



**A Vila  
do Mañá**  
www.aviladomaña.com

## 1 CONSTRUYENDO “A VILA DO MAÑÁ” EN COIA

Esta **pedagogía experimental**, nace del convenio de la Asociación “A Vila do Mañá” con el Grupo de Investigación en Composición Arquitectónica y Patrimonio (GICAP) de la Universidad de A Coruña y el Instituto de Educación Secundaria Alexandre Bóveda (Vigo).

“A Vila do Mañá” es un proyecto de acción, educación y divulgación cuyo objetivo es que desde la infancia y adolescencia y a través del juego se tome conciencia de todas las escalas de lo común: la arquitectura, el patrimonio, el urbanismo y el paisaje. A la vez que desde la disciplina arquitectónica se tome conciencia de una nueva visión de la ciudad, que es la que nos aportan los que serán los habitantes del mañana.

El objetivo principal es que la infancia y la adolescencia estén presentes de forma activa en los procesos de construcción del espacio común (plaza, barrio, ciudad, paisaje, ...) a través de la participación protagónica, dotándolos de las herramientas necesarias para desarrollar su creatividad, desde el arte y la arquitectura. El fin es provocar en ellos el despertar de una nueva mirada sobre los espacios en los que desarrollan su vida.

En esta edición de “A Vila do Mañá” las alumnas y alumnos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de A Coruña se unen a las alumnas y alumnos del Instituto de Enseñanza Secundaria Alexandre Bóveda de Vigo, para llevar a cabo un proyecto experimental donde las alumnas y alumnos de la Escuela de Arquitectura aprenderán enseñando a las alumnas y alumnos del Instituto de Secundaria. Aprender enseñando.

Saber para entender: siguiendo esta máxima las alumnas y alumnos de arquitectura llevan adelante una investigación en el entorno más próximo al instituto de enseñanza secundaria, la barriada de Coia, para acercar al alumnado que vive en la misma a su geografía, historia, toponimia, .... de modo que los conocimientos sirvan de vehículo para su integración social.

A través del estudio y del contacto directo con el contexto, queremos que el alumnado del IES Alexandre Bóveda “descubra” su entorno y lo valore y se sienta parte activa de su futuro. Esa realidad viva, estudiada desde muchos puntos de vista –histórico, lingüístico, arquitectónico, geográfico, deportivo, familiar, vecinal, de la naturaleza ...-, es la materia de su trabajo.

Se pretende que tanto las alumnas y alumnos de arquitectura como

los del instituto participen en la sociedad a la que pertenecen y con las personas con las que convive, y se considera que el propio barrio tenía que ser el punto de partida y al mismo tiempo el elemento dinamizador de este aprendizaje activo que conforma nuestra metodología. No solo la escuela puede enseñar. El contexto y el entorno son puntos de partida para desarrollar posteriormente un trabajo académico en el aula y fuera de ella.

Como síntesis podemos afirmar que entendemos la ciudad como tablero de juego, como lugar de encuentro y como laboratorio de aprendizaje para las niñas, niños, adolescentes y estudiantes de arquitectura que, a través de las herramientas propias y el juego, tienen que descubrir, vivir, conocer y valorar su hábitat para poder actuar en él; defendemos el derecho de las niñas, niños y adolescentes a la ciudad, como parte de una ciudadanía activa; la cual será la que herede y desarrolle la ciudad futura; remarcamos la importancia del hábitat en el que la infancia y adolescencia viven en su relación identitaria con él; y por último consideramos el arte y la arquitectura como herramientas educativas que nos permiten llevar a cabo este proyecto.

## 2 ESTRATEGIA “A VILA DO MAÑÁ” TRABAJANDO CON EL IES ALEXANDRE BÓVEDA EN COIA

Se comenzó a trabajar LA PERCEPCIÓN, ¿cómo perciben los futuros habitantes del barrio de Coia?, para ello las alumnas y alumnos de la Escuela de Arquitectura le proponen al alumnado del Instituto de Secundaria participantes en el proyecto, que con dibujos sencillos nos muestren cuales son los elementos fundamentales para ellos, o de especial interés del barrio de Coia, de esta manera sabremos cuál es su visión de su barrio, y así poder trabajar la visión colectiva de todos los participantes.

Observando los dibujos de las alumnas y alumnos participantes (aproximadamente 187 con edades comprendidas entre los 14 y 17 años), y su respuesta prácticamente unánime, podemos concluir que el barrio de Coia es: “una rotonda y un centro comercial”.

Ante esta imagen de un barrio que es una rotonda y un Alcampo, “A Vila do Mañá” parte de entender el barrio como una herramienta educadora, no neutra, a la que nos aproximamos desde el juego. Y con el objetivo principal, de encontrar otro modelo de ciudad, donde la infancia y la adolescencia sean los protagonistas de su entorno.

Una buena acupuntura urbana sería la que hiciera que todos conocieran su ciudad. ¿Cuántas personas, en realidad, conocen su propia ciudad? Difícilmente alguien respeta lo que no conoce. Pero ¿cómo respetar a tu ciudad si no la comprendes?. Dibuja tu ciudad. [...] Pero ¿cómo puedes mejorar tu ciudad si ni siquiera la conoces bien? ¿Qué haces por ella, si ni siquiera eres capaz de dibujarla? Ese es el quid de la cuestión. <sup>01</sup>

<sup>01</sup> Lerner, J., *Acupuntura urbana*. (Barcelona: Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya, 2004).

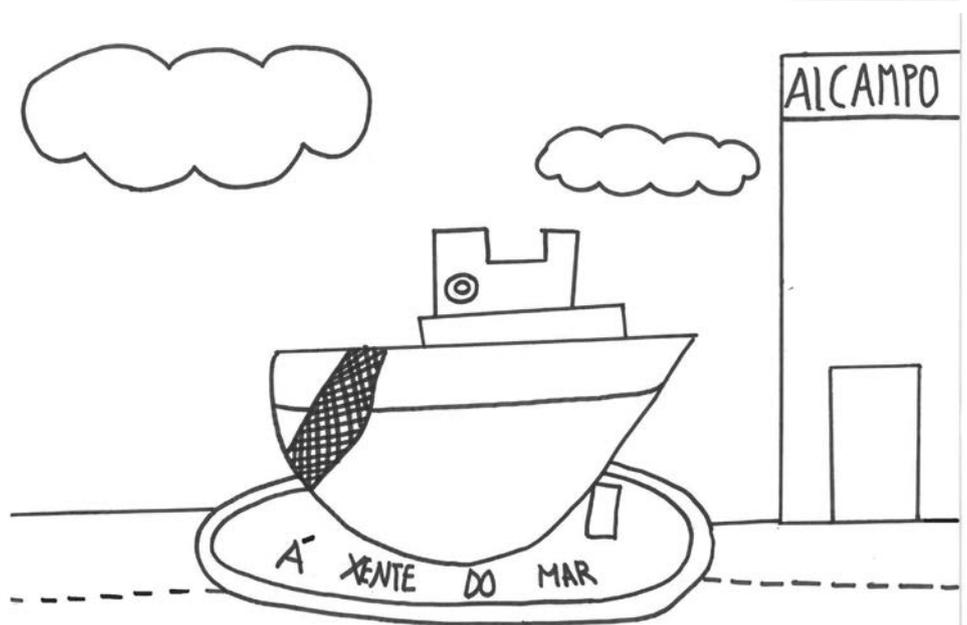


Fig. 01 ¿Cómo es tú barrio?, ¿qué elementos destacarías?. Dibujos reañizados por el alumnado del IES Alexandre Bóveda de Vigo no taller "A Vila do Mañá", Enero 2023.

Ante la visión de las alumnas y alumnos del IES de Coia, el alumnado participante de la Escuela de Arquitectura de A Coruña, propone el reto de transformar esta visión limitada del entorno del barrio, para ello los futuras arquitectas y arquitectos tras analizar, investigar, y entender el barrio, proponen un tablero de juego constituido sólo por coordenadas, para que el alumnado de secundaria redescubra nuevos elementos de interés en su barrio, y completen el tablero con imágenes.

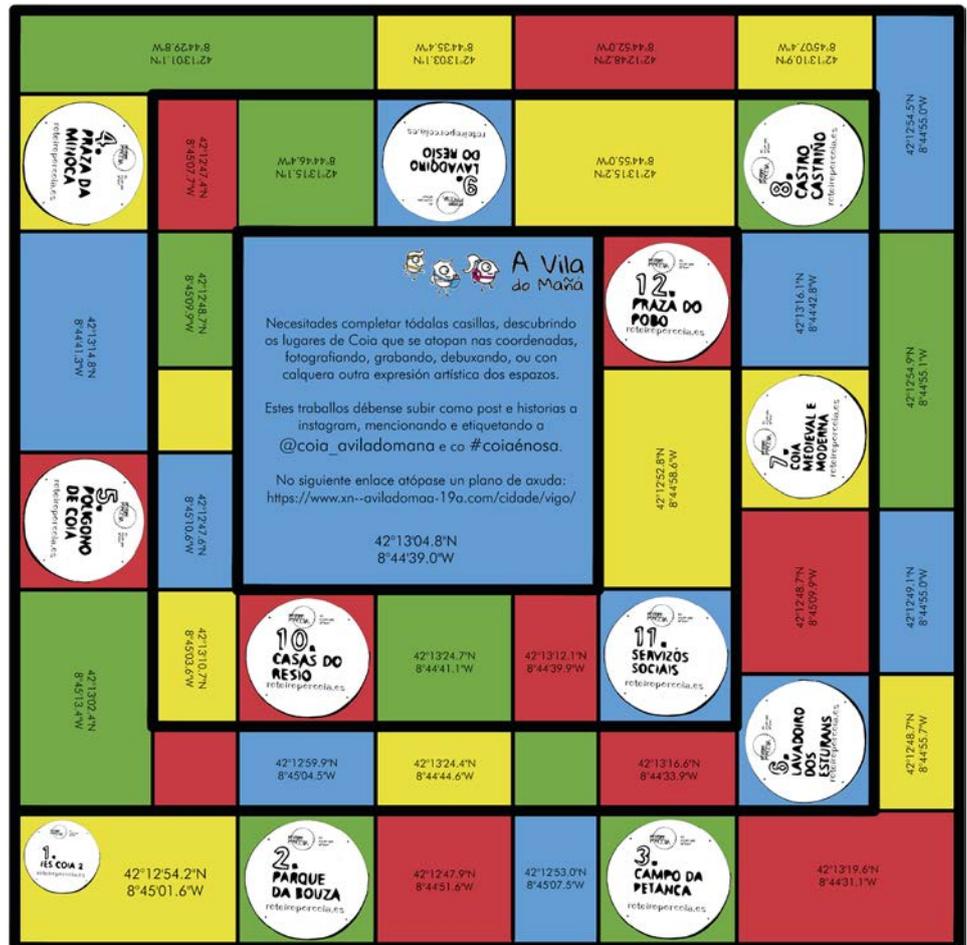


Fig. 02 Tablero de juego del barrio de Coia creado por el alumnado de la ETSAC para redescubrir por el alumnado del IES Alexandre Bóveda de Vigo en "A Vila do Mañá", Abril 2023.

En esta ocasión se trabaja con las redes sociales, porque es una potente herramienta entre los más jóvenes y porque creemos que el barrio de Coia tiene una identidad, una historia, y un sin fin de oportunidades que deberían ser mostradas a la ciudadanía, "Coia no es sólo una ronda y un centro comercial", "Coia es nuestra y debería ser de todas y todos".

Se crea el Instagram @coia\_aviladomana, donde el alumnado del Instituto de Educación Secundaria Alexandre Bóveda de Vigo ha ido desvelando con imágenes las coordenadas que habían sido propuestas por las alumnas y alumnos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de A Coruña, de esta manera se irá completando con imágenes, de los elementos de interés de su entorno, el tablero del juego de Coia.



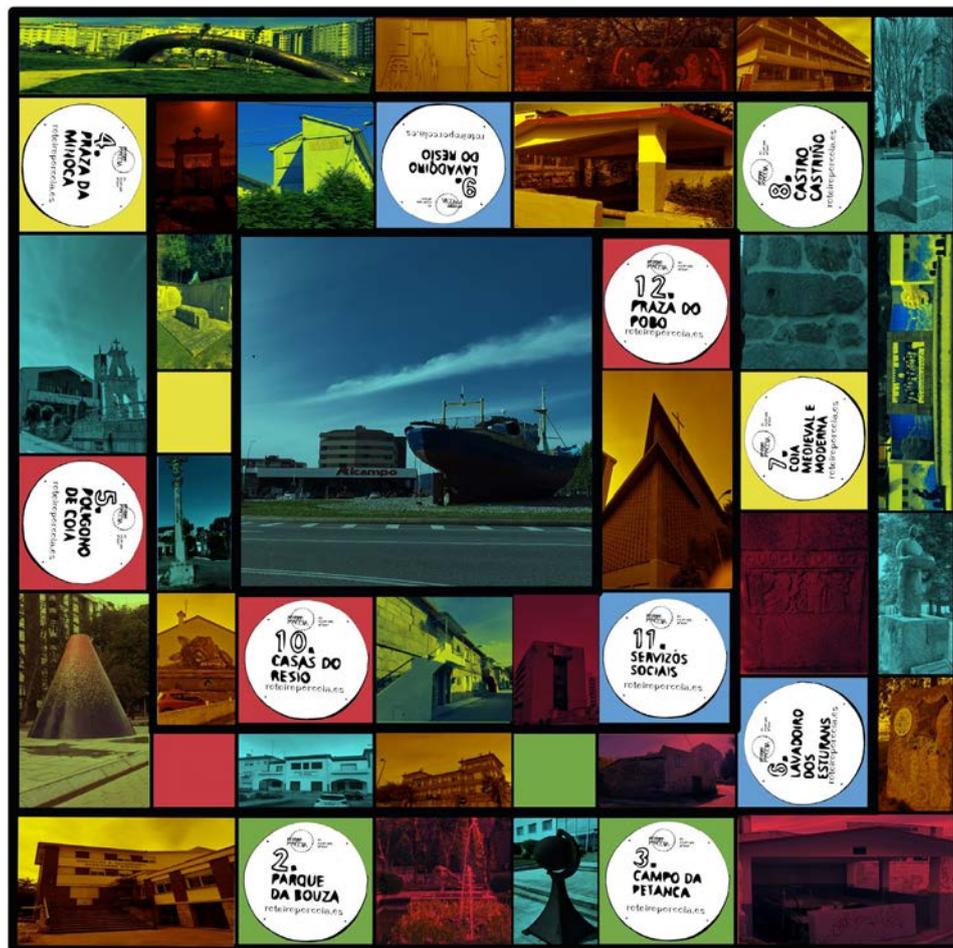
Fig. 03 Imágenes subidas a Instagram por el alumnado del IES Alexandre Bóveda para redescubrir el tablero de juego de “A Vila do Mañá en Coia”, Maio 2023.

Es fundamental que una buena acupuntura urbana intente mantener o rescatar la identidad cultural de un lugar o de una comunidad. Hoy en día, muchas ciudades necesitan acupuntura porque dejaron de preocuparse por su identidad cultural. [...] Cada ciudad tiene su historia, sus puntos de referencia. No me refiero sólo a aquellas construcciones que se clasifican como marcas importantes del patrimonio histórico de la nación. Me refiero, principalmente, a los lugares que pertenecen a la memoria de la ciudad y que son puntos fundamentales de su identidad, del sentimiento de pertenecer a una ciudad. Ya sea una fábrica, una parada del antiguo tranvía o una de aquellas tiendas de comestibles que lo tenían todo ingenuamente expuesto. <sup>02</sup>

<sup>02</sup> Lerner, J., *Acupuntura urbana*. (Barcelona: Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya, 2004).

Jaime Lerner

Fig. 04 Imágenes subidas a Instagram por el alumnado del IES Alexandre Bóveda para redescubrir el tablero de juego de “A Vila do Mañá en Coia”, Mayo 2023.



La acupuntura urbana no siempre se traduce en obras. En algunos casos, basta con introducir una nueva costumbre, un nuevo hábito, que crea las condiciones necesarias para que se dé la transformación. Muchas veces, una intervención humana, sin que se planee o realice ninguna obra material, acaba siendo una acupuntura.<sup>03</sup>

<sup>03</sup> Lerner, J., *Acupuntura urbana*. (Barcelona: Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya, 2004).

Jaime Lerner

Una vez completado el tablero, y sintetizadas las imágenes por las alumnas y alumnos de la ETSAC, se propone pasarlo del mundo virtual al mundo físico, mediante una acción de **participación protagónica** con el alumnado de la ETSAC y el del IES Alexandre Bóveda.

El derecho de la infancia y la adolescencia de PARTICIPAR en la CONSTRUCCIÓN de su CIUDAD, en este caso de su barrio, de tal forma que sean partícipes y ejecutores de la transformación de un espacio del barrio de Coia.

Artículo 11. Ciudadanía activa.

1. Los poderes públicos deben promover el derecho de las niñas, niños y adolescentes para participar activamente en la construcción de una sociedad más justa, solidaria y democrática.

2. Los poderes públicos deben fomentar la solidaridad y la sensibilidad social para que se incremente la participación social de las niñas, niños y adolescentes y generar espacios sociales nuevos que dinamicen la participación responsable de este sector de la población y favorezcan la convivencia y la integración social en el ámbito vecinal y local.

(Ley 14/2010, de 27 de mayo, de los derechos y las oportunidades en la infancia y la adolescencia. Publicado: «BOE» núm. 156, de 28/06/2010).

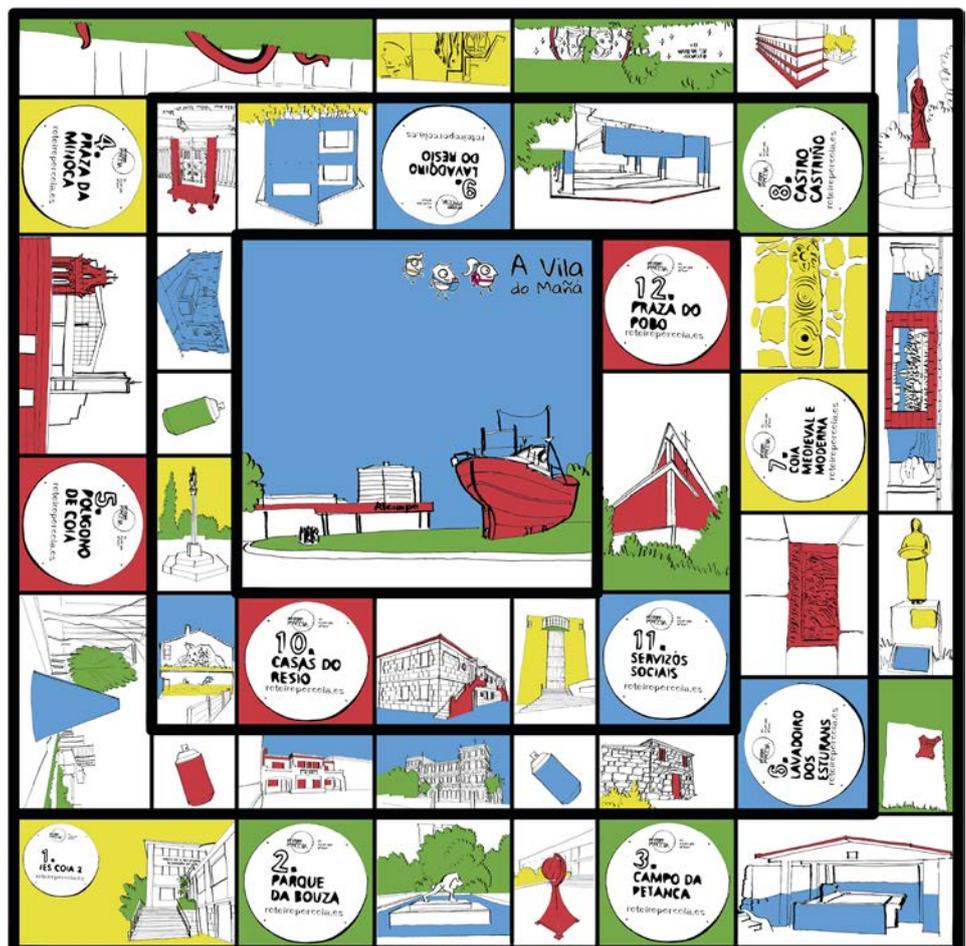


Fig. 05 Taboleiro de xogo sintetizado por el alumnado de la ETSAC para su realización físicamente en el barrio de Coia "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023

Se crea un tablero de juego del barrio de Coia de 3mx3m que se ejecuta en el espacio urbano del barrio, se pinta mediante el uso de plantillas y con pintura de grafiti, por lo que su duración será limitada.

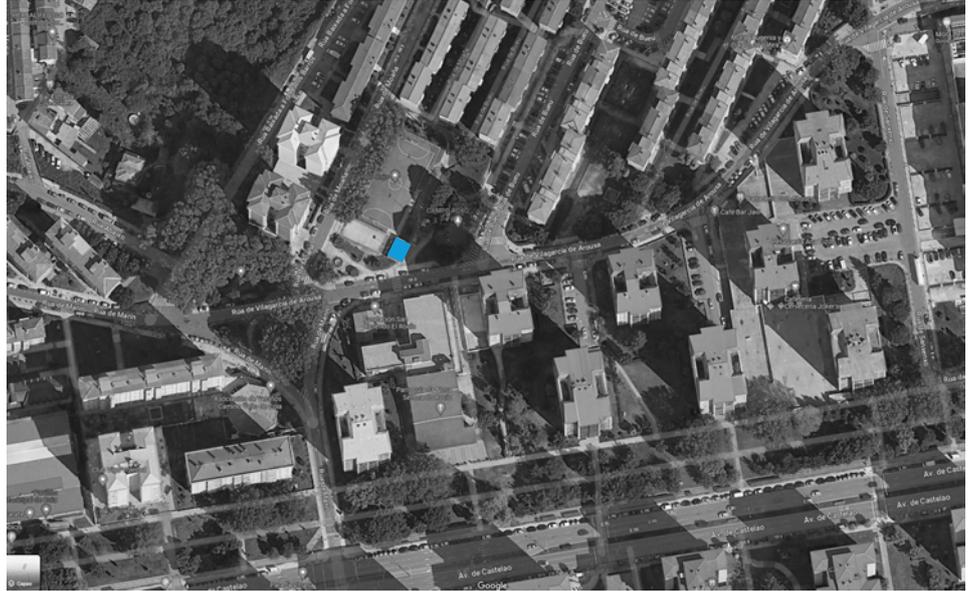


Fig. 06 Espacio seleccionado para realizar la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023

Participación protagónica del alumnado del IES Alexandre Bóveda en el barrio de Coia con la acción creada por el alumnado de la ETSAC "A Vila do Mañá en Coia".



Fig. 07 Alumnas de la ETSAC recortando la plantilla para realizar la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023



Fig. 08 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023



Fig. 09 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023



Fig. 10 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023



Fig. 11 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción “A Vila do Mañá en Coia”. Junio 2023

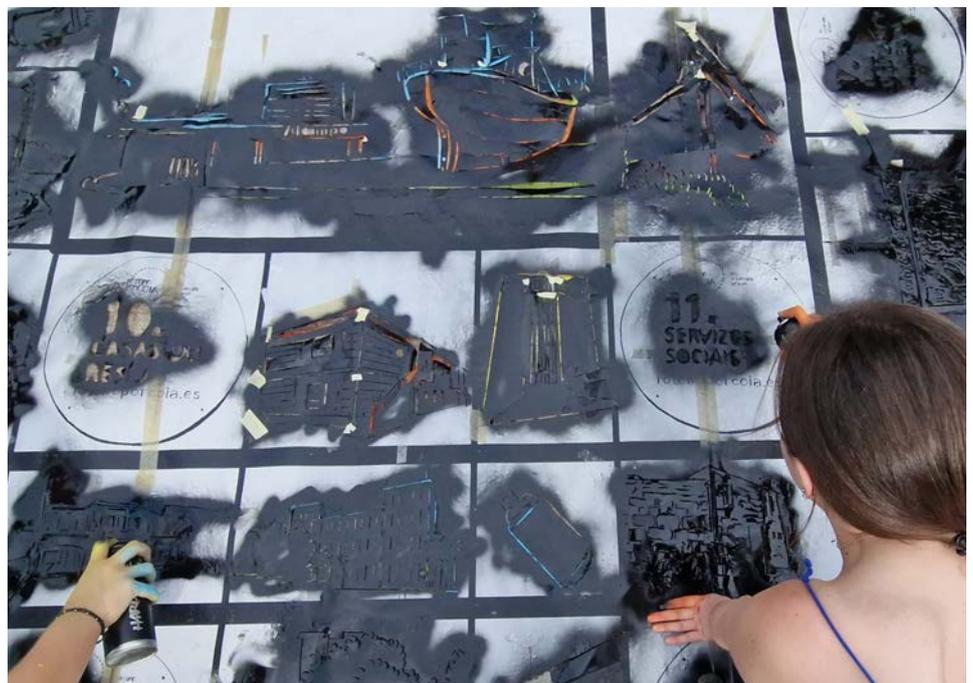


Fig. 12 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción “A Vila do Mañá en Coia”. Junio 2023



Fig. 13 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023



Fig. 14 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023

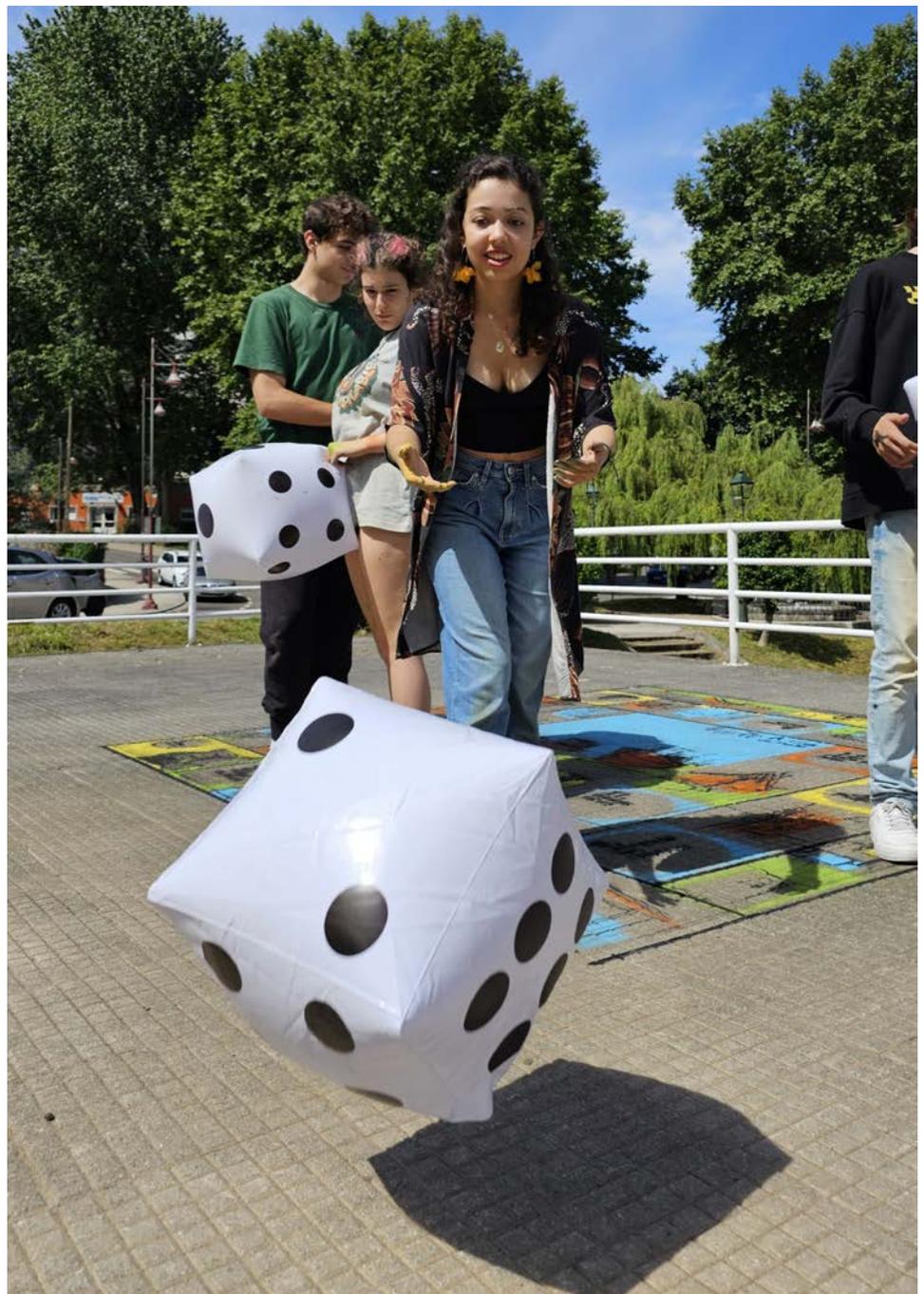


Fig. 15 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023



Fig. 16 Alumnas y alumnos del IES Alexandre Bóveda ejecutando la acción "A Vila do Mañá en Coia". Junio 2023

### 3 VIABILIDAD DEL PROYECTO

#### 1. PUNTOS FUERTES / INNOVADORES:

Contacto entre diferentes generaciones en un aprendizaje bidireccional, pues los estudiantes de arquitectura aprenden enseñando y, al mismo tiempo realizando un servicio a la sociedad.

Trabajaremos con herramientas habituales entre los jóvenes, con elementos comunes de su entorno, que son parte de su realidad para dar voz a visión que tienen de su ciudad o barrio.

Fomento de actitudes creativas e innovadoras de la juventud en su comunidad y en su entorno.

Conservación y puesta en valor del ambiente y del patrimonio cultural y natural.

Fomento de la inclusión social y de la accesibilidad de los jóvenes pertenecientes a colectivos con dificultades de integración o especialmente vulnerables.

Promoción de hábitos saludables y prevención de conductas de riesgo o violentas entre la población juvenil, así como sensibilización y lucha contra cualquiera forma de discriminación.

Dinamización de la lengua gallega entre la juventud.

#### 2. OBJETIVOS GENERALES:

Entender el HABITAT propio (entorno, lengua, personas, modos de vida, ciudad, paisaje,...), pensar en su futuro y en la manera de mejorarlo.

Los jóvenes aprenderán que su opinión importa, que son parte de las decisiones de la ciudad, del barrio. Ciudadanía crítica, inclusiva y sensible desde pequeños.

Transformación de una herramienta habitual (redes sociales, blogs,...) en una herramienta de futuro, de transmisión ¿cuál es su visión de Coia?

Visibilizar la juventud en las calles de nuestras ciudades.

Fomentar el derecho a la participación protagónica de la infancia y la adolescencia.

### 3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1.A. Conocer, desarrollar y dinamizar el entorno urbano.
  - 1.B. Valoración del entorno habitado y su patrimonio natural y cultural.
  - 1.C. Conocimiento de otras realidades vulnerables (personas mayores, niñas y niños, adolescentes, mujeres, ...)
  - 1.D. Conocer y reorganizar la información disponible sobre la ciudad o barrio (información cartográfica, planimetrías, datos poblacionales, información web,...)
  - 1.E. A través de nuevas herramientas tecnológicas y el constante flujo de información, generar una visión distinta de la ciudad o barrio en los que serán sus futuros habitantes.
  - 1.F. Fomentar la posibilidad de una ciudad o barrio más sostenible.
- 
- 2.A. Fomentar una actitud emprendedora, que posibilite descubrir futuras vocaciones.
  - 2.B. Creación de una sensibilidad hacia otras realidades, evitando cualquier forma de discriminación.
  - 2.C. Generar una ciudadanía crítica, que sepan desde su infancia que su voz es necesaria, para que en un futuro sean ciudadanos participativos.
  - 2.D. Generar un ambiente con gente de distintas realidades y procedencia en un ambiente de educación formal y no formal, favoreciendo la integración de todo tipo de colectivos procedentes de distintas realidades.
- 
- 3.A. Fomentar actitudes creativas e innovadoras de la juventud en su comunidad y en su entorno.
  - 3.B. Empoderamiento de la adolescencia en su entorno, especialmente fomentando la participación femenina y los aspectos de la mujer en la ciudad.
  - 3.C. Aprender nuevas herramientas y su capacidad como modo de transmisión de ideas.
  - 3.D. Favorecer la lengua propia (en este caso el gallego), tanto en los espacios físicos como en los espacios virtuales de expresión.
  - 3.E. Romper la barrera existente entre ciencia-tecnología y mujer.

El proyecto reúne características, condiciones técnicas y operativas que aseguran el cumplimiento de sus objetivos generales y específicos.

