JARDINES DE EXPERIENCIAS DEL PAISAJE

Para el niño jugar es aprender y en el juego está la base donde más tarde comprenderá aprendizajes más complejos. Al contrario que los sistemas educativos tradicionales encorsetados a unos objetivos muy marcados, se propone aprovechar el entorno como fuente de aprendizaje.

Por ello escogemos el Parque del Retiro ya que el mejor aprendizaje es el que se queda en la memoria a través de las experiencias del juego de una forma espontánea, sin reglas cerradas. No importa el cuándo, si no el cómo se aprende.

Para conseguir todo esto, el objetivo es unir el JUEGO con las EXPERIENCIAS y la NATURALEZA y así estimular al niño a través de los procesos del paisaje. Por ejemplo experimentar como el vapor de agua y el sol forman el arcoíris, crear música con el viento etcétera. Por ello se propone una red de espacios de aprendizaje que engloban todo el retiro según las condiciones meteorológicas anuales, creando una educación expansiva en espacio y tiempo a través de las experiencias del paisaje.

Paisajísticamente se potencia la naturaleza del lugar, clasificando las distintas zonas en áreas de actividad, a través de los cuatro elementos de la naturaleza, favorecen un aprendizaje EDUCATIVO Y lúdico en constante cambio, según las estaciones del año.

A semejanza de los paisajes espontáneos que surgen de manera natural, proponemos un jardín de jardines, donde ubicamos espacios lúdicos a modo de semillas, con las que potenciar dichas capacidades y valores mediante las actividades naturales.

En la propia intervención se desarrolla una RED de SISTEMAS NATURALES asociados a infraestructuras, que a modo de corazón del proyecto muestran los procesos de la naturaleza y de ellos crece la arquitectura. Estos sistemas son los depósitos, las duchas vegetales, goteos, atomizadores…

Estos jardines se van desarrollando según las necesidades hídricas. Primero aparecerán los jardines autóctonos y progresivamente los que requieran mayor aporte, desarrollándose sistemas de recogida de aguas y depósitos que los rieguen. Según vayan evolucionando estos jardines, irán apareciendo los diferentes espacios taller, destinados a las actividades lúdicas y de aprendizaje asociadas.

De esta manera la intervención se desarrollará por fases estructurales y constructivas, asociando a cada fase, su jardín y talleres asociados, a la vez que se va completando la red de sistemas naturales. **La variable tiempo permite que el proyecto se comporte como un ser vivo dentro del paisaje.**

El exterior tiene la misma importancia que el interior. Y por ello los espacios climatizados se combinan con los no climatizados, permitiendo la fusión de los límites y la naturaleza. Creando dos niveles de actividades exteriores e interiores que pueden ser accesibles mediante un recorrido enlazado de usos, buscando la integración de los procesos naturales en la arquitectura Construyendo la arquitectura a través del paisaje.

En cuanto a la estructura, ésta se asemeja a la de un árbol con tres jerarquías estructurales: La 1ª, como un tronco, se diseñan las torres, que son la estructura portante principal y que además están ligadas a los sistemas lúdicos del niño. Después, las cerchas tipo Warren, a modo de ramas, adosadas a las torres. Y Por último, los pórticos descolgados de cables actuando como el follaje.

En cuanto a las instalaciones se quiere mostrar a los niños la utilidad de la naturaleza a nivel energético. De esta forma se hace una búsqueda de sistemas pasivos visibles y naturales. Como por ejemplo regenerar las aguas negras y grises a través de lagunas macrofitas para su posterior uso en los sistemas lúdicos y de riego.

Como conclusión una arquitectura, basada en la experiencia a través del juego y el paisaje.