



**PLANET  
CHANGE**

<https://www.planetchange.eu>

# Fusión entre ciudad y comida: I Fase - Análisis y mapeo

Manual del profesor



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**Planet change** is the short name of an EU Erasmus+ project aimed at VET teachers and their students. With small activities, the idea is to create awareness about sustainability and acquire 21st century skills. All this is done in a technical context, mostly from space technology.

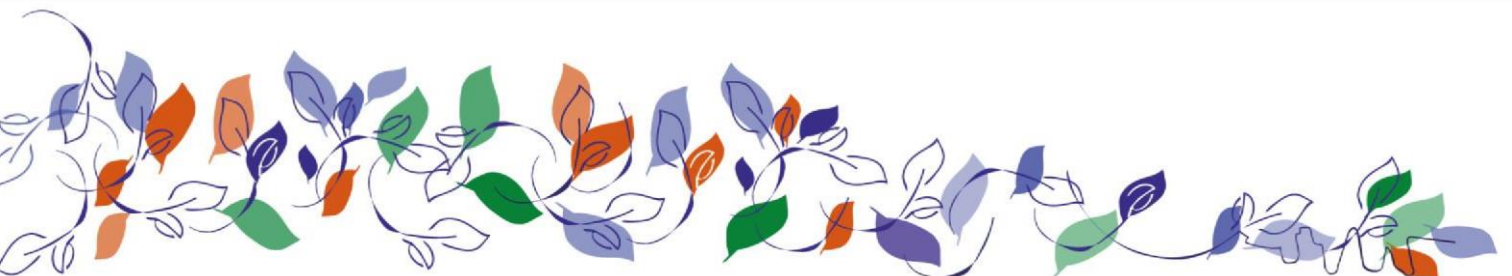
[www.planetchange.eu](http://www.planetchange.eu)



<https://www.planetchange.eu>

## Contenido:

1. Información general .....	4
Tema .....	4
Actividad .....	4
2. Introducción .....	6
Descripción de la actividad .....	7
Descripción de la actividad .....	9
3. Materiales adicionales	



<https://www.planetchange.eu>

# 1. Información general

**Duración:** 240 min en total

**Grupo destinatario:** Mayores de 18 años

**Nivel del Marco Europeo de Cualificaciones:** 4-6

**Preparación del profesor:** Estudio de la información general y de los materiales que acompañan a la actividad.

## Tema

**Temas:** Riesgo espacial, construcción, ciclo de segunda vida

**Palabras clave:** Sostenibilidad, Innovación, Fabricación, Habilidades artísticas, TIC, Residuos alimentarios, Segunda vida, Nuevos materiales, Inclusión social

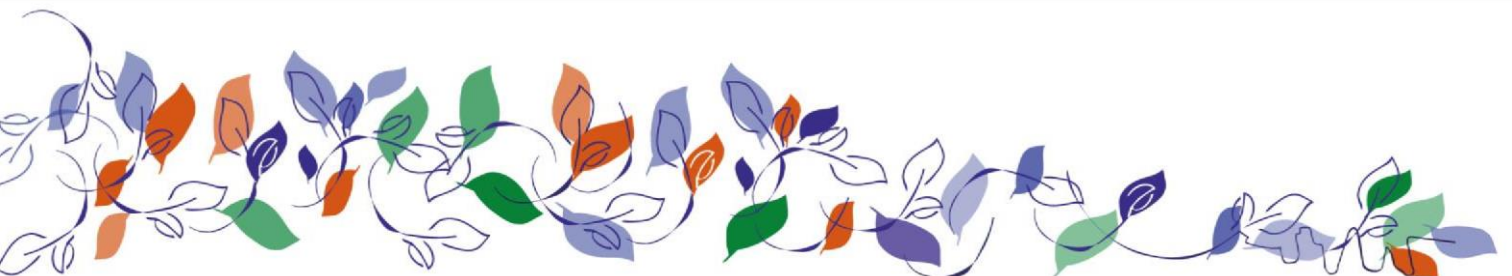
## Actividad

### Objetivos

La actividad aborda las prioridades del proyecto en el desarrollo y la aplicación de iniciativas culturales innovadoras, con especial atención a los temas alimentarios, vinculándolos al espacio urbano, el compromiso activo y las acciones de co-creación. En concreto, la actividad se centrará en la identificación de espacios no utilizados o abandonados dentro de la ciudad con el fin de cartografiarlos para llamar la atención de los municipios sobre el potencial de estos espacios a través de acciones artísticas y de diseño.

La Fase I consiste en cartografiar las estructuras o edificios abandonados o desechados que necesitan rehabilitación, regeneración y revitalización dentro del contexto urbano.

Los alumnos/participantes:



<https://www.planetchange.eu>

- 1) Comprender la importancia de regenerar zonas urbanas o edificios mediante una arquitectura sostenible.
- 2) Reconocer el impacto de los espacios abandonados/utilizados en el contexto urbano a nivel social, económico y medioambiental.
- 3) Aumentar la concienciación y el conocimiento sobre el debate y los problemas de la alimentación y la regeneración urbana, en particular el potencial entre la alimentación, el diseño y la ciudad.
- 4) Comprender el potencial del uso de programas informáticos por satélite para cartografiar los espacios abandonados/utilizados dentro de la ciudad.
- 5) Reforzar las capacidades y competencias relacionadas con:
  - a. Tratamiento de datos
  - b. Lectura y creación de mapas digitales
  - c. Trabajo en equipo

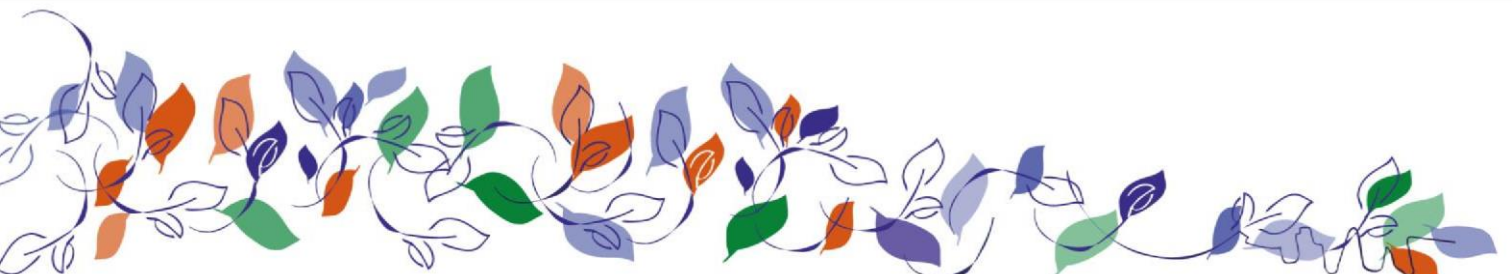
## Resumen

El taller creativo en su conjunto se desarrollará a través de 3 fases complementarias, pero no necesariamente consecutivas. Las 3 fases son: **(1) I Fase: Análisis y mapeo, (2) II Fase: Concepto y Visión y (3) III Fase: Creación y Prototipado.**

Será posible desarrollar, por ejemplo, la primera y la segunda fase, pero no la tercera, o la segunda y la tercera, pero no la primera, en función de la voluntad y los tiempos del profesor.

La primera fase del taller creativo - **I Fase: Análisis y cartografía**- se centrará en el análisis y la identificación de los espacios abandonados o en desuso de la ciudad estudiados mediante el uso de software de visualización por satélite -como Google Earth y Copernicus Browser- y mapas facilitados por las administraciones municipales. En esta primera fase se cartografiarán todos los edificios y/o espacios abandonados, en desuso o degradados de la ciudad en la que tendrá lugar el taller creativo.

El trabajo se realizará en grupos (de 3 a 5 personas) y tendrá una duración aproximada de 240 minutos, con el apoyo de educadores que darán las pautas para el taller creativo. Al final de los 240 minutos cada grupo tendrá que producir lo previsto.



<https://www.planetchange.eu>

## 2. Introducción

La ciudad no es sólo una realidad, es también un proyecto. Un proyecto cada vez más compartido que describe al mismo tiempo una nueva conciencia ecológica, cohesión social, biodiversidad cultural y fuerzas de cocreación. Hoy en día, el término "ciudad" hace referencia a un viaje hacia la innovación, multiplicando geometrías variables de contaminaciones cruzadas locales e internacionales que combinan la funcionalidad y la sostenibilidad con la estética a través de la función social de la arquitectura y las artes.

Sin embargo, las ciudades se están convirtiendo tanto en las causas y soluciones de las actuales urgencias medioambientales como en el campo de acción central de la crisis social, al tener que hacer frente a espacios y recursos urbanos limitados. De hecho, a medida que Europa ha entrado en la era postindustrial, los procesos contradictorios de suburbanización y reconfiguración espacial inmobiliaria de la condición urbana contemporánea, han dado lugar a la producción entrópica de edificios públicos vacíos, zonas comerciales desocupadas y espacios públicos y abiertos relacionados sin utilizar. Tal y como se presentó en la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2010, la exposición "Vacant NL" de Rietveld Landscape representa con una maqueta de ciudad de espuma azul, suspendida en la mitad superior del pabellón holandés, los más de 6 millones de m<sup>2</sup> de edificios públicos vacíos existentes en los Países Bajos (el 3,6% del parque nacional de edificios). Esta proporción es aún mayor en Ámsterdam, donde alcanza el 1,8%, lo que equivale a 1,3 millones de m<sup>2</sup>. Entretanto, el destino de los edificios públicos ha alcanzado a muchos otros tipos de edificios, como escuelas, fábricas, comercios y viviendas en toda Europa. Sin embargo, la reestructuración radical de la economía mundial en las últimas décadas ha provocado una explosión del número de estos espacios.

En este escenario, el concepto de reutilización, reactivación y reciclaje aplicado a la arquitectura, el espacio urbano y el paisaje aparece como una estrategia multiescalar, capaz de reinterpretar los espacios urbanos y los edificios en desuso mediante la superposición de funciones no convencionales, usos temporales y programas mixtos. Promover prácticas de reciclaje urbano a través de la arquitectura y las artes contribuirá a acelerar las transformaciones urbanas y a garantizar una urbanización más sostenible, proponiendo distintos niveles de interpretación de las estrategias de regeneración en un proceso continuo de intercambio y aprendizaje entre el espacio y la sociedad. Dado que estas zonas presentan una gran oportunidad para la ciudad europea, el reciclaje y la reutilización de estos espacios urbanos abandonados puede ser una vía para una mayor eficiencia de los recursos y un nuevo crecimiento sostenible, como contribución importante para una Europa eficiente en el uso de los recursos.

En línea con el Green Deal europeo, el aprovechamiento de la función social de la arquitectura, las artes y el diseño, con el objetivo de impulsar la inclusión social, la accesibilidad y contribuir a la difusión de una cultura de la sostenibilidad, representa una respuesta concreta al abandono urbano mediante: (1) apoyando una estructura de asentamientos compacta y la renovación urbana; (2) impulsando ciudades más eficientes en el uso de los recursos mediante la utilización de la energía gris del parque de edificios existente en lugar de construir uno nuevo; (3) proporcionando espacio para usos económicos, sociales,



<https://www.planetchange.eu>

culturales y ambientales y funciones necesarias en la ciudad / barrio; (4) protegiendo el patrimonio cultural europeo, ya que estos edificios vacíos a menudo tienen valores de patrimonio cultural; (5) desarrollando nuevos procesos de planificación cooperativa entre la administración de la ciudad, los ciudadanos, las ONG y los operadores económicos para darles un papel activo en la configuración del desarrollo urbano a través de la revitalización de tales edificios, espacios abiertos y contextos relacionados.

Examinar las transformaciones urbanas impulsadas por la cultura y explorar nuevas vías de cooperación entre las partes interesadas, incluidas las PYME y las ICC, interesadas en diseñar un nuevo modo de vida europeo en línea con la Nueva Bauhaus Europea, representa un impacto social fundamental de la planificación actual. Dado que los solares vacíos y abandonados y los edificios públicos vacíos ya no tienen un uso oficial, por lo que están "abiertos" a algo nuevo, mediante la interpretación de valores estéticos transitorios como forma o proceso; la arquitectura y las artes pueden contribuir a transformar la ciudad como espacio social compartido de convivencia, terreno común y marca de lugar.

## Descripción de la actividad

### Primera parte: Trabajos preliminares y análisis

Durante la fase preliminar de la fase I del taller creativo, se identificará una ciudad sobre la que trabajar. Tras elegir la ciudad, los profesores explicarán cómo leer e interpretar un mapa y cómo obtener datos de programas de visualización de satélites -como Google Earth y Copernicus Browser-.

### Parte 2: Cartografía y representación gráfica

Una vez adquiridas las competencias básicas en el uso del software y la comprensión de los mapas cartográficos, los alumnos trabajarán en los ordenadores con el software proporcionado para analizar y cartografiar los espacios abandonados o no utilizados de la ciudad. Puede tratarse de edificios abandonados/en desuso o de espacios públicos como plazas-jardines-calle degradados.

El resultado que se obtendrá al final de esta tarea será una cartografía completa de los espacios abandonados, no utilizados o degradados dentro del contexto urbano, con un recuento volumétrico.

El trabajo se realizará en grupos (de 3 a 5 personas) y tendrá una duración aproximada de 240 minutos, con el apoyo de educadores que darán las pautas para el taller creativo. Al final de los 240 minutos cada grupo tendrá que producir lo previsto.

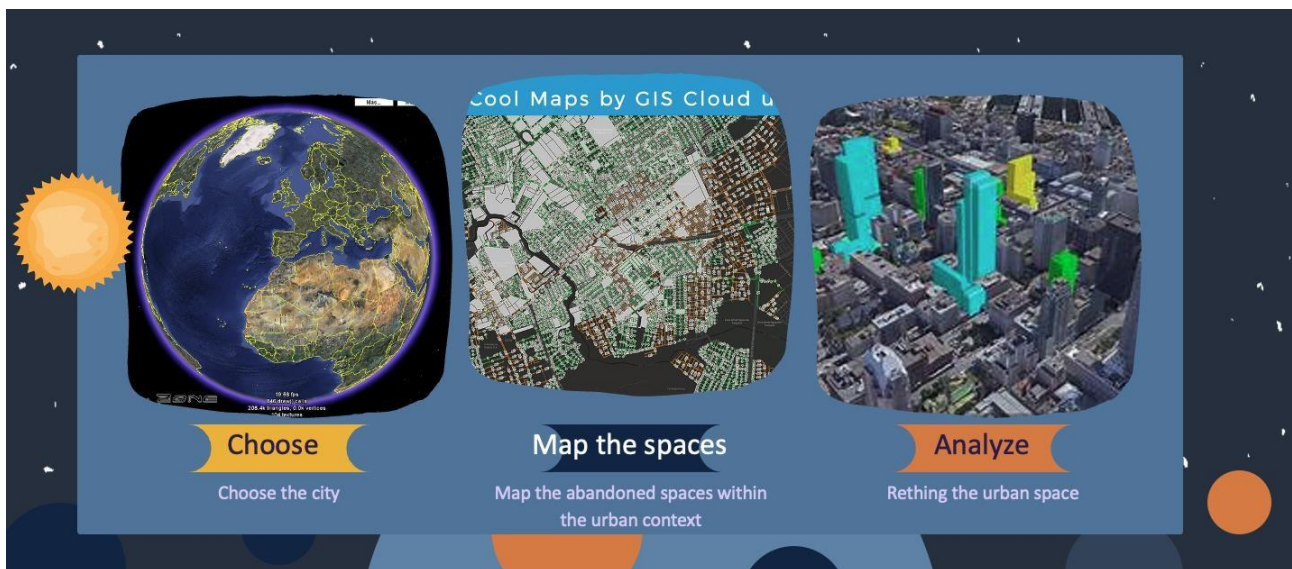
### Parte 3: Consideraciones sobre la producción



<https://www.planetchange.eu>

En la fase final de esta actividad de mapeo y análisis los estudiantes razonarán sobre las estrategias de regeneración y reciclaje creativo aplicadas a la arquitectura y al espacio urbano como un importante campo de intervención e inversión. Este tema también es confirmado por la Comisión Europea, que promueve una "ola de regeneración de calidad" en Europa, fortaleciendo un sector creativo con casi 600.000 profesionales en Europa-31, tal y como recoge el Informe del Consejo Arquitectónico de Europa (ACE 2020-21).

En este enfoque holístico, la dimensión cultural es fundamental. Los estudiantes debatirán el enfoque cultural que subyace a la iniciativa New European Bauhaus, por ejemplo, en la que la estrategia Renovation Wave expresa 7 principios clave, entre ellos el concepto de ciclo de vida y la circularidad; la inclusión social y el codiseño; altos estándares medioambientales; el respeto por la estética y la calidad arquitectónica.





<https://www.planetchange.eu>

## ¿Cómo adaptar la actividad a un grupo de alumnos de 12-18 años?

### Descripción de la actividad

#### Parte 1 Trabajos preliminares y cartografía

En este caso, la actividad se desarrollará en la ciudad donde se encuentra el centro escolar, para facilitar el desplazamiento de los alumnos.

Durante la fase preliminar del taller creativo, los profesores, junto con los alumnos, utilizarán Google Earth para explorar virtualmente la ciudad y cartografiar (utilizando las herramientas cartográficas personalizadas de Google Earth) los espacios urbanos abandonados o en desuso (plazas, edificios, solares, calles...) de su ciudad.

#### Parte 2: Exploración

Una vez adquiridas las destrezas básicas en el uso del software y la comprensión de los mapas cartográficos, los profesores junto con los alumnos elegirán uno de los espacios urbanos abandonados/en desuso que hayan cartografiado digitalmente para organizar una visita exploratoria al lugar.

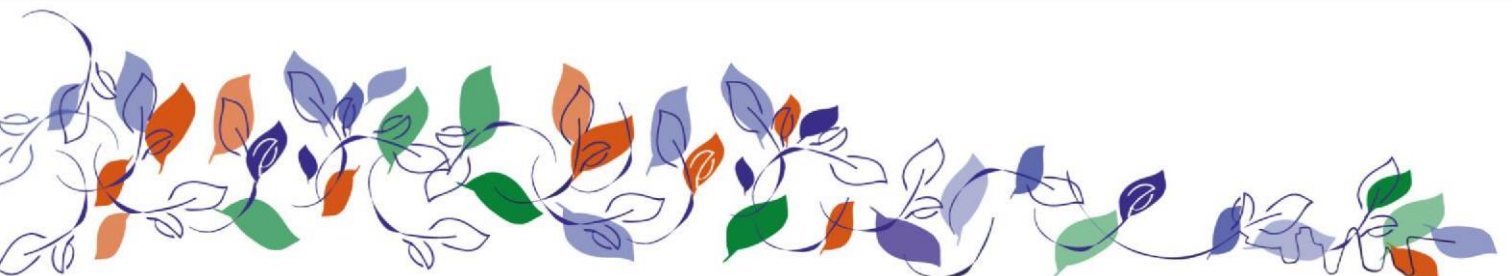
El resultado al final de esta sesión exploratoria será una cartografía completa del espacio abandonado/en desuso/descartado elegido dentro del contexto urbano, con un reportaje fotográfico del estado del lugar.

El trabajo se realizará en grupos (de 3 a 5 alumnos) y tendrá una duración aproximada de 240 minutos, con el apoyo de educadores que darán las pautas del taller creativo. Al final de los 240 minutos cada grupo tendrá que producir el resultado previsto (reportaje fotográfico y mapa con medidas).

#### Parte 3: Restitución gráfica

Tras haber realizado la investigación de campo y completado la fase de cartografía y reportaje fotográfico, los alumnos, siempre divididos en grupos, reflexionarán sobre posibles estrategias/soluciones para mejorar y regenerar el espacio urbano elegido y elaborarán una obra gráfica que represente su idea.

Con la ayuda de sus profesores, podrán buscar inspiración en Internet sobre proyectos de regeneración urbana, arte callejero, instalaciones temporales, eventos inclusivos, etc.

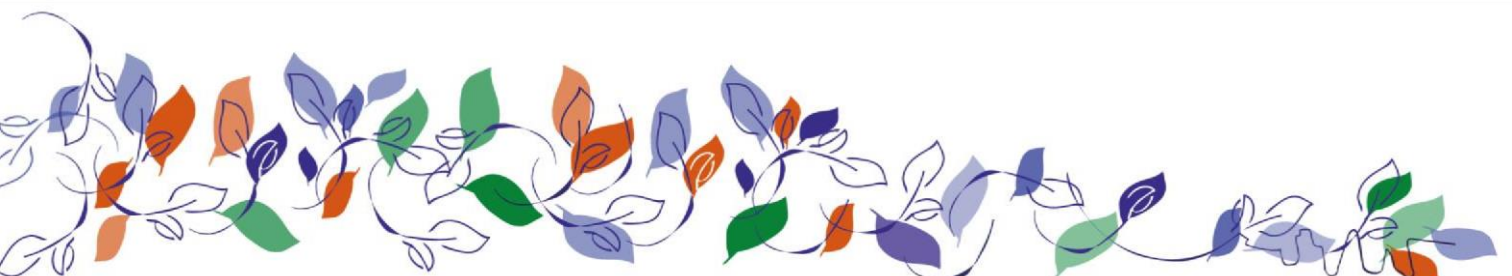


<https://www.planetchange.eu>

Una vez desarrolladas las posibles ideas creativas, los alumnos realizarán la obra gráfica resultante del taller creativo.

Las obras pueden ser collages de fotos reales (tomadas in situ) con el añadido de recortes de periódico, otras fotos, bocetos y dibujos a mano alzada, etc.

Los estudiantes en grupos (de 3 a 5 estudiantes) dispondrán de 240 minutos, divididos aproximadamente en 60-90 minutos para investigar ideas/inspiraciones en línea, 160-180 minutos para desarrollar el diseño gráfico.



<https://www.planetchange.eu>



<https://www.planetchange.eu>

# Material adicional

Cómo transformar los residuos en materiales de construcción (por ejemplo, uso de materiales compostables en arquitectura).

## 1. ¿Qué significa adoptar residuos en el sector de la construcción?

<https://www.archdaily.com/893552/8-biodegradable-materials-the-construction-industry-needs-to-knowabout>

## 2. "Adivina qué A":

Una serie de escenarios o imágenes sencillas que muestren espacios urbanos o edificios en los que se han empleado/integrado materiales sostenibles para restaurar/renovar/crear: adivina cuál es la imagen correcta (por ejemplo, indica entre las siguientes imágenes cuáles son aquellas en las que puedes reconocer la integración/uso de materiales sostenibles): adivina cuál es la imagen correcta (por ejemplo, indica entre las siguientes imágenes cuáles son aquellas en las que puedes reconocer la integración/uso de materiales sostenibles) (ejemplo: <https://sevenprojectstudio.com/architettura-e-sostenibilita/5-progetti-di-architettura-realizzati-con-materialiriciclati-e-di-recupero> )

## 3. "Adivina qué B":

Una serie de escenarios o imágenes sencillas que muestren un espacio urbano o un edificio en su aspecto ruinoso o abandonado y tras su restauración/renovación, adivinar cuál es la imagen correcta en la que se han empleado/integrado materiales sostenibles para el proceso (por ejemplo, representación gráfica/visual sobre: "cómo era y cómo es ahora", cambio de materiales, colores, forma, etc.)

