Historia y Memoria de la Educación 23 (enero-junio 2026): 153-194
Sociedad Española de Historia de la Educación
ISSN: 2444-0043
DOI: 10.5944/hme.23.2026.44895

IMAGINARIOS ESTÉTICOS INFANTILES EN LA ARQUITECTURA DE LOS ESPACIOS DE JUEGO. LA WENDY HOUSE COMO CASO DE ESTUDIO

Aesthetic imaginaries of children in the architecture of play spaces: the Wendy House as a Case Study

Mariona Genís-Vinyals[α] , Roger Miralles Jori[β], Júlia Valero Macip[Γ] y Jordi Planelles-Salvans[Δ]

Fecha de recepción: 14/03/2025 • Fecha de aceptación: 30/06/2025

Resumen: Este artículo examina la influencia de la arquitectura en la formación del imaginario estético infantil, utilizando la *Wendy House* como estudio de caso. Su objetivo es analizar cómo el diseño de estas casitas de juegos, especialmente en la primera mitad del siglo XX, contribuyó a la experiencia estética infantil. Se enfoca en tres indicadores clave: la conexión entre la casita y su entorno, la escala infantil del espacio y la riqueza estética de los materiales y simbolismos. La metodología ha consistido en una revisión sistemática de registros históricos y archivos, analizando cinco ejemplos representativos de casitas de juegos en Estados Unidos, Reino Unido y España, seleccionando aquellos que conservaban sus características originales. Además, se ha llevado a cabo un estudio profundo sobre una casita de juegos de mediados del siglo XX en Barcelona, explorando su resignificación y restauración en un contexto contemporáneo. Los resultados muestran la importancia de los tres indicadores en la generación de una experiencia estética significativa. Se evidencia la relevancia de la conexión entre la casita y su entorno, ya sea un jardín diseñado o un espacio natural evocador. La escala

[α] Dpto. de Arquitectura, Universidad Rovira i Virgili. Avenida de la Universidad s/n. 43204, Reus, España. mariona.genis@urv.cat https://orcid.org/0000-0002-5240-4088
[β] Dpto. de Arquitectura, Universidad Rovira i Virgili. Avenida de la Universidad s/n. 43204, Reus, España. roger.miralles@urv.cat https://orcid.org/0000-0001-6377-5493
[Γ] Dpto. de Arquitectura, Universidad Rovira i Virgili. Avenida de la Universidad s/n. 43204, Reus, España. julia.valero@urv.cat https://orcid.org/0000-0001-6377-5493
[Δ] Arquitectura Genís Planelles slp. C. Consellers 14. 08720, Vilafranca del Penedès, España. agp@agparquitectes.com https://orcid.org/0009-0002-8147-6694

Cómo citar este artículo: Genís-Vinyals, Mariona, Roger Miralles Jori, Júlia Valero-Macip y Jordi Planelles-Salvans. «Imaginarios estéticos infantiles en la arquitectura de los espacios de juego. La Wendy House como caso de estudio». *Historia y Memoria de la Educación* 23 (2026): 153-194

infantil, adaptada a las dimensiones y necesidades de los niños, ha sido esencial para la inmersión lúdica. Además, la riqueza estética de la materialidad y la ornamentación simbólica enriquecen significativamente la experiencia. El estudio concluye que estos factores son esenciales en el imaginario estético infantil y promueve la conservación de las casitas de juego existentes, recomendando aplicar sus principios de diseño en proyectos contemporáneos para fomentar la imaginación y el desarrollo estético infantil.

Palabras clave: Arquitectura infantil; Imaginario estético infantil; Juego simbólico; *Wendy house*

Abstract: *This article examines the influence of architecture on the formation of children's aesthetic imagery, using Wendy House as a case study. Its aim is to analyze how the design of these playhouses, particularly in the first half of the 20th century, contributed to children's aesthetic experience. It focuses on three key indicators: the connection between the playhouse and its environment, the child-sized scale of the space, and the aesthetic richness of materials and symbolism. The methodology consisted of a systematic review of historical records and archives, analysing five representative examples of playhouses in the United States, the United Kingdom, and Spain, selecting those that retained their original characteristics. An in-depth study was conducted on a mid-20th century playhouse in Barcelona, exploring its resignification and restoration in a contemporary context. The results demonstrate the importance of these three indicators in generating a significant aesthetic experience. The relevance of the connection between the playhouse and its surroundings was evidenced, whether in a carefully designed garden or a natural space that evokes specific imagery. The child-sized scale, adapted to children's dimensions and needs, was essential for playful immersion. Furthermore, the aesthetic richness of the materials and symbolic ornamentation greatly enhances the experience. The study concludes that these factors are essential in creating children's aesthetic imagery and advocates for the conservation of existing playhouses, recommending the application of their design principles in contemporary projects to foster imagination and children's aesthetic development.Principio del formulario*

Keywords: *Children's architecture; Aesthetic imaginary in childhood; Symbolic play; Wendy House*

INTRODUCCIÓN: EL PAPEL DE LA ARQUITECTURA EN EL IMAGINARIO ESTÉTICO DURANTE LA INFANCIA

> Los niños tienen el derecho de crecer en lugares cuidados y placenteros; la educación no puede eximirse de estas tareas. La atención a la dimensión estética es un método pedagógico que da óptimos resultados, visto que la búsqueda de la belleza pertenece a los procesos autónomos del pensamiento, incluidos también los del niño.[1]

La arquitectura, como uno de los elementos cruciales en la configuración del ambiente, ejerce un impacto significativo en la infancia. Varios estudios[2] han señalado que, durante esta etapa de la vida, los individuos son particularmente susceptibles a las influencias ambientales, lo cual se debe, en parte, a la vulnerabilidad inherente a su proceso de crecimiento y, en parte, a su experiencia sensorial. Esta última está íntimamente vinculada a la curiosidad natural que impulsa a los niños a explorar, tocar, lamer e incluso ingerir partículas de superficies y objetos.

Por consiguiente, la calidad del ambiente y su relación con el espacio son aspectos fundamentales para el bienestar de la infancia y la juventud. Un estudio realizado en el Reino Unido,[3] demostró que las características del entorno educativo explican el 16 % de la variabilidad en el progreso del aprendizaje anual. En esta investigación, se evaluaron tres tipos de características físicas de las aulas, destacando como los más relevantes los factores ambientales, las posibilidades de personalización del espacio y el nivel adecuado de complejidad estética.

Es precisamente esta complejidad estética la que determina las posibilidades que tiene la arquitectura de dar soporte a la generación de un imaginario estético durante la infancia. Según la pedagoga Mari

---

[1] Vea Vecchi. «Quale spazio per abitare bene una scuola», Bambini, spazi, relante per l'infanzizioni: metaprogetto di ambiea, ed. Reggio Children (Reggio Emilia: Reggio Children, 1998), 120-36.

[2] Margaret Gladieux, Nathan Gimness, Bianca Rodriguez, y Jianghong Liu. «Adverse Childhood Experiences (ACEs) and Environmental Exposures on Neurocognitive Outcomes in Children: Empirical Evidence, Potential Mechanisms, and Implications». Toxics 11, no. 3 (2023): 1-12. https://doi.org/10.3390/TOXICS11030259

[3] Peter Barrett, Yufan Zhang, Joanne Moffat, y Khairy Kobbacy. «A holistic, multi-level analysis identifying the impact of classroom design on pupils' learning». Building and Environment 59 (2013): 678-89. https://doi.org/10.1016/J.BUILDENV.2012.09.016.

Vuorisalo,[4] la percepción del espacio y el tiempo se forma a través de la asimilación de las experiencias vividas, una idea que se alinea con las perspectivas de la neuroarquitectura y la fenomenología. La interacción con el entorno espacial, en conjunción con el movimiento y los juegos sensoriales, resulta esencial durante las primeras etapas del desarrollo infantil. Paolo Presti,[5] desde la neuroarquitectura, enfatiza que estos entornos, al estimular los sentidos, influyen directamente en el desarrollo cerebral y cognitivo de los niños, promoviendo la creación de conexiones neuronales cruciales para la creatividad y la resolución de problemas. Juhani Pallasmaa[6] complementa esta visión al argumentar que la arquitectura debe trascender la mera estimulación visual y apelar a la totalidad de los sentidos, creando una arquitectura de los sentidos. Pallasmaa sugiere que la experiencia táctil, olfativa, auditiva y kinestésica enriquece la vivencia del espacio, permitiendo una conexión más profunda y significativa.

La mayor parte de los estudios sobre la percepción del espacio en la infancia y su relación con la formación del imaginario estético se han llevado a cabo en el contexto de los edificios escolares y sus inmediaciones. La pedagogía de *Reggio Emilia*[7] ha sido una de las más influyentes en este campo. Esta filosofía educativa, que se fundó en la década de los 40 en Italia, enfatiza el ambiente como un "tercer maestro" y promueve la exploración, la creatividad y la participación de los niños en su aprendizaje.

Loris Malaguzzi, ideólogo de esta filosofía educativa, propone un paradigma de espacio que, a través de sus características —como el mobiliario, los objetos, las gamas cromáticas y los materiales—, así como los ambientes y provocaciones que el *atelierista* pueda crear, convierte el estético en un lenguaje más, de los muchos que los niños deben tener. La inclusión de un artista denominado *atelierista*, encargado de provocar

---

[4] Mari Vuorisalo, Niina Rutanen, y Raija Raittila, «Constructing relational space in early childhood education», Early Years 53 (2015):67-69 https://doi.org/10.1080/09575146.2014.985289.

[5] Paolo Presti *et al.*, «Architectural experience influences the processing of others' body expressions» Proc. Natl. Acad. Sci. (U.S.A.: 2023) https://doi.org/10.1073/pnas.2302215120

[6] Juhani Pallasmaa, *Los Ojos de la piel: la arquitectura y los sentido*s (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2008).

[7] Beatrice Balfour, «Early childhood education, politics, and memory: tracing social imaginaries in Reggio Emilia schools' diaries of the 1970s». Paedagogica Historica (2020): 1-13. https://doi.org/10.1080/00309230.2020.1769143.

ambientes artísticos, en el equipo educativo es especialmente relevante, ya que, a través de provocaciones artísticas, este profesional estimula y potencia el imaginario artístico de los niños.

Bajo el enfoque *reggiano*, la percepción del espacio por parte de la infancia tiene una continuidad más allá del edificio escolar y del horario académico. Incluye una amplia gama de contextos, como el espacio público, el entorno familiar y la integración del juego en el aprendizaje.

Los rasgos identificados en la arquitectura de la pedagogía de Reggio Emilia pueden funcionar como elementos o características que influyen en la creación de un imaginario estético en la infancia. En este artículo, se proponen como indicadores de análisis los siguientes aspectos:

En primer lugar, es fundamental que exista una conexión con el lugar: una continuidad entre el interior y el exterior, lograda a través de ventanas o elementos de umbral como porches que generen lo que se conoce como paisajes de continuidad. Esta continuidad está a menudo vinculada con la iluminación natural, un factor de gran importancia para la percepción sensorial en la infancia.

En segundo lugar, la arquitectura debe poseer una estructura y escala propia de la infancia y acogedora, que permita al niño moverse con libertad. Este aspecto es crucial para facilitar la exploración y el desarrollo del niño en el espacio.

Finalmente, se subraya la importancia de una riqueza formal y material en el entorno infantil, que fomente la exploración activa y enriquezca su imaginario.

Si bien las investigaciones sobre el impacto del espacio en la infancia suelen centrarse en el ámbito escolar, la filosofía educativa de Reggio Emilia enfatiza que la percepción estética infantil se desarrolla también en espacios extraescolares,[8] particularmente en los espacios de juego. Es relevante señalar que esta idea, así como los indicadores identificados en la filosofía de Reggio Emilia, son compartidos por otros enfoques pedagógicos como Waldorf[9] y Montessori.

---

[8] Vea Vecchi, «Quale spazio per abitare bene una scuola», 54.

[9] Ángela Maria Jiménez Avilés, «Arquitectura escolar La escuela nueva y los espacios para educar». Revista Educación y pedagogía, 54 (2009): 103-125.

Partiendo de esta base y utilizando dichos indicadores, este artículo propone investigar la capacidad de otras arquitecturas vinculadas a la infancia para estimular un imaginario estético, con énfasis en espacios de juego, que suelen ser menos regulados y estudiados que los entornos escolares.

Este estudio examina la contribución de la arquitectura de la *Wendy House* —un espacio de juego simbólico— a la formación de un imaginario estético en la infancia durante la primera mitad del siglo XX. Se busca, como objetivo principal, identificar los aspectos arquitectónicos clave de estas construcciones que pueden contribuir a entender mejor la tipología. Para ello, se analiza la evolución histórica de su diseño y su adaptación al contexto contemporáneo, así como los desafíos para su integración en el siglo XXI. La investigación se articula a través del análisis del papel de la arquitectura y la estética infantil en dos casos representativos de la primera mitad del siglo XX, el estudio de diversos ejemplos de *Wendy House* del mismo período, y un estudio de caso sobre la resignificación y restauración de una Wendy House de mediados del siglo XX en Barcelona, actualmente integrada en un parque público.

EL IMAGINARIO ESTÉTICO DE LA ARQUITECTURA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX

Antes de explorar la tipología específica de la *Wendy House*, es necesario explorar la importancia de la arquitectura en los espacios de juego simbólico y su relación con el imaginario estético infantil y para ello es preciso delimitar un contexto social y temporal, ya que el concepto de infancia varía con el tiempo y está en constante redefinición cultural.

En la evolución de la historia, la variabilidad del concepto de la infancia es fundamental. Desde la sociedad medieval, en la que, según el historiador Philippe Ariès,[10] el concepto de infancia no existía, hasta la actualidad, diversos autores han identificado cambios significativos en la percepción de la infancia en diferentes épocas y culturas.

En este artículo se ha considerado adecuado limitar esta evolución a la primera mitad del siglo XX. Como punto de partida, se ha tenido en

[10] Philippe Ariès, *Centuries of Childhood: A Social History of the Family* (Nueva York: Alfred A. Knopf, 1962), 9-477.

cuenta la publicación del manifiesto *The Century of the Child* de Ellen Key, intencionadamente publicado en sueco el primer día del año 1900. Este documento propone un cambio social, teológico y universal, situando la infancia como el objetivo principal del siglo entrante. Entre sus objetivos destaca el fin del "asesinato de almas" en las escuelas y el fomento de una cultura artística en la infancia.

> El sentido del arte no se despertará a través de una instrucción artística directa, ya sea en la escuela o al visitar museos. Las clases pueden obtener tal conocimiento al ser llevadas por los museos; pero el amor por el arte solo se puede cultivar cuando el estudiante está rodeado de arte, cuando puede absorberlo en paz y libertad.[11]

Key, rodeada de intelectuales y artistas progresistas que iniciaron el movimiento *Arts and Crafts*, consideraba fundamental la calidad de los espacios donde se desarrolla el crecimiento físico y mental de la infancia. Según la autora, era crucial que los niños pudiesen jugar en libertad, sin obstáculos, en entornos luminosos y aireados, cercanos al mundo natural, alejados de las preocupaciones e influencias negativas de la vida adulta. Esta visión de la infancia marca el punto de partida del contexto histórico del artículo, ya que coincide con el contexto del espacio de juego objeto de esta investigación: la *Wendy House*.

A mediados del siglo XX, los procesos de estandarización y producción industrial de juguetes y el uso del plástico, comienzan a tratar las casitas de juego simbólico como objetos, dejando atrás gran parte de las connotaciones estéticas, simbólicas y contextuales inherentes al lenguaje arquitectónico.

Finalmente, para delimitar el contexto de la investigación, es relevante centrarla, en el ámbito geográfico de Europa y Estados Unidos, debido a sus similitudes culturales durante el período analizado.

El juego simbólico es una actividad lúdica libre, no reglada, en la que la imaginación del niño es clave para representar roles y situaciones de la vida real o fantasiosa, sin que un escenario o espacio creado a medida

[11] Ellen Key, *The Century of the Child* (Londres: The Knickerbocker Press, 1909).

sea imprescindible.[12] Sin embargo, el diseño de estos espacios, con una intención estética que incorpora el lenguaje arquitectónico, experimentó un auge en las dos primeras décadas del siglo XX.[13]

Algunos intelectuales y arquitectos de este momento incorporan a la infancia en sus ideas de transformación social. Se describen a continuación dos ejemplos de ello en dos contextos territoriales, el de Glasgow y el de Chicago, que ejemplifican cómo esta transformación social se concreta en cambios culturales, como nuevos espacios para la infancia. En estos espacios, el lenguaje arquitectónico y artístico del momento tiene un peso fundamental e incide específicamente en los espacios de juego simbólico.

En el caso de Glasgow, la transformación de esta urbe, de centro medieval a potencia industrial del Imperio Británico, generó notables contradicciones respecto a la infancia. Por un lado, se consideraba a los niños como un futuro que proteger; por otro, eran víctimas de explotación laboral y pobreza.

Intelectuales como James George Frazer[14] proponían una revolución en la urbe que fusionara el pensamiento científico con elementos de antiguas creencias gaélicas. Según este antropólogo, la infancia debía protagonizar dicha revolución desde perspectivas sociales, estéticas y culturales, convirtiéndose en receptores de innovaciones en arquitectura escolar, publicaciones infantiles, espacios de juego interiores e incluso en indumentaria.

En este contexto, en 1902, los diseñadores Margaret Macdonald y Charles Rennie Mackintosh, dentro del movimiento Arts and Crafts, hacen una propuesta de habitación infantil para el concurso *House for an Art Lover*, iniciativa del editor alemán Alexander Koch. En ella, expresan algunas de las premisas planteadas por Frazer. Crean un espacio de juego infantil basado en la idea de que la sensibilidad artística debe comenzar

[12] Steven Brown, «Role playing in human evolution: from life to art, and everything in between», Frontiers in Psychology 15 (2024). https://doi.org/10.3389/FPSYG.2024.1459247.

[13] Almudena Benito Alonso, «La infancia en casa: la transformación de los dispositivos espaciales domésticos vinculados a la niñez desde la Edad Media hasta la actualidad». (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2018).

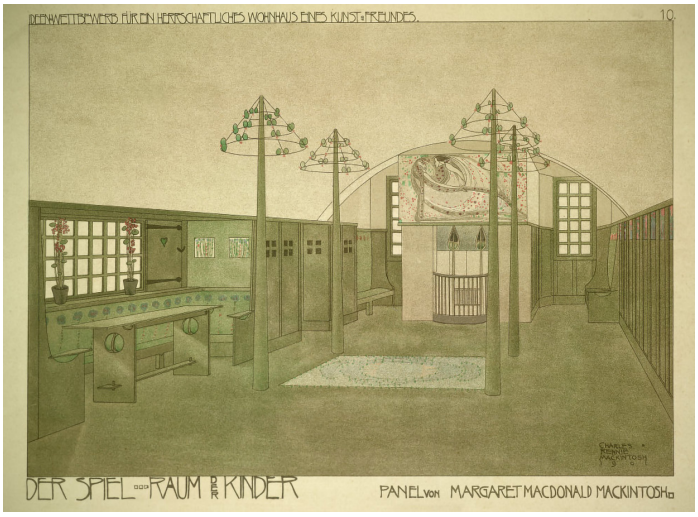
[14] James George Frazer y Robert Fraser, *The golden bough: a study in magic and religion* (Londres: Oxford University Press, 1922.

en el ámbito doméstico, con un imaginario inspirado en lo orgánico y un vínculo directo con la naturaleza. De este modo, las lámparas eléctricas adoptan la forma de plantas estilizadas y, junto con las ilustraciones en las paredes y el mobiliario, generan una atmósfera onírica. Este entorno, situado entre la realidad científica y la mitología, busca infundir estos conceptos en la infancia. Aunque el espacio nunca se construyó, actualmente existe una réplica contemporánea en Glasgow (Reino Unido).

El movimiento Arts and Crafts y otros movimientos paralelos, como el modernismo, utilizaron en este momento histórico las características ornamentales del espacio para introducir modelos culturales en la infancia. Todo ello se desarrolló en un entorno onírico que recreaba paisajes propicios para un juego simbólico vinculado a los cuentos mitológicos, tal y como se observa en la imagen 1.

En este primer caso, el medio para incorporar la estética en la infancia es el lenguaje arquitectónico, y su herramienta principal es la creación de una escenografía mediante ilustraciones, mobiliario, papeles pintados y elementos decorativos que transmiten de manera casi literal los valores relevantes para la cultura de la época.

Imagen 1. Diseño de habitación infantil para la casa de un artista



Dibujo de Margaret Macdonald y Charles Rennie Mackintosh, "Der spiel raum de Kinder"[15]

[15] RIBA, 16057, 1902

El siguiente caso de estudio se sitúa en Riverside, un suburbio de Chicago, en un entorno natural. Se trata de una *playhouse* o jardín de infancia diseñado por el arquitecto Frank Lloyd Wright. El contexto cronológico de 1912, cuando se construye, se asemeja al caso anterior y también refleja la idea de algunos intelectuales de la época sobre la necesidad de introducir la belleza y el arte en la infancia, influyendo en la arquitectura y el urbanismo que la rodean. Entre ellos, el arquitecto Louis Sullivan,[16] mentor de Wright, defendía la creación de una arquitectura genuinamente americana para la infancia, que no solo nutriera su inteligencia, sino que también desarrollara su alma a través de la interpretación de la naturaleza en las formas arquitectónicas.

La señora Cooley, clienta de Wright, se interesó en el sistema educativo de Friedrich Froebel y encargó esta casita de juegos como jardín de infancia para su hija de edad preescolar y algunos niños del barrio. Se trata de una extensión de la vivienda principal, a medio camino entre un espacio privado de juego y un espacio compartido de aprendizaje. Este edificio, que incluía diferentes escenarios de juego simbólico, como una cocina a escala infantil y una pequeña tienda, estaba adornado con ventanas de motivos geométricos coloridos que evocaban una atmósfera festiva y estaban vinculados a los regalos de Froebel.

En este caso, el lenguaje arquitectónico también actúa como medio de transmisión de una estética. Al igual que en el caso anterior, las geometrías de los vitrales son herramientas que contribuyen a generar una escenografía. Sin embargo, se incorpora otra herramienta: el mobiliario diseñado a escala infantil. En la cocina y la tienda, los muebles, objetos y ambientes se reducen matemáticamente a la medida de la pequeña infancia, facilitando un juego simbólico muy definido y centrado en los cuidados.

El diseño de este tipo de espacios reúne varios rasgos identificativos del tipo arquitectónico estudiado: la *Wendy House*. Aunque se trata de un tipo menos común, los indicadores seleccionados están presentes en él de manera más significativa.

[16] Louis Sullivan, *Kindergarten chats and other writings* (New York: Dover Publications, 1979).

Imagen 2. Cocina de la Avery Coonley *Playhouse*



Espacio diseñado por Frank Lloyd Wright. Fotografía de Wayne Andrews[17]

LA *WENDY HOUSE*. UN EJEMPLO DE ARQUITECTURA MEDIADORA DE LA ESTÉTICA EN LOS ESPACIOS DE JUEGO SIMBÓLICO

Uno de los espacios clave en la arquitectura del juego simbólico son las casitas de juegos, denominadas *Wendy House*. Estas son, en realidad, una versión miniaturizada de un espacio doméstico adulto. Aunque las características tipológicas vinculadas a este término son amplias, en este artículo se acotan temporalmente en la primera mitad del siglo XX y se circunscriben a un contexto anglosajón y catalán.

El término proviene de la obra de teatro *Peter Pan,* escrita por J.M. Barrie en 1904, en la que se le construye una *Wendy House* para que se recupere después de que el Niño Perdido *Tootles* casi la mata al dispararle con una flecha. La construcción, tal y como está descrita en la obra, está inspirada en una estructura de madera que ejercía de lavadero en el jardín posterior del autor.[18]

---

[17] Department of Architecture and Design Study Center. MOMA, 1912.

[18] John Barrie, *Peter Pan and Other Plays: The Admirable Crichton; Peter Pan; When Wendy Grew Up; What Every Woman Knows; Mary Rose*. (Londres: Oxford University Press, 2008).

La puesta en escena de esta obra de teatro, con una casita construida en el escenario, supuso la construcción de réplicas de esta en los jardines británicos primero y en otras partes del mundo a medida que la moda se fue extendiendo,[19] siempre en el contexto de familias con un poder adquisitivo alto.

Aunque este hito marca el inicio del término, la tipología ya existe durante el siglo XIX. Se trataba de un espacio de juego vinculado a la nobleza y la burguesía que veían en este tipo de construcciones —en muchos casos réplicas de sus casas o palacios— una forma de representar su poder con una finalidad adoctrinadora, en la que, mediante el juego, los niños reproducían los roles propios en un contexto arquitectónico igual que el de los adultos, pero a la medida de la infancia.

La *Wendy House*, como tipo de espacio, tiene, en este periodo inicial del siglo XX, los tres indicadores definidos al principio del artículo como elementos o características arquitectónicas que influyen en la creación de un imaginario estético en la infancia: un vínculo de la arquitectura con el lugar y el entorno, una escala propia de la infancia y una riqueza formal y material con la capacidad de crear una escenografía simbólica. Su auge, además, coincide con el contexto histórico descrito en el apartado anterior, en el que la arquitectura pone a la infancia en el centro de algunas de sus renovaciones estilísticas.

A continuación, se describen estas tres características del tipo mediante un análisis de cinco ejemplos de *Wendy House* con el fin de determinar la capacidad que tiene este tipo de arquitectura de transmitir una determinada estética a la infancia que lo habita.

La metodología que se ha utilizado en la investigación para seleccionar los casos consistió en una revisión sistemática de los registros de patrimonio en Estados Unidos y el Reino Unido, dado que son los países donde el tipo de *Wendy House*, vinculado a la obra de J.M. Barrie, tuvo una mayor influencia. También se investigaron los registros de patrimonio en España, en particular en Cataluña, donde se localiza el caso de estudio seleccionado. Se considera que estas bases contienen ejemplos de arquitectura en los que el lenguaje estético y compositivo es

[19] Philippa Lewis, *Everything You Can Do in the Garden Without Actually Gardening* (Londres: Frances Lincoln, 2009)

destacado y relevante, lo que puede ejercer una influencia significativa en este aspecto para sus habitantes.

Las bases registradas incluyen el National Register of Historic Places en Estados Unidos, Historic England en el Reino Unido y los catálogos de patrimonio de las comunidades autónomas españolas. Se han seleccionado aquellos casos en los que la arquitectura de las casitas de juego se ha mantenido sin transformaciones significativas en su materialidad, volumetría o decoración. Aunque esta condición ha implicado una reducción en los casos analizados, resulta necesario incluir aquellos en los que esta arquitectura ha perdurado, para entender sus posibilidades futuras respecto al potencial que mantienen para transmitir el imaginario estético de la infancia.

Es importante mencionar que en el caso de España no se ha localizado ninguna casita de juegos a escala infantil en los registros de patrimonio que aún perdure, ya que solo se han encontrado pabellones de juego a escala adulta. Por este motivo, se han incorporado dos casos al análisis que se encuentran descritos en estos catálogos, pero que no han perdurado hasta la actualidad. En estos casos, el análisis se ha realizado mediante las fotografías históricas disponibles, centrándose sobre todo en los aspectos estéticos que muestran.

El lugar y el entorno

El papel del contexto en la *Wendy House* es, de forma inherente a su tipo, generar un entorno natural o un jardín privado alrededor de la pequeña vivienda. Esto es así porque su propósito consiste en reproducir de manera mimética la casa de los adultos; por lo tanto, al igual que la arquitectura que imitan, deben estar rodeadas de una naturaleza diseñada.

El papel del contexto en la *Wendy House* es, de forma inherente a su tipo, generar un entorno natural o un jardín privado alrededor de la pequeña vivienda. Esto se debe a que su propósito es reproducir de manera mimética la casa de los adultos; por lo tanto, al igual que la arquitectura que imitan, deben estar rodeadas de una naturaleza diseñada.

Este paisaje natural diseñado —nunca se trata de una naturaleza salvaje— contribuye a la transmisión de la cultura estética de la casa de los adultos. Reproduce los espacios de transición entre el exterior y el

interior, facilitando los roles que se desarrollan en ellos, de modo que los niños realizan tareas de jardinería, mientras que las niñas cuelgan la ropa o limpian la entrada.

Para ello, en algunos casos, las pequeñas casas incorporan porches, verandas y caminos pavimentados, imitando el lenguaje arquitectónico del contexto en el que se ubican y generando límites de privacidad dentro del ya privado jardín de la casa principal.

> En la despensa de la casa de juego, o mejor aún, en el buen tiempo de verano, en algún lugar cercano, pero al aire libre, lavamos la ropa de las muñecas. Si el sol está muy caliente, nos ponemos nuestros gorros de sol, y nos envolvemos en toallas de baño para que ninguna salpicadura importe, y subimos nuestras mangas hasta donde puedan llegar.[20]

Un ejemplo de estos espacios de transición y privacidad se encuentra en la casita de juegos Haskell, situada en Alton, Illinois, Estados Unidos. Diseñada en 1898 por el arquitecto Lucas Pfeiffenberger para Lucy, la hija del doctor William Haskell y su esposa Florence, Lucy falleció solo cuatro años después de la construcción. En 1932, su madre cedió la casa al municipio de Alton, por lo que en la actualidad toda la propiedad se ha convertido en un parque. Esto ha permitido que el entorno de ambas construcciones se mantenga en su diseño paisajístico original, incluyendo un porche y los caminos de acceso, tal y como se puede ver en la imagen 3.

Imagen 3. Los espacios de porche en la casita de juegos en la finca Haskell



Casita diseñada por el arquitecto Lucas Pfeiffenberger en 1898. Fotografía de Nyttend.[21]

[20] Gertrude Jekyll, *Children and Gardens* (Woodbridge: Antique Collectors' Club, 1982):134.

[21] Wikimedia commons. Dominio Público, 2014.

El espacio a escala infantil

La existencia de un escenario diseñado específicamente a la escala infantil —entendida como la relación dimensional entre un objeto y sus elementos o el entorno circundante— constituye el indicador más significativo de la *Wendy House*. Este aspecto se presenta como su rasgo distintivo y definitorio.

En todos los casos analizados del período de estudio, las dimensiones de las puertas y ventanas de estas estructuras se diseñaron a medida de los niños. Como resultado, esta escala tiene como efecto primario la creación de un espacio accesible exclusivamente para ellos.

Este escenario se complementa con objetos, mobiliario y equipamiento, a menudo funcional —como cocinas, baños y hogares— que aloja la estética del momento, tal y como sucede en la cocina que Frank Lloyd Wright diseña para la señora Coonley. La recreación del mundo adulto incorpora, por lo tanto, el lenguaje estético de este mundo, por lo que la arquitectura se convierte en un agente transmisor.

A diferencia de las cocinitas en escuelas o habitaciones infantiles, la *Wendy House* incorpora una experiencia inmersiva. En relación con el aprendizaje a través de la experiencia, John Dewey afirmó: «Para que haya una experiencia, debe haber interacción entre el individuo y el entorno. La experiencia no es un fenómeno pasivo; es un proceso continuo de interacción y transformación».[22] Por lo tanto, no puede existir una experiencia educativa sin que el entorno juegue un papel importante, sobre todo en lo que respecta a la experiencia estética, según relata el propio Dewey.

Teniendo en cuenta lo que afirma Dewey, no hay educación, ni educación estética, si no se da en un entorno inmersivo donde cada detalle cuenta. Esto es especialmente relevante en la *Wendy House*, en contraste con otros espacios simbólicos, como las cocinas de juguete en una habitación infantil o en un parque, que no forman parte de una experiencia estética total. En estas últimas, cada parte no fluye en continuidad, como ocurre en la tipología de la *Wendy House*. Podemos observar esta dinámica de manera similar en la obra *Alicia en el País de las Maravillas* de

[22] John Dewey, *Art as Experience* (Vol. VII; Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1934).

Lewis Carroll,[23] donde los cambios de escala de Alicia transforman radicalmente su relación con el entorno. Su percepción del tamaño de los objetos y espacios se altera, dotando a cada elemento de un significado diferente según su propia estatura.

La arquitectura, en todas sus escalas, incluyendo la «real», no es solo un telón de fondo, sino un participante activo en la construcción de nuestra identidad. Al habitar un espacio, asumimos roles y valores que modelan nuestro ser. Esta capacidad de la arquitectura para influir en la conducta y la identidad se observa de forma especialmente clara al comparar las casas de muñecas, las *Wendy Houses* y las viviendas destinadas a adultos.

Como señala Gaston Bachelard en La poética del espacio, la casa es un «nido», un espacio primigenio que moldea nuestra imaginación y sentido del ser[24] (Bachelard, 1958). La casa de muñecas y la Wendy House son extensiones de este «nido», miniaturas que permiten a los niños experimentar con la organización del espacio y la representación de roles sociales. En este sentido, la Wendy House va más allá de ser un simple juguete: se convierte en un espacio de aprendizaje y experimentación donde los niños pueden ensayar identidades y construir su propia narrativa espacial.

A partir de aquí, la cuestión es para qué se utiliza este recurso arquitectónico. ¿Qué se consigue transmitir a partir de esta experiencia en el espacio?

La respuesta está, al igual que el contexto y el entorno, en el refuerzo de los roles culturales asociados a las expectativas sociales sobre la infancia. Según el paisajista B. Scott, el Príncipe Alberto y la Reina Victoria hicieron construir un complejo de casitas de juego, hoy en día restaurado, a escala para sus hijos en su residencia Osborne, en la isla de Wight, en 1854. El complejo, denominado *Swiss Cottage*, incluía un taller a escala, equipado con herramientas en miniatura para los niños, y una cocina a escala, donde una ama de llaves se encargaba de instruir a

[23] Louis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas* (Madrid: Universidad de Castilla-La Mancha servicio de publicaciones, 2015).

[24] Bachelard, *La poétique de l'espace* (París: Presses Universitaires de France, 1957).

las niñas en las tareas domésticas. Además, contaba con una simulación de tienda para que estas se aprovisionaran de víveres.

Otro ejemplo de la recreación del mundo doméstico diseñado a medida, en la primera mitad del siglo XX, se localiza en Castelló d'Empúries, Cataluña, España. La finca El Cortal d'Avinyó, de origen XVIII, fue ampliada en 1903 con un edificio de estilo modernista, diseñado por el arquitecto Josep Azemar. La familia formada por el oftalmólogo Ignacio Barraquer y su esposa Josefina Moner utilizó esta finca durante las décadas de 1920 y 1930 como residencia veraniega con sus siete hijos.

En algún momento de este período, se construyó una casita de juego que arquitectónicamente simula una de las casas de campo típicas de Cataluña, conocida como masía. Este espacio, estaba recubierto con cerámica propia del movimiento modernista, imitando la estética de la casa familiar. Las fotografías de la época (ver imagen 4) muestran escaleras y puertas diseñadas a la escala de los niños de la familia, quienes, ataviados con trajes característicos del trabajo en el campo, conforman una escenografía en la que la arquitectura refleja el ambiente social y cultural adulto mediante una estética que lo recrea de forma mimética. Aunque está documentada en diversas fotografías familiares, en la actualidad no queda ningún vestigio de ella.

Imagen 4. Las entradas a escala infantil en la casita de juegos Cortal d'Avinyó



Casita de juegos diseñada por el arquitecto Josep Azemar en la década de los 20. Fotógrafo desconocido[25]

[25] Fondo fotográfico Klein Andreu. Fecha no identificada.

La característica de la escala infantil se manifiesta en todos los casos documentados en esta investigación; sin embargo, solo en algunos de ellos se conservan los elementos decorativos y el mobiliario en su forma original. Un ejemplo es la casita de juegos situada en la casa Chartwell, en Kent, en el sureste de Inglaterra. Winston Churchill encargó la adecuación de la vivienda principal en 1924 al arquitecto Philip Tilden, quien también diseñó la pequeña casita de juegos y vivió allí con su familia hasta 1965. Tras su muerte, la propiedad fue cedida a la organización National Trust y actualmente forma parte de la red de visitas patrimoniales que ofrece esta entidad. La casita de juegos, tal y como se observa en la imagen 5, está integrada en el jardín reconvertido en parque y, aunque está abierta al público, no se permite su uso para el juego infantil.

Imagen 5. El mobiliario a escala en la casita de juegos Chartwell



Casita de juegos diseñada por el arquitecto Philip Tilden en 1924. Fotógrafo Galius Cornelius[26]

La materialidad y la simbología

La arquitectura, a diferencia de otros lenguajes, tiene la capacidad de integrar la estética a través de su materialidad y los elementos ornamentales que la componen. Este fenómeno se explica bien mediante el concepto de fenomenología, que se refiere a la experiencia vivida en un espacio, centrada en cómo se percibe y experimenta el mundo a través de todos los sentidos.

[26] Wikimedia commons. Dominio Público, 2014.

Aunque las *Wendy House* son espacios reducidos, se caracterizan por su gran riqueza y diversidad material. Esto se debe, en parte, a que, a pesar de su tamaño, suelen incluir diversas estancias que mimetizan la vivienda adulta que imitan. Además, existe la intención de reproducir el lenguaje arquitectónico de las fachadas e incluso la volumetría de la casa principal. Ambos factores implican que la densidad de materiales y ornamentos en estos espacios sea mayor que en otros también destinados a la infancia.

Barmpouti y Vrettou[27] en un estudio sobre la influencia de la fenomenología en el ámbito de los edificios escolares, determinaron cómo los elementos tanto tangibles —los materiales físicos— como intangibles —la combinación de color, luz y acústica— influyen en el desarrollo expresivo de los niños. Por lo tanto, se puede afirmar que el lenguaje arquitectónico, manifestado en la materialidad de la *Wendy House* en el contexto histórico de la primera mitad del siglo XX, tuvo un impacto significativo en la formación de la infancia que las habitaba.

Aunque no todos los casos analizados reproducen de forma literal la volumetría y el lenguaje arquitectónico, en la gran mayoría de casos analizados los materiales e incluso las gamas cromáticas de los interiores son los de las casas familiares.

Un ejemplo es la *Wendy House* de la Mansión Astin en Bryan, Texas, Estados Unidos. La casa familiar, que actualmente alberga eventos, fue construida en 1925 por el terrateniente Roger Astin, siguiendo el estilo renacentista georgiano y diseñada por el arquitecto Hal B. Thompson. Este estilo arquitectónico se caracteriza por grandes ventanales blancos afrancesados, paramentos de ladrillo visto y cubiertas de pizarra. La casita de juegos es una réplica de la mansión, especialmente en lo que respecta a los materiales utilizados, tal y como se observa en la imagen 6. La entrada reproduce el retranqueo de acceso y la proporción de los ventanales también es parecida. Estas características arquitectónicas tenían como objetivo que la infancia asimilara la cultura familiar a través de la atmósfera estética que la pequeña réplica infundía, la cual era sin duda muy similar a la de la casa principal.

---

[27] Ioulia Barmpouti y Matina Vrettou, «The role of phenomenology in education procedure», en Proceedings of ADVED15 International Conference on Advances in Education and Social Sciences, ed. F Uslu (Turkey, 2015), 656-65. https://www.ocerint.org/adved15_epublication/papers/234.pdf

Imagen 6. La réplica del lenguaje arquitectónico en la casita de juegos de la Mansión Astin



Casita de juegos diseñada por el arquitecto Hal B. Thompson. Fotógrafo Mukundunganna.[28]

Imagen 7. Mansión Astin. Casa principal en la que se inspira la casita de juegos.

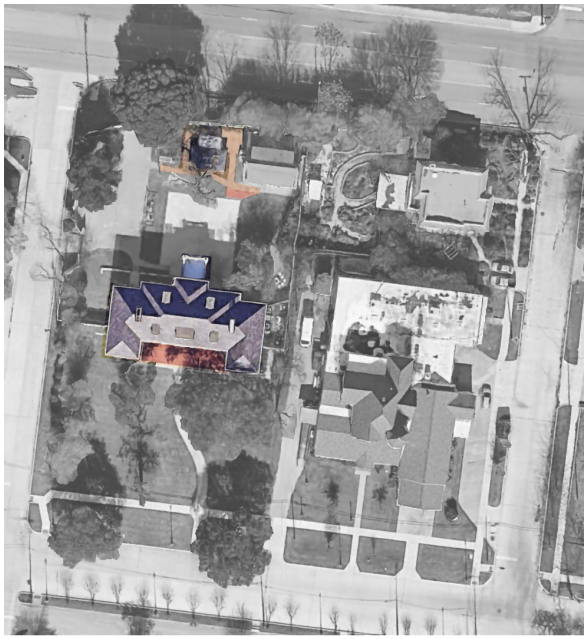


Mansión Austin diseñada por el arquitecto Hal B. Thompson. Fotógrafo Mukundunganna.[29]

[28] Wikimedia commons. Dominio Público, 2016.

[29] Wikimedia commons. Dominio Público, 2016.

Imagen 8. Ubicación en el lugar de la Mansión Astin y su *Wendy House,* ambas destacadas en color sobre el fotoplano en blanco y negro.



Fotomontaje realizado por los autores.[30]

Además de la materialidad, la fenomenología también considera la experiencia en el espacio a través de elementos intangibles, vinculados a las ornamentaciones y a la capacidad que tienen los relatos gráficos o ilustraciones para transmitir significados. Al igual que en la habitación infantil diseñada por Margaret Macdonald y Charles Rennie Mackintosh dentro del movimiento *Arts and Crafts*, algunas *Wendy House* incorporan elementos oníricos y fantásticos para reforzar conceptos clave en determinadas culturas.

Un ejemplo es la casita de juegos en Can Garí del Cros, en Argentona, Cataluña, España. Esta propiedad ha experimentado varias intervenciones en su casa familiar desde principios del siglo XX. La intervención más significativa fue realizada por el arquitecto modernista Josep Puig i Cadafalch en 1899. En 1928, el arquitecto novecentista Lluís Bonet Garí recibió el encargo de diseñar una masovería —un tipo de vivienda destinada a tareas domésticas— y una pequeña casita de juegos en los jardines que

[30] Fotomontaje sobre base de *Google Earth*. 2025

habían sido diseñados por el arquitecto paisajista Nicolau Maria Rubió i Tudurí entre 1898 y 1900.

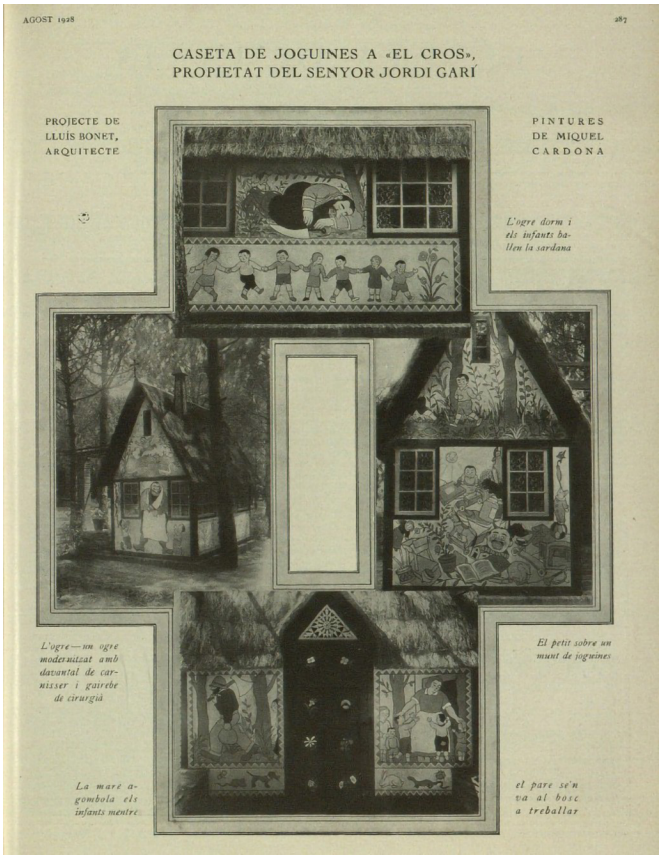
A diferencia de la mayoría de los casos descritos, esta casita no replica ninguna de las casas familiares en términos de materialidad o volumetría. Su estructura consistía en paredes de obra estucadas, y la cubierta estaba hecha de ramas de brezo. Las paredes exteriores estaban decoradas con pinturas al fresco del ilustrador Miquel Cardona, conocido artísticamente como *Quelus*, quien había participado en numerosas publicaciones de sátira política y literatura infantil. Las ilustraciones realizadas para la casita recreaban una fábula, tal y como se observa en la imagen 9. La arquitectura de la casita, que presenta reminiscencias de una cabaña en el bosque, proporcionaba un escenario ideal para la narrativa simbólica que pretendía transmitir la fábula, cuya moraleja estaba ligada a la protección que ofrece la familia frente a un agresor externo.

En este caso, a diferencia del anterior, la arquitectura no sirve como un medio de transmisión literal de la cultura familiar mediante la réplica de la casa familiar. Aquí, la arquitectura actúa como soporte para elementos artísticos, como la pintura al fresco, complementando otros indicadores (la escala infantil y el contacto con la naturaleza) en su capacidad para transmitir el imaginario estético.

El año 1928, el magacín catalán de estilo europeo, d'Ací i d'Allà, publicó una composición fotográfica[31] de la casita de juegos acompañada de la explicación de la fábula que representa.

[31] Carles Soldevila, «Caseta de joguines», d'Ací i d'Allà 128-XVIII (agosto de 1928): 287.

Imagen 9. La simbología en las paredes de la casita de juegos en el Cros de Can Garí.



Casita de juegos diseñada por el arquitecto Lluís Bonet Garí. Fotografías publicadas en la Revista d'Ací i d'Allà. 1928.[32]

Resumen de los tres indicadores en los casos analizados

Como conclusión de este apartado, se presenta un cuadro resumen que muestra la presencia de los tres indicadores en los distintos casos, con el fin de evaluar la relevancia de cada uno de ellos en el tipo estudiado.

[32] Arca, archivo de revistas catalanas antiguas. Dominio Público.

Tabla 1. Comparativa de los indicadores en las distintas *Wendy House*

Casita de juego	**Fecha**	**Ubicación**	**Jardín diseñado al estilo de la casa familiar**	**Escala Infantil en todo el espacio**	**Materialidad.**	
					Mimetismo con la casa familiar	**Presencia de simbología.**
Finca Haskell	1898.	Alton, Illinois, Estados Unidos.	Sí.	Sí.	Sí. Incluso incluye el mimetismo con el entorno inmediato y la volumetría.	No.
Cortal d'Avinyó	1920-1930.	Castelló d'Empúries, Cataluña, España.	No. Entorno diseñado como el de una granja	Sí.	No en el volumen y la composición. Sí, en la materialidad: copia los azulejos.	Sí. Escaleras y accesos vinculados al imaginario de una granja.
Chartwell House	1924.	Kent, Inglaterra.	Sí.	Sí.	Sí. Incluye la volumetría. la materialidad y el mobiliario	No.
Mansión Astin	1925	Bryan, Texas, Estados Unidos.	Sí.	Sí.	Sí, en la volumetría y el estilo georgiano.	No.
El Cros de Can Garí	1928	Argentona, Cataluña, España.	No. Entorno natural no diseñado.	Sí.	No. Es un estilo distinto que simula una cabaña en el bosque. No replica la volumetría ni los materiales.	Sí. Ilustraciones que recrean una fábula.

Fuente. Autores del artículo

El análisis comparativo de las casitas de juego revela variaciones en la importancia de los indicadores. En relación con el papel del entorno en la estética del conjunto, los ejemplos anglosajones (Haskell, Chartwell y Astin) muestran una mayor continuidad estilística con las casas y

jardines familiares en los que se integran, en contraste con los ejemplos catalanes, donde el entorno está menos diseñado y más vinculado a la recreación del mundo imaginario que representan (la naturaleza salvaje en el caso del Cros de Can Garí y la granja en el Cortal de Avinyó). Aunque se trata de distintas estrategias, en ambos casos el entorno actúa como catalizador de un imaginario estético.

Todas las casitas están diseñadas a escala infantil, lo que enfatiza su objetivo de ser accesibles y adecuadas para los niños, permitiendo así una experiencia inmersiva adaptada a su tamaño. Este es el indicador que define el tipo y que vehicula las expresiones estéticas del lenguaje arquitectónico, facilitando la construcción del imaginario infantil.

En cuanto a la materialidad, y específicamente en relación con el mimetismo arquitectónico, algunas casitas, como las de Haskell, Chartwell y Astin, replican la materialidad y volumetría de las residencias principales. Por otro lado, el Cortal d'Avinyó y el Cros de Can Garí optan por estilos diferenciados, reflejando distintas aproximaciones hacia la imitación arquitectónica. En estos dos casos, se incorporan elementos que contribuyen a la creación de una escenografía, como el símil de una granja o una cabaña en el bosque. En ambos contextos, tanto en la mímesis con la casa familiar como en la escenografía, la arquitectura representa una cultura estética en este tipo de edificaciones.

Finalmente, se observa una característica singular en el Cros de Can Garí, que utiliza la decoración simbólica mediante ilustraciones narrativas. Este enfoque contrasta con los otros ejemplos, que no emplean simbología decorativa, sugiriendo un uso especial del espacio como medio narrativo simbólico. En este caso, la arquitectura también actúa como evidencia para la generación de un imaginario estético en la infancia.

UN CASO DE ESTUDIO: EL PROCESO DE RESIGNIFICACIÓN DE UNA WENDY HOUSE DE MEDIADOS DEL SIGLO XX EN BARCELONA: LA CASITA DE JUEGOS DEL PUTXET

Una vez definido el tipo arquitectónico de la *Wendy House* y su implicación en los espacios de juego simbólico para la construcción del imaginario estético en la infancia, se presenta un estudio de caso de una *Wendy House* de mediados del siglo XX, en la cual su contexto ha sido

modificado. Este análisis examina hasta qué punto se mantienen los indicadores que definen el tipo y qué oportunidades presenta su restauración y transformación en términos de uso y significado para la infancia.

El proyecto de análisis, restauración y cambio de uso y significado ha sido posible gracias a un contrato competitivo de investigación y restauración de la casita, financiado por el Instituto Municipal de Paisaje Urbano de Barcelona. Los autores del artículo han participado en dicho contrato, lo que les ha permitido acceder a la información y participar en las decisiones sobre la conservación y transformación de la casita de juegos.

Orígenes y evolución histórica

La historia de la casita de juegos situada en la calle Ferran Puig número 60 de Barcelona, conocida como la casita de juegos del Putxet, comienza en 1903 con la construcción de una casa modernista en la zona recientemente urbanizada.[33] Esta torre[34] fue encargada por Antonia Fenollosa y su esposo, el Sr. Martorell, al arquitecto Bonaventura Pollés Vivó. Inicialmente, el encargo era para el diseño de un hotel.

Imagen 10. Torre Fenollosa Martorell en segundo plano, al fondo de la imagen



Torre diseñada por el arquitecto Bonaventura Pollés Vivó en 1943. Fotógrafo desconocido.[35]

[33] Proartsis Conservación y Restauración S.L., «La caseta per infants al carrer Costa 81. Estudi històric» (Barcelona, 2023).

[34] Según el diccionario de l'*Institut d'Estudis Catalans,* en catalán, una torre es una casa unifamiliar de más de una planta exenta y con jardín.

[35] Archivo particular de la familia Pérez Ferrada. Fecha desconocida.

En 1954, Delfí Guinovart y Núria Coma, quienes tenían una empresa constructora, adquirieron la propiedad y la convirtieron en su vivienda. Durante este proceso, construyeron la casita de juegos, ubicada en el muro que separa su finca de la casa vecina en la calle Costa. Este espacio fue concebido para el ocio de sus hijos: Toni, Xavier, Magda, Jordi y Josep Oriol.

Imagen 11. Exterior de la casita de juegos en la actualidad



Casita de juegos diseñada y construida por Delfí Guinovart y Núria Coma. Fotógrafo autor del artículo.[36]

La casita, cuya construcción finalizó en 1956, fue diseñada por Guinovart. Presenta un cuerpo central que sobresale en comparación con los laterales, similar a la casa familiar, y se sitúa en la parte alta del terreno, rodeada de terraplenes. La edificación incluye varias estancias dotadas de electricidad. Su cocina contaba con fogones de hierro (cocina económica) a escala infantil que funcionaban con leña o carbón, suministrados por la familia. Además, dispone de una salita-comedor y un baño, equipados con una bañera, un lavamanos y un inodoro, todos a escala infantil y con agua corriente conectada a la red general.

[36] Autor del artículo, 2024.

Imagen 12. Interior de la casita de juegos. Cocina económica



Casita de juegos diseñada y construida por Delfí Guinovart y Núria Coma. Fotógrafo autor del artículo.[37]

Aunque la obra se llevó a cabo en la década de 1950, tanto los materiales decorativos utilizados como su composición estética se refieren al estilo modernista en el que Delfí había realizado numerosas construcciones. En concreto, el uso del trencadís (técnica que utiliza fragmentos de azulejos) y las cerámicas de pisa ilustradas, que representan figuras infantiles y de cuentos, provienen de muestras de material que el constructor utilizó en el proceso constructivo de las escuelas de Vistabella, Tarragona y Les Gunyoles, Barcelona, España.[38]

Imagen 13. Detalle de las cerámicas con motivos infantiles



Casita de juegos diseñada y construida por Delfí Guinovart y Núria Coma. Fotógrafo autor del artículo.[39]

[37] Autor del artículo, 2024.

[38] Albert Arnavat, *Detalles de: La ceràmica vidriada a l'arquitectura* (Reus: Cambra Oficial de la Propietat Urbana de Reus i Comarques, 1989)

[39] Autor del artículo, 2024.

Inicialmente, la casita estaba destinada al uso exclusivo de la familia Guinovart, pero pronto se abrió a los amigos de los niños, tanto de la escuela infantil Andersen de la calle Anglí como de la escuela Virtelia, permitiendo que disfrutaran del lugar como invitados.

En el periodo de 1963 a 1967, tras mudarse la familia Guinovart Coma a la calle Ganduxer 43, se decide demoler la torre modernista. Delfí Guinovart presentó un proyecto para construir cuatro nuevos edificios en su lugar, reservando un espacio triangular en la esquina junto con la parte del jardín que contenía la casita. Sin embargo, la muerte repentina de Guinovart en 1967 frenó el proyecto.

Los cambios en la propiedad continúan hasta 2004, cuando la viuda de Guinovart y sus hijos venden el terreno sin edificar, que termina en manos de una inmobiliaria que planea construir un nuevo edificio cerca de la casita. La comunidad vecinal se opone a este proyecto, considerándolo intrusivo y una amenaza para la casita. Finalmente, el Ayuntamiento de Barcelona negocia con la inmobiliaria y, en 2004, se logra una donación voluntaria del terreno donde se encuentra la casita, asegurando su preservación como espacio público. A partir de este momento, la casita queda cerrada y abandonada sin ser integrada en el parque público que la rodea.

Ese mismo año, se llevó a cabo un estudio sobre la cerámica que recubre la casita, encargado por la asociación de vecinos del Putxet. Este estudio, llevado a cabo por María Antonia Casanovas, conservadora del Museo de Cerámica, resalta tanto el material de las cerámicas como la singularidad de la casita como un espacio recreativo con diversas estancias interconectadas.[40]

Análisis de los indicadores sobre la influencia de la arquitectura en el imaginario estético en el caso de estudio

La posibilidad de acceder a los estudios disponibles sobre la *Wendy House* objeto de estudio, así como de conocer su materialidad a través de la recopilación de datos, representa una oportunidad para comprobar

[40] Maria Antonia Casanovas, «Valoració de la ceràmica que revesteix la caseta de nines de la finca ubicada entre el carrer de la Costa. 79 i Ferràn Puig 84» (Barcelona: Ajuntament de Barcelona, 2004)

hasta qué punto los indicadores definitorios del tipo están presentes en este caso y si se en la actualidad se han alterado.

En relación con el indicador del lugar y el entorno, inicialmente, la casita se ubicaba en un jardín privado, adyacente a la casa familiar de estilo modernista. Esto proporcionaba un vínculo directo, aunque privado, con el contexto familiar. El jardín circundante probablemente incluía elementos de paisajismo y diseño típicos del período y estilo de la casa, estableciendo así una continuidad estética que reforzaba el diseño de la casa de juegos. Sin embargo, el contexto actual no se alinea con la estética original, lo que ha llevado a la pérdida de la experiencia estética de continuidad.

En cuanto a la escala, el diseño de la casita de muñecas del Putxet cumple plenamente con este indicador. La cocina económica, aunque a escala, es completamente operativa. Los baños, originalmente conectados al suministro de agua, también cumplen su propósito. Además, las puertas y ventanas están adaptadas a la infancia. Este diseño responde a roles muy definidos, vinculados a la cultura de la época. Así, la arquitectura se convierte, a través de la escala, en un vehículo de dicha cultura, lo que la convierte en un elemento clave en el imaginario estético relacionado con los roles de ese momento. En la actualidad, estos elementos han dejado de ser operativos y la cultura contemporánea tampoco se alinea con los roles presentes en el momento de su construcción. El proyecto de restauración y cambio de uso debe considerar este cambio de contexto para determinar cómo puede contribuir la casita en relación con su escala y en la construcción del imaginario estético actual.

Respecto a la materialidad y la simbología, la selección de materiales, como azulejos vidriados y *trencadís*, no fue solo funcional. Estos materiales contribuyeron activamente a la estética general, alineándose con el estilo modernista de la casa familiar y las tendencias artísticas de la época, cumpliendo así con este indicador. La presencia de elementos decorativos con posibles connotaciones simbólicas o narrativas vinculadas a la infancia enriquece aún más el impacto estético. Sin embargo, a diferencia de otros casos, en la caseta del Putxet no se configura una narrativa vinculada a una moraleja; su conexión con el imaginario estético proviene solo de la atmósfera creada por las imágenes. En la actualidad, el estado de conservación de esta materialidad y simbología es

irregular: faltan algunas piezas cerámicas o están deterioradas, y todos los elementos de carpintería originales han desaparecido. Como resultado, esta construcción estética basada en la materialidad de la arquitectura se ha perdido en gran parte. Respecto a la materialidad y la simbología, la selección de materiales, como azulejos vidriados y trencadís, no fue solo funcional. Estos materiales contribuyeron activamente a la estética general, alineándose con el estilo modernista de la casa familiar y las tendencias artísticas de la época, cumpliendo así con este indicador. La presencia de elementos decorativos con posibles connotaciones simbólicas o narrativas vinculadas a la infancia enriquece aún más el impacto estético. Sin embargo, a diferencia de otros casos, en la caseta del Putxet no se configura una narrativa vinculada a una moraleja; su conexión con el imaginario estético proviene solo de la atmósfera creada por las imágenes. En la actualidad, el estado de conservación de esta materialidad y simbología es irregular: faltan algunas piezas cerámicas o están deterioradas, y todos los elementos de carpintería originales han desaparecido.

Tabla 2. Comparativa de los indicadores en la Casita de juegos del Putxet en su origen y en la actualidad

Etapa	Contexto. Jardín diseñado al estilo de la casa familiar	Escala infantil en todo el espacio	Materialidad. Mimetismo con la casa familiar	Materialidad. Presencia de simbología.
1955	Sí. Aunque la casita no es coetánea con la casa familiar, hay continuidad entre el entorno de la casita y el de la casa familiar durante su construcción.	Sí. El diseño mantiene proporciones infantiles en los accesos, ventanas y elementos interiores.	Sí. Aunque la volumetría no es idéntica a la de la casa familiar, se replican elementos como la forma de la entrada y las técnicas constructivas.	Sí. Existen numerosas referencias simbólicas vinculadas a la infancia, especialmente en las piezas cerámicas. Sin embargo, estas no constituyen una narrativa.
2025	La casita está en un parque público, pero su entorno no ha sido integrado en el paisaje.	Sí. La escala se mantiene en todos los elementos, tanto interiores como exteriores.	Sí. La volumetría se preserva, pero la casa familiar ya no existe.	Sí. La presencia de simbología se mantiene, aunque en algunos casos está deteriorada.

Fuente. Autor del artículo

A partir de la comparación entre los dos momentos de la casita, el original y el actual, se concluye que los indicadores de escala y materialidad no se han visto demasiado alterados. Se puede afirmar que estos indicadores aún tienen el potencial de construir un imaginario estético en la infancia. Sin embargo, el cambio en el entorno ha modificado la configuración estética que rodea la casa. Además, la casa familiar con la que se vinculaba ya no existe, lo que también afecta la construcción del imaginario estético infantil.

El proceso de restauración: devolver la estética a la infancia

En todos los casos de *Wendy House* estudiados en el punto anterior, estas construcciones han desaparecido o han sido restauradas y se encuentran en recintos patrimoniales protegidos. Se han convertido en espacios de memoria histórica que relatan cómo se jugaba en una época y contexto determinados. Sin embargo, el potencial de juego que tenían como tipo ha desaparecido.

En el caso de la casita de juego del Putxet, el contrato de investigación y restauración implica, además de la conservación material de la casita, la necesidad de reflexionar sobre su uso y de la capacidad que su arquitectura puede tener todavía para generar un imaginario estético en la infancia. Por lo tanto, es posible considerar alternativas más allá de convertirla en un espacio de memoria.

Para llevar a cabo este proceso de restauración y reflexión acerca de los usos, se ha utilizado el Método Sistémico para la Restauración del Patrimonio Arquitectónico, Método Sistémico para la Restauración del Patrimonio Arquitectónico.[41] Este método se basa en la visión sistémica propuesta por Mario Bunge,[42] integrando la teoría de valores de Alois Riegl,[43] actualizada para el contexto cultural contemporáneo, y la práctica de proyectos de la Restauración Objetiva, según Antoni González

[41] Mariona Genís-Vinyals, José Luis González Moreno-Navarro y Albert Casals Balagué, «Protocol per a la redacció de projectes de restauració i d'intervenció arquitectònica» (Barcelona, 2018). https://doi.org/B26786-2018.

[42] Mario Augusto Bunge, *Crisis y reconstrucción de la filosofía* (Buenos Aires: Gedisa, 2002).

[43] Alois Riegl, *El culto moderno a los monumentos* (Madrid: Visor Libros, 1903).

Moreno-Navarro.[44] La metodología se desarrolla a través de cuatro fases secuenciales: una fase inicial de investigación exhaustiva, una etapa de definición de valores a preservar, objetivos y criterios de actuación, y finalmente, la definición de actuaciones de restauración y la planificación de nuevos usos.

En la reflexión sobre los valores que se deben preservar, se consideran tres tipos: los significativos, que valoran la casita de juego como un vehículo de identificación para diferentes generaciones; los documentales, que se centran en su historia, los materiales utilizados en su construcción y los hechos antropológicos ocurridos en ella, y los instrumentales, que determinan la capacidad de la casita de juegos para ser utilizada.

Es importante encontrar un equilibrio entre estos valores. Esto permitirá preservar tanto la historia como el significado del espacio de juego histórico. Al mismo tiempo, la restauración debe garantizar su utilidad y promover su uso como espacio de juego, tal como corresponde a esta tipología.

Este equilibrio se logra mediante diversas actuaciones. Se prioriza la preservación del valor documental del espacio interior, restaurando los muebles originales a escala, como la cocina económica y los muebles del baño. Adaptar estos elementos para un uso actual requeriría demasiados cambios, por lo que se descarta su uso para juegos simbólicos en el interior. La escala infantil de estos muebles se conserva como documento, y se incorporan aquellos que faltan. Además, se mantienen todos los elementos de acceso a medida, aunque se restringirá el acceso a visitas puntuales.

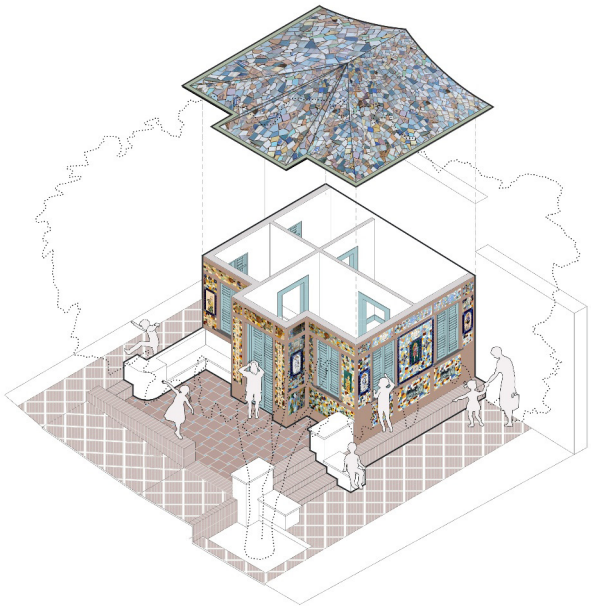
Se busca aumentar el valor documental de la materialidad y simbología de la casita. Esto incluye la restauración de las cerámicas deterioradas en las fachadas exteriores y la reposición de aquellas que faltan, así como las carpinterías ausentes. En cuanto al valor instrumental, se pretende recuperar el lugar y el entorno deteriorados tras la desaparición de la casa y el jardín familiar. Se decide crear un entorno con muros y bancos que integre la casita en el parque actual. Esta intervención

[44] Antoni González Moreno-Navarro, *La restauració objectiva. Mètode SCCM de restauració monumental* (Barcelona: Diputació de Barcelona, 1999).

permitirá establecer nuevas relaciones de juego alrededor de la casita, incluyendo juegos dinámicos, de equilibrio y espacios tranquilos que inviten a sentarse y observar en una atmósfera estética que conserva la materialidad histórica, tal y como se muestra en la imagen 14.

Se contemplan también juegos de imaginación, que surgen al espiar el interior de la casita. Para facilitarlo, se dejarán las lamas de madera de las ventanas abiertas a distintas alturas durante la restauración de las carpinterías. Esto permitirá que los niños se suban a los bancos perimetrales para espiar lo que sucede en el interior, que estará debidamente iluminado.

Imagen 14. Representación de la atmósfera estética una vez realizada la restauración de la casita



Dibujo realizado por el autor del artículo.[45]

Con estas actuaciones, el proyecto de restauración preserva el espacio de la casita de juego como documento de un tipo de juego simbólico vinculado a una cultura de un momento específico. En esa época, la arquitectura actuaba como vehículo de una estética que reforzaba los roles establecidos. La intervención en el entorno inmediato, con la

[45] Autor del artículo, 2024.

instalación de bancos y la abertura de las persianas exteriores, permite devolver el uso del espacio de juego, manteniendo su simbología exterior y creando una nueva atmósfera estética contemporánea, sin la carga cultural de los roles de los años 50.

CONCLUSIONES

El objetivo principal de esta investigación fue analizar cómo la arquitectura influye en la formación del imaginario estético infantil, utilizando la *Wendy House* como un caso de estudio paradigmático. A continuación, se presentan algunas conclusiones derivadas de este análisis.

En cuanto a los indicadores utilizados para determinar la influencia de la estética en espacios de juego simbólico a escala infantil, se eligieron tres: conexión con el entorno, escala infantil y riqueza estética en la materialidad. Estos indicadores demostraron ser efectivos para llevar a cabo un análisis comparativo de los casos de *Wendy House* estudiados. En cuanto a la conexión con el entorno, se ha demostrado que la integración física y visual de la *Wendy House* con su entorno circundante es fundamental. La proximidad a jardines, la incorporación de elementos naturales en su diseño, y la integración con el jardín familiar, favorecen la comunicación visual y estética con la casa principal. Esto enriquece la experiencia lúdica y estimula la imaginación infantil. Esta conexión puede ser directa, como en casas ubicadas en jardines privados, o más sutil, a través de una naturaleza onírica vinculada a narrativas o escenografías, como las casitas en bosques o granjas.

Se observó, tal y como se muestra en la tabla 3, que este entorno estéticamente intencionado es un indicador frágil de preservar, manteniéndose solo en espacios altamente protegidos. En otros casos, aunque persiste el contexto natural, la relación con el jardín familiar o el contexto escenográfico ha cambiado significativamente, dificultando su influencia continua a través de la arquitectura. Además, el propósito inicial de estas casitas de transmitir una estética ligada a los roles sociales y culturales familiares ha perdido sentido, debido a la transformación de estos roles. Por lo tanto, la capacidad de estos entornos para albergar una estética infantil exige ser transformada y adaptada a una visión contemporánea de la infancia y la influencia que la estética debe tener sobre ella hoy en día.

Un ejemplo del potencial del entorno como generador de estética, pese al paso del tiempo, es el caso de la casita de juegos del Putxet en Barcelona. Este caso ilustra, como sucede en la mayoría de los casos, el impacto de las transformaciones contextuales en la experiencia estética infantil. La estructura original y gran parte de sus materiales se han conservado. Sin embargo, el cambio de contexto —de un jardín privado a un espacio público— afectó significativamente su capacidad de mantener una continuidad estética con el entorno.

El caso muestra que, con un enfoque metodológico adecuado, es posible intervenir en el entorno. Se pueden incorporar elementos de diseño, como bancos y repisas, que permiten conectar la casita con el entorno natural contemporáneo. Así, se puede restablecer la influencia estética de la arquitectura a través del juego.

Tabla 3. Evolución del entorno en los casos analizados.

Casita de juego	Entorno en el origen	Entorno en la actualidad
Finca Haskell	Entorno diseñado en conexión con el diseño del jardín familiar.	Parque público. La casita se encuentra descontextualizada del jardín principal. No existe continuidad con la vivienda principal
Cortal d'Avinyó	Entorno escenográfico, diseñado como el de una granja.	La casita no ha perdurado.
Chartwell House	Entorno diseñado en conexión con el diseño del jardín familiar.	Parque público en un recinto patrimonial. La casita se encuentra descontextualizada del jardín principal. No existe continuidad con la vivienda principal.
Mansión Astin	Entorno diseñado en conexión con el diseño del jardín familiar.	Jardín privado con posibilidad de visita pública. La casita se encuentra descontextualizada del jardín principal. No existe continuidad con la vivienda principal
El Cros de Can Garí	Entorno escenográfico, diseñado como el de una casita de cuentos en el bosque.	La casita no ha perdurado.
La casita de juegos del Putxet	Entorno diseñado en conexión con el diseño del jardín familiar.	El proyecto de restauración tiene previsto generar una nueva conexión con el entorno, en el que elementos de diseño como bancos y repisas ejerzan de vehículos del imaginario estético mediante el juego.

Fuente. Autor del artículo

En relación con el indicador de la escala infantil, este se manifiesta como el elemento que verdaderamente define el tipo, dado que está presente en todos los casos y actúa como un vehículo de transmisión del imaginario estético. Según el análisis de los casos, la adaptación de las dimensiones de los espacios y del mobiliario a la escala infantil es fundamental. Esto permite que los niños perciban el entorno como propio y puedan interactuar con él de manera plena y segura. Esta adaptación se evidencia en las alturas de puertas y ventanas adecuadas a su estatura, en muebles de dimensiones reducidas y en la configuración general del espacio, que responde a sus necesidades corporales y motoras. Dado que esta característica es inherente a la arquitectura, se ha observado que, si la casita se ha mantenido, la escala no se ha visto afectada ni transformada, lo que la convierte en el indicador menos frágil de los tres analizados. Esta estabilidad es especialmente evidente en las estructuras de fachada y en el equipamiento fijo de cocinas y baños, mientras que, en el mobiliario y textil, en la mayoría de los casos, o no existen o han requerido ser reproducidos.

El tercer indicador, que corresponde a la riqueza estética en la materialidad, los elementos ornamentales y la simbología, se revela como inherente al tipo analizado y vinculado a la creación de un imaginario estético en la infancia. La variedad y la calidad de los materiales, así como la riqueza de los elementos decorativos, influyen de manera significativa en la capacidad de la *Wendy House* para estimular la imaginación. La presencia de texturas, colores y formas atractivas, junto con la incorporación de elementos simbólicos o narrativos en el diseño, contribuyen a la creación de un espacio estimulante y evocador.

La perdurabilidad de este indicador a lo largo del tiempo depende de sus condiciones de preservación, tal y como se puede observar en la tabla 4. En todos los casos estudiados, las casas familiares cuentan con algún nivel de protección; sin embargo, solo en tres casos las casitas de juego también están protegidas, al igual que sus elementos ornamentales. Esta protección ha favorecido un buen estado de conservación de su materialidad y de sus características estéticas. En los tres casos donde las casitas de juegos carecían de protección, solo una. La casita de juegos del Putxet ha perdurado, aunque su estado de conservación se encuentra deteriorado.

Más allá del estado de conservación, en los casos donde no había una simbología o un relato narrativo bien definido, la materialidad y la ornamentación siguen teniendo la capacidad de transmitir una estética a la infancia, a pesar de que el estilo arquitectónico de estos ornamentos ya no esté vigente. Actualmente, su capacidad para transmitir estética se relaciona más con el potencial de generar una atmósfera.

Tabla 4. Correlación entre el estado de la materialidad de las casitas en la actualidad y su nivel de protección

Casita de juego	Nivel de protección	Estado de conservación en la actualidad
Finca Haskell	Incluida en el National Register of Historic Places de Estados Unidos. Tanto la casa familiar como la casita de juegos.	Muy bueno
Cortal d'Avinyó	La casa familiar está incluida en el catálogo de Bienes de Interés Local de Castelló d'Empúries. La casita de juegos no ha tenido nunca ningún nivel de protección	La casita no ha perdurado.
Chartwell House	Incluida en el National Register of Historic Parks and Gardens de Gran Bretaña. Tanto la casa familiar como la casita de juegos.	Parque público en un recinto patrimonial. La casita se encuentra descontextualizada del jardín principal. No existe continuidad con la vivienda principal.
Mansión Astin	Incluida en el National Register of Historic Places de Estados Unidos. Tanto la casa familiar como la casita de juegos.	Muy bueno
El Cros de Can Garí	La casa familiar está incluida en el catálogo de Bienes de Interés Local de Argentona. La casita de juegos no ha tenido nunca ningún nivel de protección	La casita no ha perdurado.
La casita de juegos del Putxet	La casa familiar no existe y la casita de juegos no está incluida en ningún catálogo de bienes protegidos.	Deteriorado

Fuente. Autor del artículo

Más allá de los tres indicadores utilizados para el análisis comparativo del tipo arquitectónico *Wendy House*, se ha observado una notable variabilidad en su expresión estética. Esta variabilidad está directamente relacionada con los contextos culturales, sociales y económicos en los que fueron concebidas. Las casitas de juego simbólico anglosajonas, por ejemplo, suelen reflejar la estética de las viviendas familiares. En contraste, otros ejemplos, como los hallados en Cataluña, emplean lenguajes y

narrativas más vinculados a la tradición local o exhiben una fuerte influencia de los movimientos artísticos de la época, como el Art Nouveau y el Modernismo. Esta diversidad de estilos y narrativas indica la plasticidad del modelo de *Wendy House* y su capacidad para incorporar diferentes visiones de la infancia.

El estudio también destaca dos líneas claras de investigación para el futuro. La primera se centra en las estrategias de conservación y renovación destinadas a preservar este tipo de patrimonio. La intervención de restauración propuesta para la *Wendy House* de Barcelona ejemplifica cómo un enfoque sistemático, que integra la investigación histórica, la conservación material y la reinterpretación funcional, puede aplicarse a estos espacios. Este proceso de renovación enfatiza tanto la preservación de los elementos originales que aportan valor documental como la revitalización de su función lúdica para las futuras generaciones.

La segunda línea de investigación aborda las implicaciones para el diseño de espacios de juego y las políticas públicas. Los resultados de este estudio ofrecen importantes consideraciones para la planificación de espacios de juego y la implementación de políticas educativas. Es crucial que diseñadores y urbanistas integren los tres indicadores clave identificados (conexión con el entorno, escala infantil y riqueza estética) en el diseño de espacios de juego contemporáneos, de modo que se potencie la capacidad de la arquitectura para vehicular un imaginario estético hacia la infancia. Además, la investigación aboga por la creación de políticas públicas que promuevan la conservación y protección de la *Wendy House* existentes, reconociéndolas como patrimonio cultural relevante y valioso recurso pedagógico. Esto garantizaría la preservación de la herencia cultural asociada a estos espacios y su potencial para estimular el imaginario estético infantil.

Notas sobre los autores

Mariona Genís-Vinyals es doctora arquitecta por la UPC y profesora lectora en el Departamento de Arquitectura, Universidad Rovira i Virgili. Su investigación se centra en los métodos de restauración y rehabilitación, especialmente en aquesllos vinculados al espacio educativo. Ha publicado diferentes trabajos sobre estos temas en revistas como *Zarch:*

Journal of Interdisciplinary studies in Architecture and Urbanism o i2 Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio. Ha sido profesora visitante en la UDG de Guadalajara (2018) y la Universidad Pontificia de Perú (2019). Es miembro de ICOMOS España.

Roger Miralles Jori es doctor arquitecto por la UPC y profesor agregado en el Departamento de Arquitectura, Universidad Rovira i Virgili. Ha dado clases en la School of architecture UIC, La Salle_URL, ETSAB_UPC; ha sido profesor visitante en la Universidad de Witwatersrand y en la Universidad de Chandigarth. Sus intereses de investigación se centran en la arquitectura de la primera modernidad, sobre todo sus márgenes. Ha difundido su investigación en congresos, revistas internacionales y nacionales, en capítulos de libros o editándolos.

Júlia Valero-Macip es arquitecta por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Reus (2020), graduada con matrícula de honor. Actualmente es profesora en la misma escuela y doctoranda en el programa Ciudad, Territorio y Planificación Sostenible de la Universitat Rovira i Virgili, donde investiga la evolución del hábitat en el Camp de Tarragona en relación con las condiciones territoriales y socioeconómicas, con una beca predoctoral de la Generalitat de Catalunya y el Fondo Social Europeo. Complementa su formación con estudios de Antropología Social en la Universidad de Oxford.

Jordi Planelles-Salvans es arquitecto por la UPC y socio del estudio de arquitectura Genís-Planelles desde 2001. Es coordinador y docente del posgrado de Rehabilitación del Colegio de Arquitectos de Catalunya. Su trayectoria investigadora se ha desarrollado en la UPC, donde ha realizado el Máster de Tecnología. Su investigación y su desarrollo profesional se centran en métodos de restauración especialmente vinculados a la arquitectura tradicional y educativa.

REFERENCIAS

Ariès, Philippe. «Centuries of Childhood: A Social History of the Family». Editado por Alferd, Aa Knopf, 1962, 9-477.

Arnavat, Albert. *Detalles de: La ceràmica vidriada a l'arquitectura*. Editado por Cambra Oficial de la Propietat Urbana de Reus i Comarques ; Direcció General d'Arquitectura i Habitatge de la Generalitat de Catalunya. Cambra Oficial de contractistes de Reus, 1989.

Bachelard, Gastón. *La poétique de l'espace*. Paris: Presses Universitaires de France, 1957.

Balfour, Beatrice. «Early childhood education, politics, and memory: tracing social imaginaries in Reggio Emilia schools' diaries of the 1970s». *Paedagogica Historica*, 2020, 1-13. https://doi.org/10.1080/00309230.2020.1769143.

Barmpouti, Ioulia, y Matina Vrettou. «The role of phenomenology in education procedure». En *Istanbul*, editado por F Uslu, 656-65. Turkey, 2015.

Barrett, Peter, Yufan Zhang, Joanne Moffat, y Khairy Kobbacy. «A holistic, multi-level analysis identifying the impact of classroom design on pupils' learning». *Building and Environment* 59 (enero de 2013): 678-89. https://doi.org/10.1016/J.BUILDENV.2012.09.016.

Barrie, J. M. *Peter Pan and Other Plays: The Admirable Crichton; Peter Pan; When Wendy Grew Up; What Every Woman Knows; Mary Rose*. Editado por Peter Hollindale. Oxford University Press, 2008.

Benito Alonso, Almudena de. «La infancia en casa : la transformación de los dispositivos espaciales domésticos vinculados a la niñez desde la Edad Media hasta la actualidad», 2018. https://doi.org/10.20868/UPM.THESIS.49869.

Brown, Steven. «Role playing in human evolution: from life to art, and everything in between». *Frontiers in Psychology* 15 (2024). https://doi.org/10.3389/FPSYG.2024.1459247.

Bunge, Mario Augusto. *Crisis y reconstrucción de la filosofía*. Buenos Aires: Gedisa, 2002.

Carroll, Lewis. *Alicia en el País de las Maravillas*. Madrid: Universidad de Castilla-La Mancha Servicio de Publicaciones, 2015.

Casanovas, Maria Antonia. «Valoració de la ceràmica que revesteix la caseta de nines de la finca ubicada entre el carrer de la Costa. 79 i Ferràn Puig 84». Barcelona, 24 de enero de 2004.

Dewey, John. *Art as experience*. Editado por George Allen & Unwin Ltd. *George Allen & Unwin Ltd.* George Allen & Unw…. Vol. VII. London: George Allen & Unwin Ltd., 1934.

Frazer, James George., y Robert. Fraser. *The golden bough: a study in magic and religion*. Editado por Abridged. Abridged. London: Oxford University Press, 1922.

Genís-Vinyals, Mariona, José Luis González Moreno-Navarro, y Albert Casals Balagué. «Protocol per a la redacció de projectes de restauració i d'intervenció arquitectònica». Barcelona, 2018. https://doi.org/B 26786-2018.

Gladieux, Margaret, Nathan Gimness, Bianca Rodriguez, y Jianghong Liu. «Adverse Childhood Experiences (ACEs) and Environmental Exposures on Neurocognitive Outcomes in Children: Empirical Evidence, Potential Mechanisms, and Implications». *Toxics* 11, n.º 3 (1 de marzo de 2023). https://doi.org/10.3390/TOXICS11030259.

González Moreno-Navarro, Antoni. *La restauració objectiva. Mètode SCCM de restauració monumental*. Barcelona: Diputació de Barcelona, 1999.

Jekyll, Gertrude. *Children and gardens*. Antique Collectors' Club, 1982.

Jiménez Avilés, Ángela María. «Arquitectura escolar La escuela nueva y los espacios para educar». *Revista Educación y Pedagogía* 21, n.º Education (mayo de 2009): 103-26.

Key, Ellen. *The Century of the Child*. Editado por G.P. Putnam's Sons. London: The Knickerbocker Press, 1909.

Lewis, Philippa. *Everything you can do in the garden without actually gardening*. Frances Lincoln, 2009.

Pallasmaa, Juhani. *Los Ojos de la piel : la arquitectura y los sentidos*. Barcelona : Gustavo Gili, 2006.

Presti, Paolo, Gaia Maria Galasso, Davide Ruzzon, Pietro Avanzini, Fausto Caruana, Giacomo Rizzolatti, y Giovanni Vecchiato. «Architectural experience influences the processing of others' body expressions». *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America* 120, n.o 41 (3 de octubre de 2023): e2302215120. https://doi.org/10.1073/PNAS.2302215120/SUPPL_FILE/PNAS.2302215120.SM05.MP4.

Proartsis Conservación y Restauración S.L. «La caseta per infants al carrer Costa 81. Estudi històric». Barcelona, 2023.

Riegl, Alois. *El culto moderno a los monumentos*. Machado Libros. Madrid: Visor Libros, 1903.

Soldevila, Carles. «Caseta de joguines». *d'Ací i d'Allà* 128-XVIII (agosto de 1928): 287.

Sullivan, Louis H. *Kindergarten chats and other writings*. Editado por Inc. George Wittenborn. Revisión 1918. Chicago: Courthope Press, 2010.

Vecchi, Vea. «Quale spazio per abitare bene una scuola». En *Bambini, spazi, relante per l'infanzizioni: metaprogetto di ambiea* , editado por 1998 Reggio Emilia : Reggio Children, Reggio Children., 120-36. Modena: Reggio Children, 1998. https://almastart.unibo.it/primo-explore/fulldisplay?vid=39UBO_VU&docid=39UBO_SEBINA_DSUBO00175750&context=L.

Vuorisalo, Mari, Niina Rutanen, y Raija Raittila. «Constructing relational space in early childhood education». *Early Years* 35, n.o 1 (2 de enero de 2015): 67-79. https://doi.org/10.1080/09575146.2014.985289.