



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

CODISEÑO DEL PATIO DEL SUNRISE SCHOOL

1. Introducción y justificación

2. Fundamentación pedagógica

2.1 Vinculación con la naturaleza

2.2 Importancia del juego

2.3 La importancia de la inclusión y diversidad

2.4 Motivación en el espacio exterior

3. El espacio a codiseñar

4. El proceso de codiseño

5. Resultados

5.1 Resultado de codiseño

5.2 Prototipo

5.2.A. Diversidad e inclusión en el diseño del patio del Colegio Sunrise

5.2.B. Tecnología en el diseño del patio del Colegio Sunrise

6. Conclusiones

7. Referencias bibliográficas

1. Introducción y justificación

Este Trabajo Final de Posgrado aborda el proceso de codiseño del patio del colegio *Sunrise School*, ubicado en la ciudad de Cipolletti, provincia de Río Negro, Argentina.

La elección de esta institución no es casual: responde a un vínculo personal y profesional construido a lo largo del tiempo. Como arquitecta residente en Argentina, trabajé durante varios años brindando servicios de arquitectura al colegio, lo que me permitió conocer de cerca su cultura institucional, sus dinámicas internas y, especialmente, sus necesidades espaciales y su potencial pedagógico. Esta experiencia previa fue clave para seleccionar el caso de estudio, ya que me brindó una comprensión profunda de los desafíos y oportunidades que presenta su espacio exterior.

En el ejercicio profesional es habitual que el diseño se concentre en los espacios interiores; sin embargo, creo firmemente en la necesidad de extender esa mirada hacia los entornos exteriores. La arquitectura escolar no puede entenderse como una suma de partes aisladas: el interior y el exterior conforman un sistema integrado que incide directamente en la experiencia educativa. En el caso del colegio *Sunrise*, el crecimiento acelerado de la matrícula exigió múltiples ampliaciones edilicias que se resolvieron de forma fragmentada y sin una planificación a largo plazo. Como resultado, el desarrollo del patio quedó postergado. Esta situación me llevó a identificar una oportunidad concreta para intervenir en un espacio con gran potencial, aunque escasamente atendido desde el diseño.

Sunrise School es una institución de gestión privada que comenzó como un pequeño taller de inglés, impulsado por una docente apasionada. Con el paso de los años, y a lo largo de más de tres décadas, se transformó en un colegio bilingüe de referencia en la región. Sin embargo, este crecimiento exponencial no estuvo acompañado por una estrategia arquitectónica integral ni por un *masterplan* institucional, lo que generó desequilibrios visibles en la distribución y calidad de sus espacios.

El patio escolar es uno de los sectores más relegados en términos de diseño, planificación y aprovechamiento pedagógico, a pesar de ser uno de los principales motivos por los cuales las familias eligen esta institución. Emplazado en una chacra de tres hectáreas y rodeado de naturaleza, el colegio cuenta con un entorno privilegiado, que posee un enorme valor como escenario educativo. Sin embargo, este potencial no ha sido capitalizado plenamente desde el punto de vista espacial, didáctico ni comunitario.

Ante este escenario, el propósito de este trabajo fue desarrollar una intervención integral y colaborativa en el diseño del patio escolar, con la convicción de que los espacios exteriores, cuando son concebidos desde criterios pedagógicos e inclusivos, pueden convertirse en aliados fundamentales del aprendizaje. Tal como sostiene Francesco Tonucci, “la escuela necesita del patio como del aula”, ya que los niños y niñas aprenden también en libertad, a través del juego, el movimiento, el contacto con la naturaleza y la interacción con otros.” En esta línea, el proyecto se propuso construir una propuesta de transformación espacial a partir de un proceso de codiseño, involucrando activamente a toda la comunidad educativa. El objetivo no fue solo mejorar el espacio físico, sino promover un cambio en las formas de habitarlo, apropiarse de él y reconocerlo como un escenario educativo vivo y en constante evolución.

Es importante destacar que el juego, el contacto con la naturaleza y la inclusión fueron ejes fundamentales en el desarrollo de este trabajo, entendiendo que estos aspectos no solo enriquecen la experiencia escolar, sino que habilitan nuevas formas de encuentro, de sociabilización y de aprendizaje activo y colaborativo. En palabras de Beatriz Burgaz Arregui, “el patio es un lugar donde los niños pueden actuar, libre y autónomamente, estimulados por las propuestas que el entorno les ofrece” (*El patio escolar como espacio educativo: propuesta del patio como acercamiento a la naturaleza*), una idea que resume con claridad el espíritu que guía esta intervención.

2. Fundamentación pedagógica

La propuesta de intervención en el patio escolar del *Sunrise School* se sustenta en una visión pedagógica contemporánea que concibe al espacio exterior como un componente esencial del aprendizaje. A través de los ejes de naturaleza, juego, inclusión y motivación, se busca potenciar el rol del entorno escolar como un escenario formativo, flexible, significativo y adaptado a las necesidades de todos los estudiantes.

El diseño de espacios educativos no puede estar dissociado de las transformaciones pedagógicas que atraviesan a la escuela contemporánea. La educación actual demanda enfoques más abiertos, inclusivos y situados, en los cuales el espacio —interior y exterior— se convierte en un actor pedagógico que comunica, ordena, estimula y habilita nuevas formas de enseñar y aprender. En este marco, el patio escolar deja de ser un “espacio residual” para transformarse en un territorio estratégico, que puede y debe ser habitado con intencionalidad educativa.

Lejos de limitarse a funciones recreativas o tiempos “muertos” de la jornada escolar, el patio tiene la capacidad de ampliar el campo de lo pedagógico, especialmente cuando se lo concibe desde una mirada que valora el juego, la exploración, el movimiento, la naturaleza, la colaboración y la diversidad. Como se expresa en el texto *El patio escolar como espacio educativo: propuesta del patio como acercamiento a la naturaleza de Beatriz Burgaz Arregui: su importancia y recreos actuales*, “el patio es, en sí mismo, un espacio educativo”. Dos ideas fundamentales sustentan esta afirmación: por un lado, que el juego es esencial para el desarrollo sano de las personas y constituye una herramienta educativa potente; por otro, que los patios son espacios privilegiados para el juego, por ser, muchas veces, los únicos diseñados específicamente para esa finalidad dentro del ámbito escolar.

En ese sentido, es necesario repensar el patio como un entorno con características propias, que promueve relaciones, autonomía, creatividad y bienestar. Desde esta óptica, se proponen cuatro modos de concebir el rol del adulto y del entorno en relación al juego, aplicables también al diseño del espacio exterior:

- **Dar la posibilidad de jugar:** habilitar un soporte material, físico y relacional que despierte y sostenga la actividad lúdica en todas sus formas.
- **Dejar jugar:** reconocer que el juego tiene sentido en sí mismo y que el adulto debe evitar controlarlo o imponerle una finalidad externa.
- **Jugar con:** posicionar al adulto como un par, como un compañero de juego, que puede integrarse sin interrumpir ni dirigir. Nivel de igualdad con los otros jugadores.

- **Hacer jugar:** intervenir de manera sutil para abrir puertas a nuevas formas de jugar, ayudar a incluir a otros o acompañar sin invadir.

Con estos principios como marco, el patio deja de ser un fondo edilicio o una pausa en la jornada, y se redefine como un espacio activo, dinámico y educativo, que puede contribuir significativamente a la construcción de una escuela más abierta, inclusiva, saludable y conectada con las necesidades reales de la infancia.

A continuación, se desarrolla la fundamentación específica de cada uno de los pilares sobre los cuales se apoya este proyecto: la vinculación con la naturaleza, la importancia del juego, la inclusión y diversidad, y la motivación en el espacio exterior.

Desde esta perspectiva, el espacio escolar no es solo un contenedor de prácticas, sino un mediador activo del aprendizaje, cuyas características físicas y simbólicas influyen en las experiencias pedagógicas cotidianas.

2.1 Vinculación con la naturaleza

El contacto con la naturaleza en el ámbito escolar no solo ofrece beneficios físicos y emocionales, sino que también enriquece los procesos cognitivos, sociales y sensoriales de niños y niñas. Los entornos naturales favorecen la concentración, disminuyen el estrés, mejoran la regulación emocional, estimulan la creatividad y promueven comportamientos sociales.

La naturaleza cumple un doble rol en el aprendizaje: proporciona el espacio donde este ocurre y, al mismo tiempo, actúa como agente activo en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Burgaz Arregui, *El patio escolar como espacio educativo*). Es un escenario vivo, cambiante, en permanente transformación, que desafía a los niños a hacer, deshacer y rehacer, permitiéndoles dejar huellas de sus propias intenciones en el entorno.

En un mundo crecientemente artificial, donde la vida cotidiana transcurre entre calefacción, aire acondicionado e iluminación artificial, la infancia experimenta una creciente desconexión sensorial del entorno natural. Tal como plantea Burgaz Arregui, muchas veces los niños conocen antes un cerdo, un pino o un relámpago a través de una pantalla que mediante sus propios sentidos. Esta “mediación tecnológica” empobrece la experiencia directa y les impide construir significados a partir de vivencias corporales, táctiles y emocionales. La experiencia directa con la naturaleza se ha vuelto secundaria, lo que limita su percepción sensorial y emocional del entorno.

A esta desconexión se suma un fenómeno cultural contemporáneo: la llamada “cultura del miedo”, donde la obsesión por la seguridad infantil lleva a muchas familias a restringir el juego libre al aire libre. Esto limita el desarrollo de la autonomía, la exploración del entorno y la capacidad de autogestión del riesgo, esenciales para el desarrollo integral.

En contraste, el acercamiento a la naturaleza a través del patio escolar ofrece una serie de aprendizajes y oportunidades únicas. Según Ritscher (2006), estos espacios permiten:

- **Ampliar las posibilidades de movimiento libre y espontáneo.**
- **Favorecer el juego simbólico, creativo y no dirigido.**
- **Actuar como lugar de encuentro social, en una lógica no estructurada ni jerárquica.**
- **Estimular el uso del cuerpo completo y el desarrollo de la motricidad gruesa.**
- **Fortalecer la creatividad, la colaboración y la confianza en sí mismos.**
- **Desarrollar habilidades manuales, sensoriales y cognitivas vinculadas a proyectos que exigen constancia, paciencia y razonamiento.**

Los espacios naturales, por su estructura abierta y no predefinida, no imponen formas de uso, sino que invitan a imaginar, explorar e inventar. Tal como afirma Cols (2007), “la vegetación crea estructuras que invitan a imaginar, explorar, inventar, jugar, encontrarse y actuar con libertad”.

La vegetación, los tipos de suelo, los relieves y los materiales naturales permiten prever sectores para distintos tipos de actividades: juego con agua, tierra o arena, exploración del entorno, movimiento, descanso, expresión artística, alimentación o conversación. Se ha comprobado que, en estos entornos, los niños despliegan un juego más rico, con mayor carga simbólica y cultural, y con componentes emocionales y personales más profundos.

En este sentido, el patio escolar no debe ser concebido como un espacio accesorio, sino como un territorio pedagógico esencial. Tal como sostiene Beatriz Burgaz Arregui, “el patio es un lugar donde los niños pueden actuar, libre y autónomamente, estimulados por las propuestas que el entorno les ofrece”.

Diseñar con la naturaleza, y no contra ella, implica entenderla como parte activa del proceso educativo. No se trata solo de incorporar árboles o huertas, sino **de** dejar que la naturaleza enseñe: a través del cambio de las estaciones, del cuidado de lo vivo, del tiempo que toma cada proceso. En este contexto, el codiseño del patio busca restituir ese vínculo esencial entre el niño y su entorno natural, como condición para un aprendizaje más profundo, humano y conectado con el mundo.

2.2 Importancia del juego

El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo infantil. A través del juego, los niños y niñas exploran, experimentan, crean, resuelven conflictos, ensayan roles, comprenden normas y expresan emociones. Como afirma Francesco Tonucci (2007), “el juego no es un descanso del aprendizaje, es aprendizaje”.

Desde la pedagogía y la psicología del desarrollo, existen diferentes enfoques sobre la relación entre juego y crecimiento. Según Piaget, el desarrollo condiciona el juego, en tanto este expresa capacidades ya adquiridas. En cambio, para Vigotsky, es el juego el que condiciona el desarrollo, al actuar como mediador entre funciones inmaduras y funciones consolidadas. Desde una

perspectiva ecológica, el entorno es considerado clave en el comportamiento y el aprendizaje, ya que la interacción con el medio moldea la percepción, el sentido y la conciencia del niño sobre la realidad (Burgaz Arregui, 2021).

En este marco, el patio escolar adquiere un valor pedagógico inevitable. Es el escenario privilegiado para el **juego libre**, una actividad espontánea, sin reglas fijas, que favorece la independencia, la creatividad, la imaginación y la autoexpresión. A su vez, también puede habilitar **juegos dirigidos** con objetivos compartidos, que permiten desarrollar habilidades sociales, de cooperación y de pensamiento estratégico.

Tal como sostiene Burgaz Arregui:

“El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. Es un modo de expresión. Le permite al niño, con mucha más claridad que en otros contextos, manifestar sus intereses, motivaciones, tendencias y actitudes. Es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer. Es una actividad vivencial en la que el niño se involucra íntegramente, movilizand o aspectos físicos, afectivos y cognitivos en simultáneo.”

Diseñar el espacio exterior teniendo en cuenta esta complejidad implica generar un entorno versátil, con zonas diferenciadas que inviten al juego simbólico, sensorial, motriz, solitario o colectivo, según los tiempos e intereses de cada niño. Se trata de alejarse de los espacios estandarizados, que limitan la creatividad y la autonomía, para proponer en cambio un territorio activo que potencie el aprendizaje en movimiento, en contacto con otros y con el entorno.

La calidad del espacio también incide directamente en la riqueza del juego. En palabras de Burgaz Arregui:

“Es muy importante el espacio en el que este juego se lleva a cabo, porque cuantas más oportunidades ofrezca el espacio, más acciones podrá realizar el niño y más enriquecedor será.”

El patio, entonces, no es simplemente un lugar para "gastar energía", sino un entorno oportuno para el desarrollo integral, la socialización, la imaginación y el aprendizaje experiencial. Diseñar con y para el juego es reconocer que, en la infancia, aprender no se separa del jugar, sino que ocurre dentro de él: en libertad, en cuerpo y en vínculo con los otros y con el entorno.

2.3 La importancia de la inclusión y diversidad

El diseño de espacios escolares debe reflejar el compromiso con una educación inclusiva, entendiendo la diversidad no como una excepción, sino como la norma, como lo afirma Ester Cantejón en el video de Smart classroom project. Diseñar desde esta perspectiva implica reconocer y valorar la heterogeneidad como una característica inherente a toda comunidad educativa. La inclusión no debe plantearse como una adaptación posterior a un diseño

estandarizado, sino como una premisa fundacional que oriente las decisiones proyectuales desde el inicio.

En este sentido, uno de los principales marcos teóricos que sustenta esta propuesta es el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que propone concebir espacios accesibles, flexibles y significativos para todos. Desde este enfoque, todos los estudiantes pueden aprender si se les ofrecen múltiples formas de representación y expresión, eliminando las barreras que puedan obstaculizar su participación.

Aplicado al diseño del patio escolar, esto se traduce en un entorno que contemple diversas escalas, circulaciones accesibles, recorridos fáciles de interpretar, sectores de descanso, mobiliario adaptado, y propuestas de juego y encuentro que consideren distintas capacidades, intereses y formas de interacción. El objetivo es ampliar las oportunidades de participación real, permitiendo que cada estudiante habite el espacio a su manera, desde sus propias posibilidades y elecciones.

Tal como afirma Ester Cantejón, la inclusión no es una medida excepcional ni una respuesta puntual, sino una práctica cotidiana que debe sostenerse en una mirada que reconozca la diversidad como parte estructural de la vida escolar. Desde esta perspectiva, la arquitectura tiene un rol social importantísimo: garantizar igualdad de oportunidades y favorecer experiencias similares para todos, más allá de sus condiciones físicas, sensoriales o cognitivas.

El diseño del patio del *Sunrise School* busca precisamente responder a estos principios, ampliando las posibilidades de aprendizaje y participación a través de la exploración sensorial, la conexión con la naturaleza, el juego libre y estructurado, el movimiento y el trabajo colaborativo. Se propone así un espacio que no solo acompaña la inclusión, sino que la habilita y la celebra.

En este marco, el patio se plantea como un aula sin techos ni paredes, un espacio didáctico alternativo donde lo corporal, lo lúdico y lo sensorial se integran al currículum. El juego, el movimiento, la exploración libre y el contacto con el entorno natural no son solo experiencias recreativas: son formas legítimas de aprendizaje, especialmente valiosas para quienes no siempre pueden acceder plenamente a los formatos tradicionales del aula.

La fundamentación pedagógica de este trabajo parte, entonces, de la convicción de que el espacio educa, y que su diseño debe responder a una mirada actual que abrace la diversidad, promueva la autonomía y habilite experiencias significativas e inclusivas para todos los estudiantes.

2.4. Motivación en el espacio exterior

La motivación es un factor determinante en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Desde la pedagogía contemporánea y la neuroeducación, se reconoce que un entorno diseñado con intencionalidad puede influir directamente en el interés, el compromiso y la disposición de los estudiantes. Si bien muchas veces se analiza la motivación en relación al aula tradicional, es

fundamental extender esta mirada al espacio exterior, reconociendo su enorme potencial como escenario activo y transformador.

Diseñar un patio motivador implica comprender que cada estudiante aprende de manera distinta, y que esa diversidad debe ser acogida por el entorno. Como plantea el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), un espacio educativo debe ofrecer múltiples formas de participación, expresión y representación. En este marco, el patio puede actuar como promotor de la motivación, siempre que logre habilitar experiencias personalizadas, activas, inclusivas y emocionalmente significativas.

Un punto clave es reconocer y respetar los intereses particulares de los alumnos. Espacios que permiten la elección, jugar solo o en grupo, estar activo o en calma, explorar o contemplar, generan una conexión emocional que refuerza la autonomía y el compromiso. En este sentido, el codiseño del patio como proceso participativo no solo fortalece el sentido de pertenencia, sino que permite incorporar de manera auténtica las preferencias y deseos del grupo, dándole valor a su voz. Que un estudiante pueda decir “esto lo pensamos nosotros” es, en sí mismo, una fuente poderosa de motivación.

Desde una perspectiva de diseño, esto se traduce en:

- **Zonas diferenciadas:** rincones tranquilos, espacios de juego libre, sectores para trabajo colaborativo, áreas de exploración sensorial y natural.
- **Materiales accesibles y flexibles:** elementos que puedan moverse, combinarse, adaptarse a distintas actividades y usuarios.
- **Elementos naturales:** vegetación, madera, tierra, agua y otros recursos que fomentan el bienestar emocional, reducen el estrés y favorecen la concentración.
- **Espacios para mostrar lo aprendido:** pizarras exteriores, galerías de exhibición, instalaciones interactivas que permitan visibilizar los logros y los procesos.

Además, el entorno debe invitar a la exploración multisensorial: colores, texturas, sonidos naturales y estímulos que despierten la curiosidad sin saturar. Es fundamental evitar la sobreestimulación: motivar no significa acumular recursos, sino ofrecer estímulos significativos, conectados con el propósito pedagógico y los ritmos de cada grupo.

Desde la neuroeducación, sabemos que:

- **La autonomía y la posibilidad de elección incrementan la motivación intrínseca.**
- **Los entornos seguros y emocionalmente cuidados activan zonas del cerebro vinculadas a la memoria y la toma de decisiones.**
- **Las experiencias prácticas, al aire libre, y en movimiento favorecen la consolidación del aprendizaje significativo.**

Así, un patio bien diseñado puede ofrecer:

- **Estaciones de aprendizaje al aire libre,** con propuestas que los estudiantes puedan elegir y gestionar autónomamente.
- **Zonas de calma o autorregulación,** con materiales sensoriales o naturales para quienes necesiten reequilibrarse emocionalmente.

- **Áreas para la construcción colectiva**, donde se desarrollen proyectos grupales que fortalezcan el sentido de comunidad.
- **Sistemas de retroalimentación visual**, donde se pueda seguir el avance de metas o logros compartidos (por ejemplo, tableros de progreso de proyectos).

En resumen, un espacio exterior motivador es aquel que:

- **Pone al estudiante en el centro del diseño.**
- **Le permite sentirse valorado tal como es.**
- **Le da voz, opciones y sentido de pertenencia.**
- **Activa la curiosidad y favorece la exploración.**
- **Brinda libertad dentro de un marco estructurado y seguro.**
- **Y, sobre todo, lo invita a habitar el aprendizaje como una experiencia viva, significativa y propia.**

Desde esta perspectiva, el patio escolar no solo acoge el aprendizaje, sino que lo inspira, lo activa y lo transforma en una experiencia propia, corporal y emocionalmente significativa.

En definitiva, la propuesta de intervención del patio escolar, diseñada en torno a los principios de la naturaleza, el juego, la inclusión y la motivación, proyecta una escuela que integra el cuerpo, la emoción y la experiencia como parte central del aprendizaje. Cuando el diseño se apoya en estos pilares, la escuela deja de ser únicamente un lugar de transmisión de contenidos para convertirse en un entorno que acoge, escucha y potencia las múltiples formas de habitar y aprender. **En este marco, transformar el patio escolar desde una mirada pedagógica contemporánea significa comprender que el espacio, lejos de ser neutro, es una herramienta educativa poderosa: enseña, cuida y habilita a todos por igual.**

3. El espacio a codiseñar

El espacio seleccionado para el proceso de codiseño es el **patio principal del Colegio Sunrise School**, ubicado en la ciudad de Cipolletti, provincia de Río Negro. Este patio constituye uno de los espacios exteriores más importantes del colegio y, si bien representa un activo valioso por su escala y su contexto natural, actualmente no responde de manera adecuada a las funciones esperadas de un espacio educativo al aire libre.

El colegio se encuentra implantado en una chacra de tres hectáreas, rodeada de áreas productivas y vegetación autóctona. El patio en cuestión se extiende alrededor del edificio escolar, que está organizado en diferentes pabellones: jardín, primaria, secundaria, comedor, administración y recepción. El patio principal se ubica en la parte frontal del terreno, vinculado directamente con el estacionamiento del colegio. Actualmente, se utiliza como espacio de recreación, circulación, encuentro entre niveles y, en ocasiones, como área para eventos especiales o actividades al aire libre.



Vista aérea. Fuente: Google maps.

Sin embargo, presenta múltiples deficiencias tanto a nivel funcional como pedagógico. El sector cuenta con dos caminos cementados que conducen a accesos principales, pero el resto de los accesos a los diferentes niveles no está claramente definido, lo que obliga a transitar por el césped, sin zonas techadas, a través de recorridos desorganizados y poco legibles, especialmente para quienes no conocen el colegio. Esta situación genera confusión, malestar entre el personal y posibles conflictos en el uso cotidiano del espacio.

A ello se suma una mezcla de usos sin planificación, producto de un layout inexistente, lo cual fragmenta la experiencia espacial e impide una circulación fluida y segura. En términos de seguridad, el patio presenta puntos críticos: está muy expuesto a la calle, donde circulan autos, colectivos y camiones, y cuenta únicamente con un alambrado precario como barrera física, lo que no garantiza ni la privacidad ni la protección necesarias para los estudiantes.



A- Relación colegio / patio. Sin tener zonas bien definidas. Fuente: registro fotográfico propio.

B- Arboleda y contacto con la naturaleza. Gran potencial. Fuente: www.sunriseschoolpatagonia.com.

C- Escuela distribuida en pabellones. Fuente: www.sunriseschoolpatagonia.com

D- Patios secos sin uso definido y en mal estado. Fuente: registro fotográfico propio.

E- Vínculo con la naturaleza. Sin tener zonas bien definidas. Ausencia de equipamiento. Gran potencial. Fuente: www.sunriseschoolpatagonia.com

Otro aspecto relevante es la falta de iluminación adecuada en horarios de ingreso temprano o durante actividades vespertinas, lo que afecta la seguridad y la apropiación del espacio en diferentes momentos del día. En cuanto al equipamiento, los juegos existentes presentan un estado de deterioro por falta de mantenimiento, y no hay mobiliario complementario como bancos, mesas o sectores de estar que fomenten la sociabilización, el descanso o el trabajo colaborativo.

A pesar de estas carencias, el patio presenta un enorme potencial. Está rodeado por una valiosa arboleda de especies autóctonas, que brinda sombra natural y es altamente valorada por la comunidad educativa. Además, al estar ubicado en una zona productiva, el suelo fértil ofrece excelentes condiciones para el desarrollo de una huerta escolar, abriendo posibilidades pedagógicas vinculadas al aprendizaje ambiental, la alimentación saludable y la educación sustentable.



F- Falta de zonificación clara. Ausencia de layout, equipamiento exterior, zonas de juego. Fuente: www.sunriseschoolpatagonia.com

G- Equipamiento escaso, disperso y en mal estado. Fuente: www.sunriseschoolpatagonia.com

H- Equipamiento escaso, disperso y en mal estado. Fuente: registro fotográfico propio.

I- Falta de mantenimiento de juegos en el nivel inicial. Fuente: www.sunriseschoolpatagonia.com

J- Suelo inseguro para la circulación de alumnos. Fuente: registro fotográfico propio.

K- Flujos mal resueltos. Ausencia de equipamiento. Fuente: www.sunriseschoolpatagonia.com

Desde una perspectiva técnica, ambiental y pedagógica, se identificaron las siguientes principales problemáticas:

- **Falta de zonificación clara:** no hay diferenciación entre áreas de juego, circulación, encuentro o actividades pedagógicas, lo que genera superposición de usos y conflictos entre grupos de distintas edades.
- **Equipamiento escaso y disperso:** el mobiliario es limitado, poco funcional y no responde a criterios de inclusión ni accesibilidad.
- **Flujos mal resueltos:** los recorridos principales se cruzan de forma desordenada, inseguridad y uso ineficiente del espacio.
- **Ausencia de espacios pedagógicos al aire libre:** no existen sectores diseñados para clases, talleres o actividades de exploración en contacto con la naturaleza.

- **Desniveles, bordes y suelos inseguros:** hay zonas con materiales sueltos, desniveles sin rampas y sectores sin señalización, lo que representa un riesgo tanto para la seguridad como para la inclusión.
- **Límite con la calle inseguro:** Alambrado precario y mucha visual hacia el patio del colegio desde la calle.



L- Límite con la calle inseguro. Fuente: www.sunriseschoolpatagonia.com

M- Herta: falta de mantenimiento. Fuente: registro fotográfico propio.

N- Límite con la calle inseguro. Fuente: registro fotográfico propio.

O- Ausencia de espacios pedagógicos al aire libre. Mucho espacio para utilizar sin equipamiento o en mal estado. Fuente: registro fotográfico propio.

Este ideal pedagógico sigue vigente en la **misión institucional** publicada por el colegio, donde se expresa:

"Sunrise intenta lograr la excelencia educativa de todos sus alumnos a través de una formación integral bilingüe, dentro de un marco de respeto hacia todas las razas y religiones y al mismo tiempo de libertad, amor y alegría, desarrollando su actividad en un entorno físico excepcional y privilegiado."

En línea con esta visión, la propuesta de codiseño busca acompañar el deseo de modernización del colegio mediante un proyecto que honre su historia, respete su entorno y potencie su presente. Se orienta a repensar este patio a partir de criterios pedagógicos, ambientales y sociales, promoviendo su recuperación como espacio activo, accesible y significativo, que favorezca tanto el juego como el aprendizaje, el descanso, la convivencia y el encuentro entre estudiantes de diferentes niveles.

4. El proceso de codiseño

El presente trabajo se estructuró a partir de un proceso de codiseño colaborativo llevado a cabo en el Colegio Sunrise, en la ciudad de Cipolletti. A través de metodologías participativas, se buscó recolectar y articular los saberes, percepciones y necesidades de los distintos actores de la comunidad educativa, con el objetivo de repensar el patio escolar desde una mirada pedagógica, inclusiva, ambiental y funcional.

La elección del enfoque de codiseño responde a la convicción de que el espacio escolar no debe ser diseñado únicamente desde una mirada técnica, sino que debe construirse en diálogo con quienes lo habitan cotidianamente. El codiseño permite incluir miradas múltiples: las de quienes enseñan, aprenden, gestionan, transitan y cuidan ese espacio, generando propuestas más significativas, apropiadas y sostenibles en el tiempo.

Tal como afirman Bautista, Escofet y López en “El espacio de aprendizaje en la universidad: codiseño de entornos innovadores”,

“Diseñar un espacio de aprendizaje no es solamente optimizar un entorno para que responda a un objetivo educativo, sino que se trata, sobre todo, de pensar y organizar un entorno que contenga los recursos intelectuales, relacionales, materiales y digitales para apoyar el aprendizaje del estudiante.”

En este sentido, el proceso de codiseño no solo busca mejorar las condiciones físicas del patio escolar, sino también promover la construcción de un entorno que apoye el aprendizaje, fomente la interacción y fortalezca la apropiación del espacio por parte de quienes lo habitan. Así, el diseño se transforma en una herramienta pedagógica en sí misma.

El proceso se desarrolló en ocho sesiones secuenciales, organizadas cuidadosamente para explorar el uso actual del espacio, proyectar deseos, identificar problemas y construir propuestas conjuntas. Las actividades se llevaron a cabo en el patio del colegio y en una sala de reuniones institucional, según el tipo de encuentro. Esta diversidad permitió enriquecer el análisis desde múltiples dimensiones: pedagógica, operativa, emocional, institucional y vivencial.

Además, como destacan los mismos autores,

“Es necesario analizar la manera en que los espacios de aprendizaje se van construyendo para facilitar el acceso y aprovechamiento de los recursos en el ámbito académico y cómo permiten al estudiantado actuar, comprometerse e interactuar.”

Esta afirmación refuerza la importancia de pensar el diseño del espacio como parte activa del proceso educativo.

PARTICIPANTES:

- Directora general
- Dueña colegio
- Directores primaria, secundaria, jardín

- Maestras principales de grado
- Profesores de educación física
- Alumnos

SESIONES:

- 1- Directora general + dueña
- 2- Directores colegio + maestras + profesores educación física
- 3- Taller con alumnos
- 4- Devolución proceso directora general + dueña
- 5- Devolución proceso directoras, maestras y profesores
- 6- Presentación propuestas
- 7- Corrección propuesta
- 8- Proyecto

ACTIVIDADES DE CODISEÑO:

- 1- Marcar los lugares que funcionan y no funcionan en un plano: directores, dueña, maestras, profesores y alumnos.
- 2- Método: ¿qué? ¿Como? ¿Por qué?: Maestras, profesores.
- 3- Saturar y agrupar: directora general y dueña
- 4- Mapa de empatía: maestros y profesores
- 5- Definir un problema jugando: directoras, maestras, profesores y alumnos.
- 6- Dibujar espacio ideal: directoras, maestras, profesores y alumnos.
- 7- Elección de imágenes de referencia: directores, dueña, maestras, profesores y alumnos.

MATERIAL NECESARIO:

- Imágenes del colegio
- Planos del colegio
- Imágenes de referencia

LUGAR DE REALIZACION: Patio del colegio y sala de reuniones.

MODO DE REGISTRO: Fotos + creación de informes + minuta

Este proceso se desarrolló en ocho sesiones secuenciales, con una planificación que permitió explorar el uso actual del espacio, proyectar deseos, identificar problemas y construir propuestas conjuntas. Las sesiones se llevaron a cabo en el patio del colegio y en una sala de reuniones institucional, según el tipo de actividad.

Esta diversidad permitió enriquecer el análisis desde múltiples perspectivas: pedagógica, operativa, emocional, institucional y vivencial.

Sesión 1: Entrevista con directora general y dueña del colegio

- **Objetivo:** Comprender la visión institucional del colegio respecto al patio, las necesidades a nivel administrativo, educativo y normativo, restricciones del colegio y expectativas del proyecto.
- **Desarrollo:** Primero, se explica el proceso de codiseño y su importancia. Después, se realiza una **conversación guiada:** Preguntas sobre la historia del colegio, valores educativos, experiencias previas con mejoras en el patio, normas a cumplir, presupuesto estimado y expectativas sobre el patio. Luego se realizan las siguientes actividades:
 - **Actividad de saturar y agrupar:** Se seleccionan palabras clave y conceptos expresados por las participantes y se agrupan por categorías (ej: aprendizaje, recreación, bienestar, juego).
 - **Mapa de funcionamiento:** En un plano del patio, cada grupo marca zonas que funcionan bien, zonas problemáticas y espacios con potencial. Esto va a ayudar a hacer un **análisis de diagnóstico** donde se revisan problemas previamente identificados en infraestructura, usos actuales y necesidades futuras. También, se **priorizan criterios:** donde se establece qué aspectos son esenciales y cuáles son secundarios.
 - **Definición de espacio ideal:** pueden diseñar su versión del patio ideal mediante dibujos o describir con palabra o imágenes de referencia.
 - **Elección de imágenes de referencia:** Se les presentan distintas imágenes de patios escolares y se eligen las que más les gustan. Se realiza una selección de imágenes referentes que les gustaría proyectar en el colegio
- **Material necesario:**
 - Planos generales del colegio y del patio
 - Imágenes actuales del patio
 - Cuaderno para tomar notas
 - Imágenes de referencia
 - Lápices de colores
 - Post-it
 - Hojas en blanco para anotaciones
 - Cámara de fotos
- **Documentación:** Minuta de reunión + grabación de audio + fotos y videos

Sesión 2: Encuentro con directores, maestras y profesores de educación física

- **Objetivo:** Identificar el uso actual del patio, problemáticas y oportunidades desde la perspectiva de quienes lo utilizan diariamente.
- **Desarrollo:** Primero, se explica el proceso de codiseño y su importancia. Se abre el debate sobre qué mejoras son prioritarias, qué aspectos no deberían cambiarse y se realizan ciertas actividades:
 - **Mapa de funcionamiento:** En un plano del patio, cada grupo marca zonas que funcionan bien, zonas problemáticas y espacios con potencial. Esto va a ayudar a hacer un **análisis de diagnóstico** donde se revisan problemas previamente

identificados en infraestructura, usos actuales y necesidades futuras. También, se **priorizan criterios**: donde se establece qué aspectos son esenciales y cuáles son secundarios.

- **Método ¿Qué? ¿Cómo? ¿Por qué?:** Se identifican actividades claves que ocurren en el patio (ej. juegos, sombra, seguridad), cómo se desarrollan, por qué son importantes y se analiza el impacto en la experiencia de los alumnos.
- **Definición de espacio ideal:** pueden diseñar su versión del patio ideal mediante dibujos o describir con palabras o imágenes de referencia.
- **Elección de imágenes de referencia:** Se les presentan distintas imágenes de patios escolares y se eligen las que más les gustan. Se realiza una selección de imágenes referentes que les gustaría proyectar en el colegio
- **Mapa de empatía:** Se analiza cómo los alumnos viven el patio, qué sienten, qué necesidades tienen y qué problemas encuentran.
- **Definir un problema jugando:** Se les presenta una serie de situaciones (ej: “si pudieras cambiar algo del patio, ¿qué sería?”) y se incentiva la reflexión.

- **Material necesario:**

- Planos generales del colegio y del patio
- Imágenes actuales del patio
- Cuaderno para tomar notas
- Imágenes de referencia
- Lápices de colores
- Post- it
- Hojas en blanco para anotaciones
- Cámara de fotos

Documentación: Minuta de reunión + grabación de audio + fotos y videos

Sesión 3: Taller con alumnos

- **Objetivo:** Entender cómo los niños perciben el patio y qué espacios imaginan como ideales para jugar, aprender y descansar.
- **Desarrollo:** A los alumnos se les explica el objetivo del codiseño y se les cuenta la intención de hacer cambios en el colegio, pero de una manera más sencilla y sin tanto debate. Se pasa rápidamente a las actividades:
 - **Mapa de funcionamiento:** Cada participante marca en un plano los espacios que funcionan bien y los que generan problemas.
 - **Mapa de empatía:** Se les pregunta cómo se sienten en el patio, qué ven, qué escuchan, qué les gustaría cambiar y qué les encanta.
 - **Definir un problema jugando:** Se presentan escenarios problemáticos (ej: un día de mucho calor sin sombra, falta de lugares para leer o jugar en grupo) y los alumnos proponen soluciones.
 - **Dibujar el espacio ideal:** Cada alumno dibuja cómo le gustaría que fuera el patio. También, diseñan su versión del patio ideal mediante collages con recortes de revistas.

- **Elección de imágenes de referencia:** Se les presentan distintas imágenes de patios escolares y se eligen las que más les gustan. Se realiza una selección de imágenes referentes que les gustaría proyectar en el colegio
- **Material necesario:**
 - Planos generales del colegio y del patio
 - Imágenes actuales del patio
 - Cuaderno para tomar notas
 - Imágenes de referencia
 - Lápices de colores, tijeras, pegamento
 - Rotuladores y post-its
 - Hojas en blanco para anotaciones
 - Cámara de fotos
- **Documentación:** Fotografías de los dibujos, grabaciones de audio con comentarios clave de los alumnos + minuta reunión.

Sesión 4: Devolución a la directora general y dueña del colegio

- **Objetivo:** Compartir los resultados preliminares de las sesiones anteriores y obtener una devolución antes de avanzar con propuestas.
- **Desarrollo:**
 - **Presentación de resultados preliminares:** Se muestran los planos con zonas problemáticas y fortalezas, las respuestas de alumnos y docentes y las palabras clave agrupadas en las sesiones previas. También, contar las tendencias observadas en los talleres.
 - Se analiza la viabilidad de las ideas abriendo al debate. Se evalúan las más relevantes.
 - Priorización de temas: Se establecen los criterios que deben ser tenidos en cuenta para las siguientes fases del proyecto.
- **Materiales:** Resumen visual con planos con anotaciones, fotos y minuta de ideas clave de las sesiones previas.
- **Documentación:** Notas y observaciones sobre las respuestas de las participantes.

Sesión 5: Devolución a directores, maestros y profesores de educación física

- **Objetivo:** Validar los temas establecidos en la sesión 4 con la directora general y dueña desde la perspectiva pedagógica y funcional del espacio.
- **Desarrollo:**
 - Se muestran las observaciones de los alumnos, el análisis de la directora y dueña y el mapeo realizado en la sesión anterior. Previamente, habiendo hecho un filtro con la directora general y dueña del colegio.
 - Se organizan las ideas según factibilidad, impacto y urgencia consideradas.

- Priorización: Se eligen los aspectos más relevantes que deben ser considerados en el diseño. **Material necesario:** Resumen visual con planos con anotaciones, fotos y minuta de ideas clave de las sesiones previas.
- **Documentación:** Notas y observaciones sobre las respuestas de las participantes.

Sesión 6: Presentación de Propuestas

- **Objetivo:** Presentar las primeras propuestas de diseño basadas en la información obtenida.
- **Desarrollo:**
 - Presentación de croquis preliminares y maquetas conceptuales. Presentación de 2 propuestas proyectuales.
 - Debate de ventajas y desventajas de cada propuesta.
 - Elección de una propuesta. Ajuste para mejoras.

Documentación: Imágenes de referencias, primeros planos de distribución y usos y renders o bocetos

Sesión 7: Corrección de Propuestas

- **Objetivo:** Ajustar las propuestas según la devolución recibida.
- **Desarrollo:**
 - **Presentación de ajustes:** Se muestran cambios realizados y se justifica cada uno.
 - Se presenta la versión corregida y se aprueba el proyecto definitivo.
- **Documentación:** Renders + planos actualizados

Sesión 8: Presentación del Proyecto Final

- **Objetivo:** Entregar la versión final del diseño del patio del colegio Sunrise con documentación completa.
- **Desarrollo:**
 - **Exposición del proyecto final:** Presentación detallada con planos, renders y documentación técnica.
 - **Recepción de comentarios finales:** Se discuten los próximos pasos para la implementación.
 - **Explicación de la implementación:** Se detallan fases de ejecución y costos estimados. Como se puede llevar a cabo la obra.
- **Materiales:**
 - Documentación final del proyecto para poder realizar la obra. Planos + renders

El proceso de codiseño no solo permitió construir una propuesta espacial basada en criterios pedagógicos contemporáneos, sino que también fortaleció los vínculos entre los actores educativos y habilitó instancias de diálogo horizontal, escucha activa y apropiación colectiva. A través del trabajo compartido, fue posible transformar necesidades individuales en objetivos comunes, y traducir ideas dispersas en decisiones proyectuales con sentido.

Esta metodología evidenció que el diseño del espacio escolar puede ser también una oportunidad pedagógica, donde se enseña a través del hacer conjunto, se aprende a escuchar al otro y se construyen visiones compartidas sobre el presente y el futuro de la escuela. El codiseño, en este marco, no es solo una herramienta proyectual, sino una práctica educativa en sí misma.

En línea con lo planteado por Bautista, Escofet y López (2019), es posible identificar en este proceso **tres dimensiones interrelacionadas**: la **pedagógica**, que vincula el diseño del entorno con las metodologías de enseñanza y aprendizaje, promoviendo experiencias activas, colaborativas y centradas en el bienestar; la **ambiental**, que considera la infraestructura, la accesibilidad y la calidad sensorial del espacio como factores clave para el desarrollo integral; y la **digital**, que, si bien en este caso no fue un eje principal, aparece como una dimensión a considerar para futuros proyectos, especialmente en lo que respecta al acceso a la información, la personalización y el trabajo colaborativo.

Repensar el patio escolar desde estas dimensiones permitió comprender que el espacio no es neutro, sino que **educa, condiciona y habilita**. El entorno físico se convierte, así, en un recurso pedagógico más, capaz de alojar múltiples formas de aprender, convivir y habitar la escuela.

5. Resultados

5.1 Resultado de codiseño

El análisis se centró en identificar percepciones, necesidades y deseos sobre el patio del colegio Sunrise mediante actividades participativas con directivos, docentes y alumnos. La combinación de herramientas permitió triangular la información y detectar áreas críticas, usos actuales y aspiraciones compartidas.

1. Infraestructura:

Se detectaron zonas deterioradas, falta de sombra, mobiliario inexistente o en mal estado, y ausencia de equipamiento básico como bancos, tachos de basura y juegos apropiados para los diferentes niveles. Actualmente, los únicos juegos disponibles son los del nivel inicial. *Esto también puede apreciarse en las imágenes previamente expuestas en el TPF: A, E, G, I y K.*

2. Usos y dinámicas:

Los usos actuales del patio se basan principalmente en el juego libre, pero la falta de un layout claro genera interferencias entre actividades como educación física, recreos y actos escolares. Tampoco hay una división definida entre áreas para los distintos niveles, lo que dificulta una convivencia fluida y segura.

Los participantes coincidieron en que se necesita ordenar el espacio, estableciendo sectores definidos que permitan una mejor organización de las actividades y reduzcan los conflictos entre usos simultáneos.

3. Bienestar y seguridad:

Se identificaron espacios que no pueden ser utilizados en determinados momentos del día o del año debido a la exposición al sol o al viento. Estos sectores podrían activarse con intervenciones simples como pérgolas o cortavientos.

También se observaron problemas de seguridad:

- Juegos que requieren mantenimiento urgente.
- Visibilidad excesiva desde la calle, generando una sensación de exposición y falta de privacidad.
- Ausencia de mobiliario para el descanso y la contemplación.

Además, se destaca la escasez de espacios tranquilos que fomenten actividades como la lectura, el juego simbólico o el contacto con la naturaleza.

Esta situación también se evidencia en las imágenes anteriormente presentadas en el TPF: F,G, H, I,K,L, N Y O.

4. Valores pedagógicos

Tanto docentes como directivos coinciden en promover el juego libre y el aprendizaje activo. Entre los aspectos más mencionados estuvieron:

- Espacios con cobertura para proteger de la lluvia y el sol.
- Mobiliario diverso y accesible.
- Sectores para clases al aire libre.
- Convivencia armónica entre juego y actividades escolares.

En particular, los directivos expresaron su interés en tener un sector apto para actos escolares y clases al aire libre, como forma de fomentar el vínculo con la naturaleza y aprovechar el potencial del espacio.

A partir de los aportes se establecen los siguientes criterios prioritarios para el diseño del nuevo patio:

1. **Nuevo layout** o distribución por usos y niveles.
2. **Generación de sectores semicubiertos** que permitan realizar actividades pedagógicas al aire libre en distintas condiciones climáticas.
3. **Incorporación de sombra natural o artificial** en zonas de permanencia y juego.
4. Mantenimiento y renovación del equipamiento existente.
5. **Suma de mobiliario exterior funcional y flexible** (bancos, mesas, rincones de lectura, etc.).
6. **Privacidad visual** respecto a la vía pública, mediante cercos vegetales u otras estrategias de diseño.
7. **Diversidad de propuestas de uso**, contemplando lo lúdico, lo pedagógico y el descanso.

Este proceso no solo permitió ordenar las ideas y reconocer las necesidades básicas de los usuarios, sino también construir una propuesta colectiva en la que todos los actores se sintieron escuchados y valorados.

También, permitió incorporar miradas complementarias que fortalecieron la propuesta. La escucha activa reveló necesidades invisibles y validó estrategias de diseño centradas en el bienestar integral de los estudiantes.

5.2. Prototipo

El prototipo desarrollado surge como síntesis del proceso de codiseño realizado con los actores institucionales del Colegio Sunrise. Se diseñó una propuesta que responde a las necesidades identificadas en el análisis, priorizando el bienestar de los estudiantes, la funcionalidad del espacio, la integración de la naturaleza y la posibilidad de aprendizaje activo al aire libre. A continuación, se describen los principales componentes del diseño.

El nuevo layout para determinar la distribución de usos por niveles se desarrolla de la siguiente manera: El patio fue reorganizado a partir de una nueva distribución. Sectorizado los espacios permite una mejor convivencia entre los distintos niveles y usos. Cada nivel tiene un sector del patio que le corresponde y allí, en cada sector se distinguen zonas específicas, tal como se describe en la guía de entornos escolares de Madrid Salud:

- **ZONA TRANQUILA:** El patio como espacio de descanso, juego y aprendizaje tiene que poder ofrecer zonas donde se puedan desarrollar actividades de baja intensidad y que procuren espacios de calma, tranquilidad e interacción social. Esto se vincula con los "rincones de actividades diversas" sugeridos por Burgaz Arregui (pp. 27-28), que incluyen espacios de lectura, juego simbólico y naturaleza.

- **Acciones posibles:**

- Cobijarse, descansar, contemplar, merendar, tumbarse, leer, contar cuentos, esconderse, hablar, escribir, cantar, componer etc.*

- Desarrollar el currículo escolar (aprender y enseñar)*

- **Tipos de juego:**

- Juego simbólico-social imaginativo y creativo.*

- **Zonas tranquilas fundamentales:**

- Huerto y/o jardín.*

- Zona de estar y picnic.*

- Arenero (imprescindible en infantil)*

- Zona de expresión artística plástica y musical.*

- Aula exterior.*

- **ZONA SEMIACTIVA:** El patio como espacio de juego y aprendizaje donde poder encontrar zonas donde desarrollar actividades y juegos de media intensidad.

- **Acciones posibles**

- Subir-bajar, saltar, equilibrios, bailar. Desarrollar el currículo escolar.*

- **Tipo de juego**

Juego activo, imaginativo y social.

- **Zonas semiactivas fundamentales**

Zona de juegos libres.

Zona de topografías lúdicas.

Zona de expresión artística.

- **ZONA ACTIVA:** El patio como espacio de juego y aprendizaje donde poder encontrar zonas donde desarrollar actividades y juegos de alta intensidad, como las descritas en el "área del gran recreo" y el "polo de animación principal" (Burgaz Arregui).

- **Acciones posibles**

Desarrollar deportes reglados en horario escolar y no escolar.

Desarrollar el currículo escolar (educación física)

- **Tipo de juego:**

Juego activo.

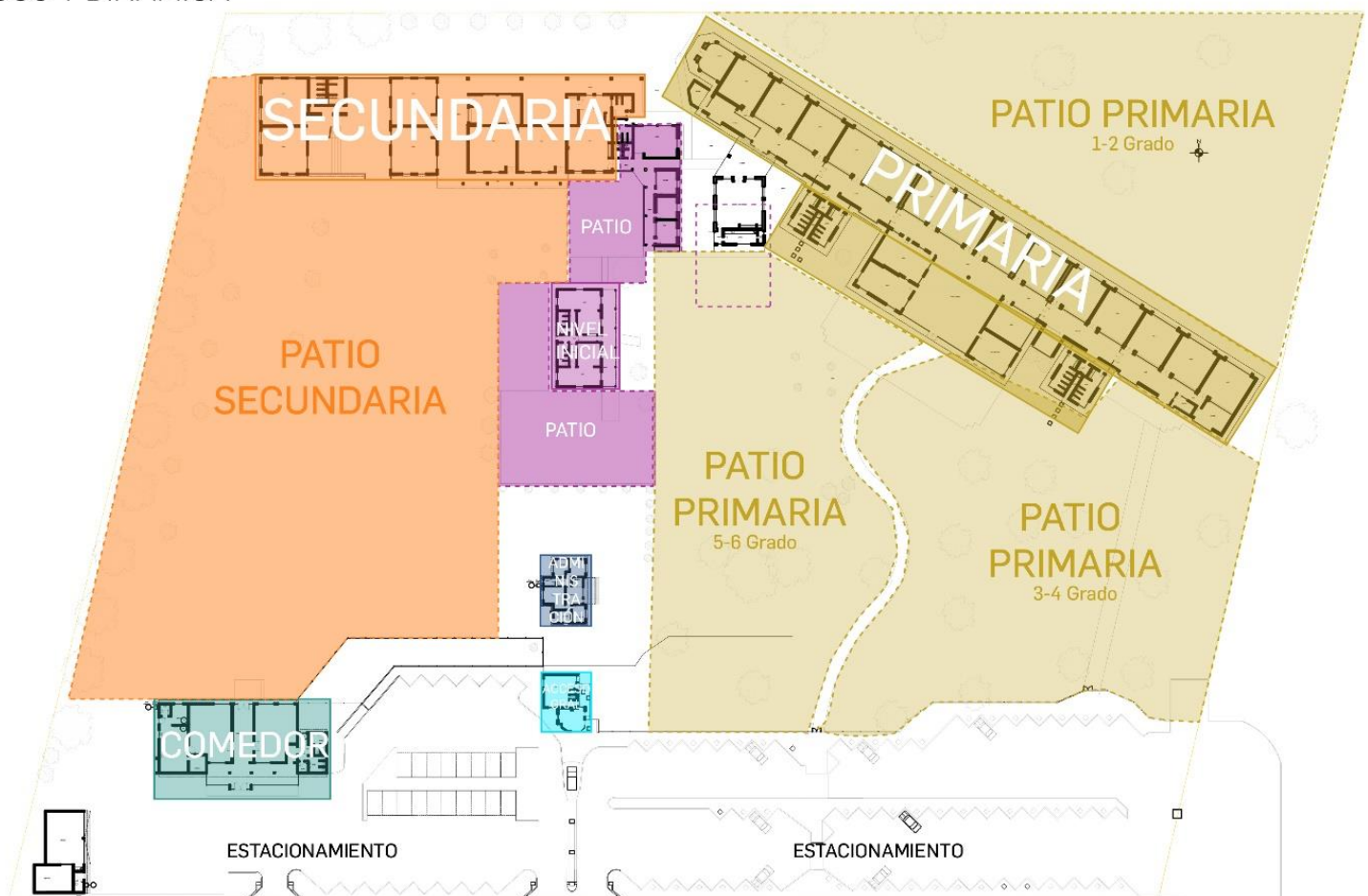
- **Zonas activas fundamentales**

Zona deportiva.

Zona de precalentamientos.

Zona de escalada.

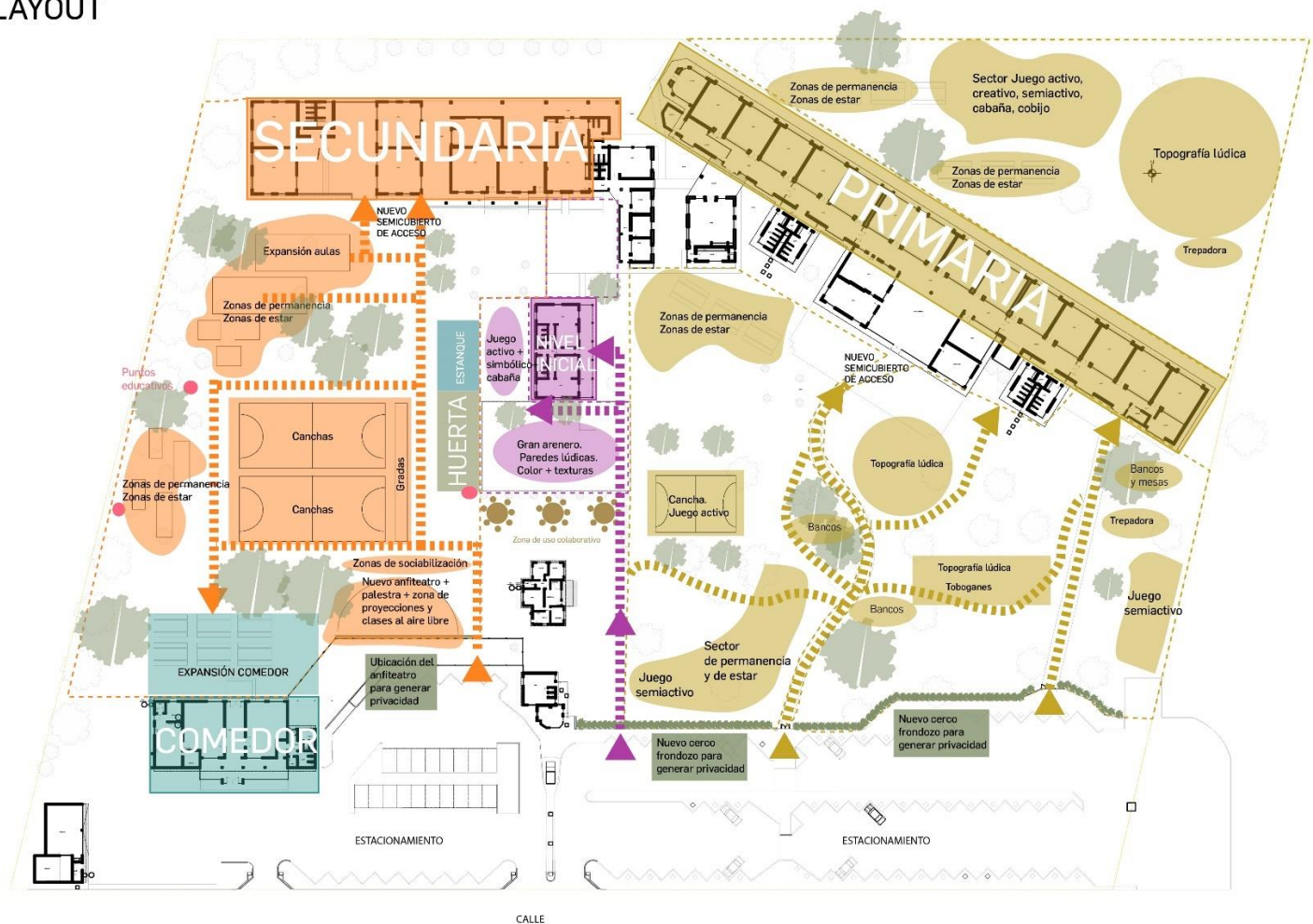
USO Y DINÁMICA



P

P- Planta de usos y dinámica del patio escolar.

LAYOUT



Q- Planta de distribución detallada.

Q

En la planta se pueden apreciar las circulaciones de cada zona. El nivel secundario presenta un recorrido más recto, mientras que el nivel primario tiene una circulación más curva, lo que permite diferenciar el pasaje de un sector a otro. Además, esta planta permite visualizar las relaciones y proporciones entre los distintos usos y las superficies asignadas a cada nivel escolar.

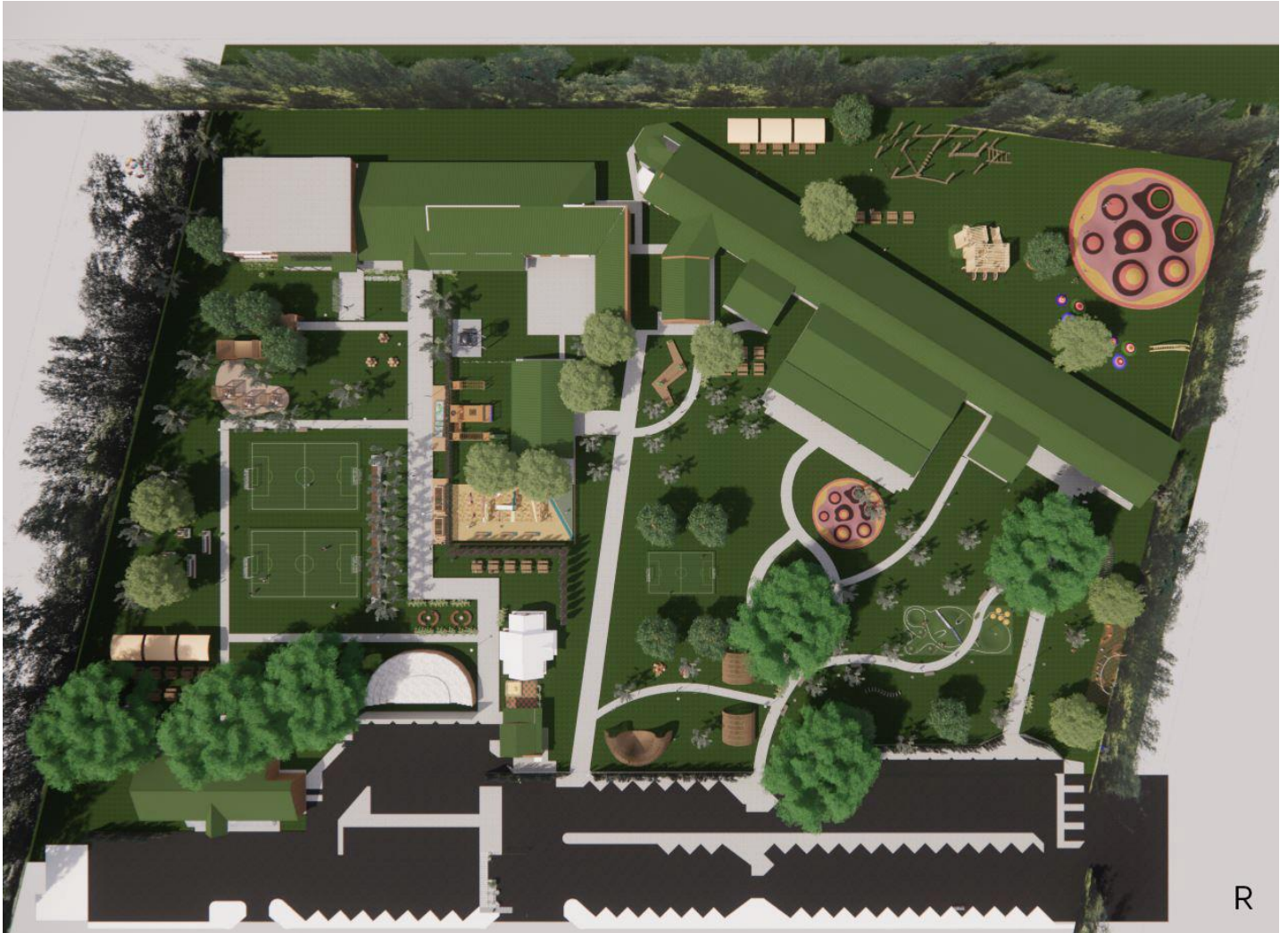
El nivel inicial (jardín) cuenta con una mayor superficie destinada a juegos y zonas semiactivas, ya que este tipo de juego es el más adecuado para esta etapa. Posee un sector con piso de seguridad que funciona como zona tranquila, donde las maestras realizan actividades al aire libre, colocando bancos y mesas para conformar un espacio de estar.

En el nivel primario predominan las zonas de juego semiactivo, con propuestas variadas como topografías lúdicas, trepadores, toboganes y cabañas. A su vez, se incorporan múltiples zonas activas y sectores de permanencia y descanso equipados con bancos y mesas, que favorecen el encuentro y la apropiación autónoma del espacio.

Por su parte, el nivel secundario dispone de numerosos espacios tranquilos destinados al descanso y la sociabilización, además de una amplia zona central de juego activo que también

se utiliza para actividades curriculares. Otra zona activa destacada es la palestra, ubicada en torno al anfiteatro, que ofrece posibilidades de uso deportivo, expresivo y recreativo.

A nivel general, se incorporaron diversas zonas tranquilas con espacios semicubiertos y mobiliario adecuado, que permiten realizar clases o actividades curriculares al aire libre.



R- Planta general en 3d.

En cuanto a la materialidad y el mobiliario:



S- Ejemplo sector nivel inicial.

- **Pisos:** Se combinan solados drenantes con baldosas de goma en las zonas de mayor impacto, considerando que las zonas pavimentadas deben ser seguras, no resbaladizas y amigables con el juego (Ritscher, 2006).



T-Ejemplo semicubierto de madera sector secundaria

- **Sombras:** Se incorporan toldos tensados, estructuras metálicas/maderas livianas y nuevos árboles ubicados estratégicamente. La elección de árboles de hoja caduca responde a la recomendación de Burgaz Arregui y Cols (2007), ya que permiten experimentar el paso de las estaciones y enriquecen la experiencia sensorial.



U- Ejemplo semicubierto de madera curvo sector primaria.



V- Ejemplo semicubierto metálico en zona tranquila primaria.

- **Equipamiento:** Se agregan bancos y mesas de madera, módulos para lectura y permanencia, y nuevas estructuras de juego. Tal como sugiere Larraz (1988), se priorizaron estructuras multifuncionales que favorecen la exploración y el uso creativo.



W- Ejemplo equipamiento de madera en primaria.



X- Ejemplo estructuras de juego metálicas en primaria.



Y: Ejemplo de estructuras de juego y equipamiento en primaria.



Z: Ejemplo de áreas verdes en primaria.

- **Vegetación:** Se amplía el área verde con especies nativas y zonas de césped natural destinadas al descanso y el juego simbólico. Los "espacios verdes" y el "rincón naturaleza" son recomendados por Burgaz Arregui para fomentar el acercamiento a lo natural.



AA: Ejemplo zonas verdes secundaria.

- **Seguridad:** Se incorpora cerramiento vegetal en los sectores expuestos a la vía pública y se colocan luminarias solares de baja altura para mejorar la seguridad sin generar contaminación visual.



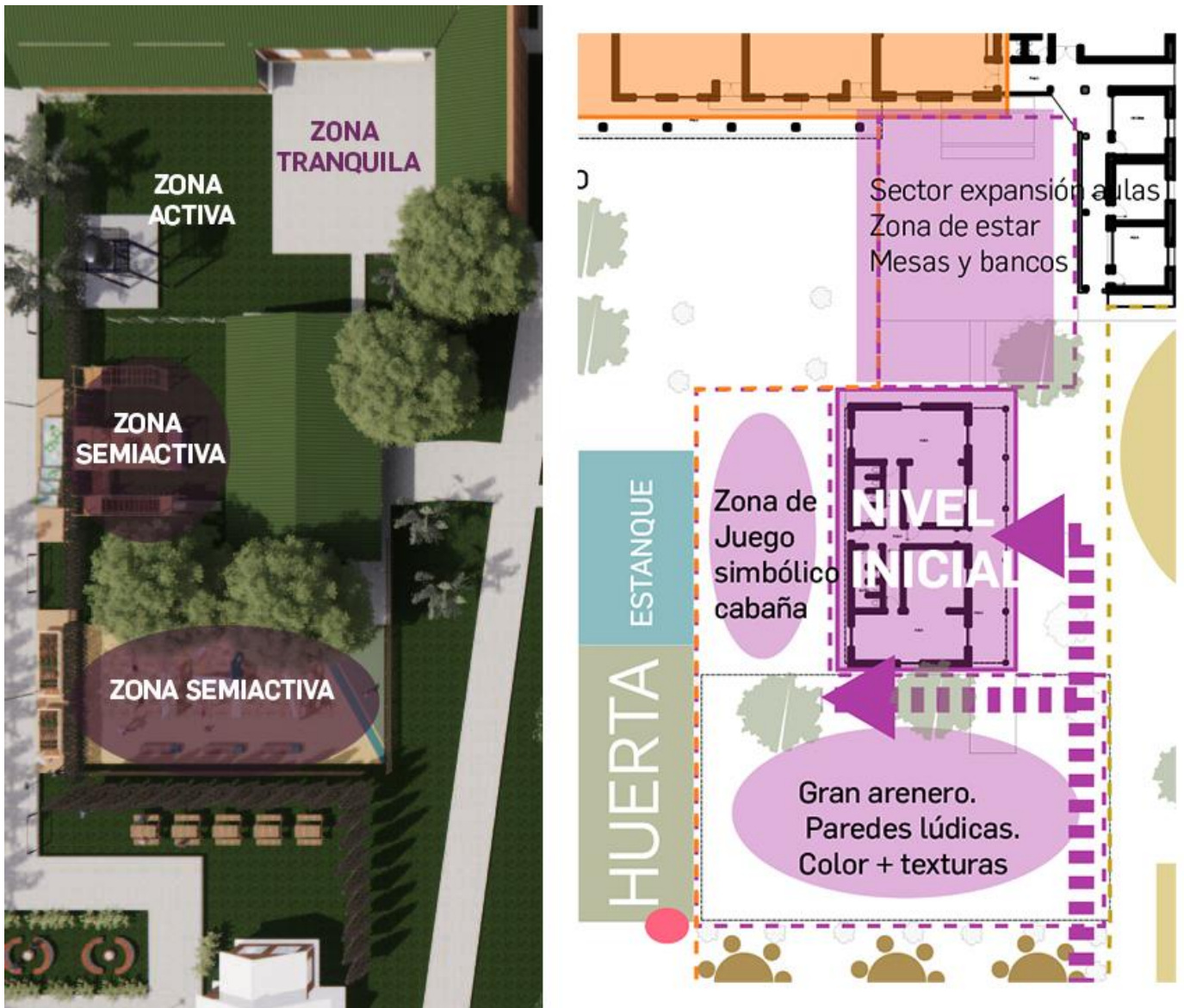
BB: Ejemplo nuevo cerco en primaria.

Cada sector y decisión de diseño responde a las demandas identificadas durante las sesiones de codiseño:

- **Mayor presencia de sombra:** resuelta mediante la incorporación de toldos tensados y vegetación estratégica.
- **Espacios adecuados para todos los niveles:** Se incorporaron juegos específicos para primaria y secundaria, y se definieron sectores diferenciados por edades.
- **Clases al aire libre:** Se diseñó un espacio semicubierto con mobiliario adaptado para actividades pedagógicas en el exterior.
- **Equilibrio entre juego activo y permanencia tranquila:** Se desarrollaron zonas tranquilas para lectura, contemplación y descanso, complementarias a los sectores de juego motriz.

- **Accesibilidad:** se incorporaron pasarelas que garantizan el acceso a todos los edificios y sectores del colegio, asegurando que todas las personas puedan transitar y habitar el espacio con igualdad de condiciones, promoviendo una experiencia inclusiva y equitativa.

SECTOR NIVEL INICIAL



CC: Planta de zonas: tranquila, semiactiva y activa nivel inicial + Planta de circulación, distribución y usos nivel inicial.

Este sector está ubicado junto al patio de secundaria, pero gracias a la presencia de vegetación, la huerta y un pequeño estanque, se genera una barrera natural que aporta privacidad y define un límite claro entre los usos, a pesar de la cercanía física entre ambos espacios.

Es un espacio amplio, de fuerte presencia cromática, diseñado con criterios de seguridad. Incluye zonas con equipamiento lúdico diverso, áreas para el juego libre y desniveles, lo que

permite a los niños elegir entre múltiples formas de exploración según sus intereses. Está pensado como un entorno estimulante, donde los niños puedan ocultarse, trepar, deslizarse y desplazarse de formas variadas, fomentando la imaginación, la creatividad y la autonomía.

El área principal cuenta con una estructura de juego sobre el arenero, conformada por paneles de colores con aberturas y texturas que invitan al juego simbólico, sensorial y creativo. Además, hay una zona complementaria destinada al juego activo y social, que promueve la interacción entre pares a través de actividades cooperativas y desafiantes. Estos desniveles, como explica Ritscher (2006), son elementos clave que estimulan el movimiento, la autonomía y el desarrollo motor. Está pensado como un entorno estimulante, donde los niños puedan ocultarse, trepar, deslizarse y desplazarse de formas variadas, fomentando la imaginación, la creatividad y la autonomía.

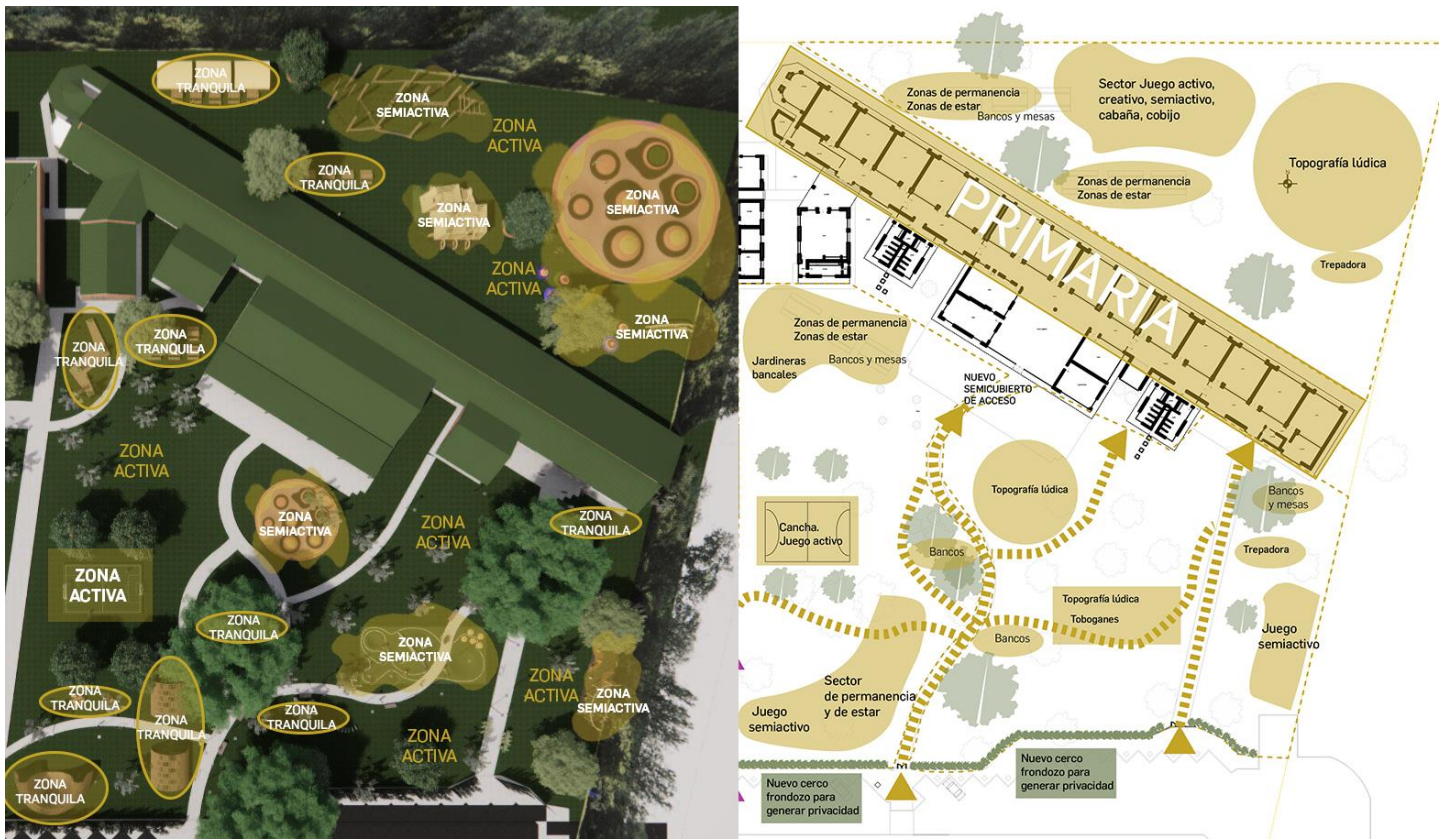


DD: Patio nivel inicial, sector arenero.



EE: Patio nivel inicial, sector arenero + estructura de juego semiactivo de madera.

NIVEL PRIMARIO



FF: Planta de zonas: tranquila, semi-activa y activa nivel primaria + Planta de circulación, distribución y usos nivel primaria.



GG:Axonométrica nivel primaria.

Este nivel cuenta con la mayor superficie de patio, ya que también concentra la mayor cantidad de alumnos y una gran diversidad de usos, debido a la amplitud etaria del grupo: desde estudiantes de primer grado que provienen del jardín, hasta alumnos de sexto grado próximos a ingresar a secundaria. Esta diferencia genera necesidades y formas de habitar el espacio muy variadas.

Por eso, este sector fue dividido en tres patios diferenciados, con el objetivo de organizar mejor los usos y responder adecuadamente a las características y demandas de cada grupo.

- **PATIO 1-2 GRADO:**

Cuenta con numerosos espacios de juego semiactivo, que combinan propuestas de juego simbólico, creativo, imaginativo y social. Incluye zonas de juego libre, topografías lúdicas y sectores tranquilos equipados con mesas y bancos que invitan a sentarse, descansar y compartir. Además, se incorporaron áreas semicubiertas que amplían las posibilidades de uso, brindando resguardo climático y permitiendo la realización de actividades en diferentes momentos del día y del año.



HH: Sector nivel primaria de 1 y 2 grado. Sector de mesas + semicubierto + estructura de juego tipo cabaña de madera.

Las estructuras de juego están diseñadas para fomentar la imaginación: algunas están construidas con materiales neutros, como la madera, que no interfieren en el desarrollo simbólico del juego; otras presentan colores intensos y formas orgánicas, especialmente en las topografías lúdicas, que invitan a explorar y moverse de manera creativa. A su vez, la disposición de pequeños rincones, como los sugeridos por Burgaz Arregui (rincón de juego simbólico, cabañas, tren), favorece la exploración autónoma y el juego social.

Cerca de la zona de juegos semiactivos se incorporaron espacios tranquilos que permiten la transición entre el juego y el descanso. Uno de ellos es un banco circular dispuesto alrededor de un árbol, que ofrece un lugar de permanencia a la sombra, ideal para relajarse, conversar o simplemente observar el entorno. Este tipo de elementos favorecen momentos de autorregulación emocional, promueven el respeto por los ritmos individuales y enriquecen la experiencia del patio como espacio pedagógico integral, donde el juego, el descanso y la contemplación conviven de manera equilibrada.



JJ: Sector nivel primaria de 1 y 2 grado. Topografía lúdica + árbol y sector de permanencia/estar.

- **PATIO 3-4 GRADO:**

En este sector también se trabaja con la topografía, pero en este caso a través de relieves cubiertos con césped sintético, integrados al entorno natural. Esta propuesta responde a las necesidades específicas de esta etapa etaria, en la que el juego comienza a transformarse y los alumnos requieren también espacios para relajarse y sociabilizar de otra manera.

El sector puede utilizarse tanto para jugar como para descansar. Además, se incorporan zonas de permanencia y lectura, equipadas con mobiliario cómodo, pensadas para fomentar momentos de calma, concentración y encuentro.

Por otro lado, se incluye un sector de juego activo, que puede utilizarse durante el recreo o en las clases de educación física. Este espacio cuenta con hamacas, pasamanos y diferentes tipos de piso que permiten una variedad de actividades motoras.



KK: Sector nivel primaria de 3 y 4 grado. Topografía lúdica + circulación con iluminación y barandas.

Finalmente, se suman espacios tranquilos distribuidos en distintos puntos, diseñados para evitar la sobreestimulación y fortalecer el vínculo con la naturaleza, promoviendo una relación positiva con el entorno y el propio bienestar. La integración de zonas de permanencia y juego responde a la propuesta de "actividades socio-motrices" que, según Parlebas (1981), fortalecen la relación entre pares a través del cuerpo en movimiento.



LL: Sector nivel primaria de 3 y 4 grado. Circulación con iluminación y barandas, nuevas plantas y estructuras de juego.



MM: Sector circulación principal de primaria y conexión entre el patio de 3 y 4 grado con 6,5, y 7 grado. Señalética + bancos + nuevos espacios de sombra.

- **PATIO 5-6-7 GRADO:**

En este sector se incorporan más zonas de permanencia, lectura y sociabilización, con estructuras semicubiertas de madera e intervenciones multifuncionales que permiten diferentes usos: estar, paso, juego o resguardo. Los materiales predominantes, como la madera, fueron elegidos para generar un ambiente sereno y acogedor.

Por otro lado, se decidió no intervenir ciertos sectores para conservar espacios

amplios de libre esparcimiento, favoreciendo la espontaneidad del juego y la apropiación del lugar por parte de los alumnos.

También se sumó vegetación acompañada de bancos circulares o geométricos, que pueden usarse de múltiples formas: sentarse, acostarse o interactuar de manera creativa, promoviendo una relación lúdica y flexible con el entorno. La incorporación de "elementos móviles" y bancos geométricos responde al enfoque de flexibilidad espacial propuesto por Burgaz Arregui y Ritscher (2006), que promueve la autonomía y la apropiación del espacio.



NN: Sector nivel primaria de 5,6 y 7 grado. Sector de bancos y mesas móviles con sombra natural.



OO: Sector nivel primaria de 5,6 y 7 grado. Sector de permanencia y estar. Semicubiertos de madera y bancos alrededor de los árboles.

Este sector funciona como un gran espacio de estar, diseñado para fomentar la permanencia, el descanso y la socialización entre los estudiantes. Cuenta con distintos equipamientos que se adaptan a múltiples formas de uso: bancos de diferentes alturas y disposiciones, zonas de sombra natural y artificial, y superficies confortables para sentarse o recostarse. Uno de los elementos centrales del sector es una estructura de madera que, además de generar un área

semicubierta que protege del sol, puede ser utilizada como soporte para el juego semiactivo. Su diseño multifuncional permite que sea interpretada de distintas maneras según la edad, el interés o el momento del día. Este tipo de mobiliario, intencionadamente abierto en su función, estimula la creatividad, la exploración libre y el juego autónomo. Además, al integrar resguardo y estímulo lúdico en una misma pieza, favorece la transición entre momentos de calma y actividad, algo fundamental para acompañar los diferentes estados emocionales y niveles de energía del alumnado.



PP: Sector nivel primaria de 5,6 y 7 grado. Sector de bancos alrededor de árboles + cancha. (juego activo)

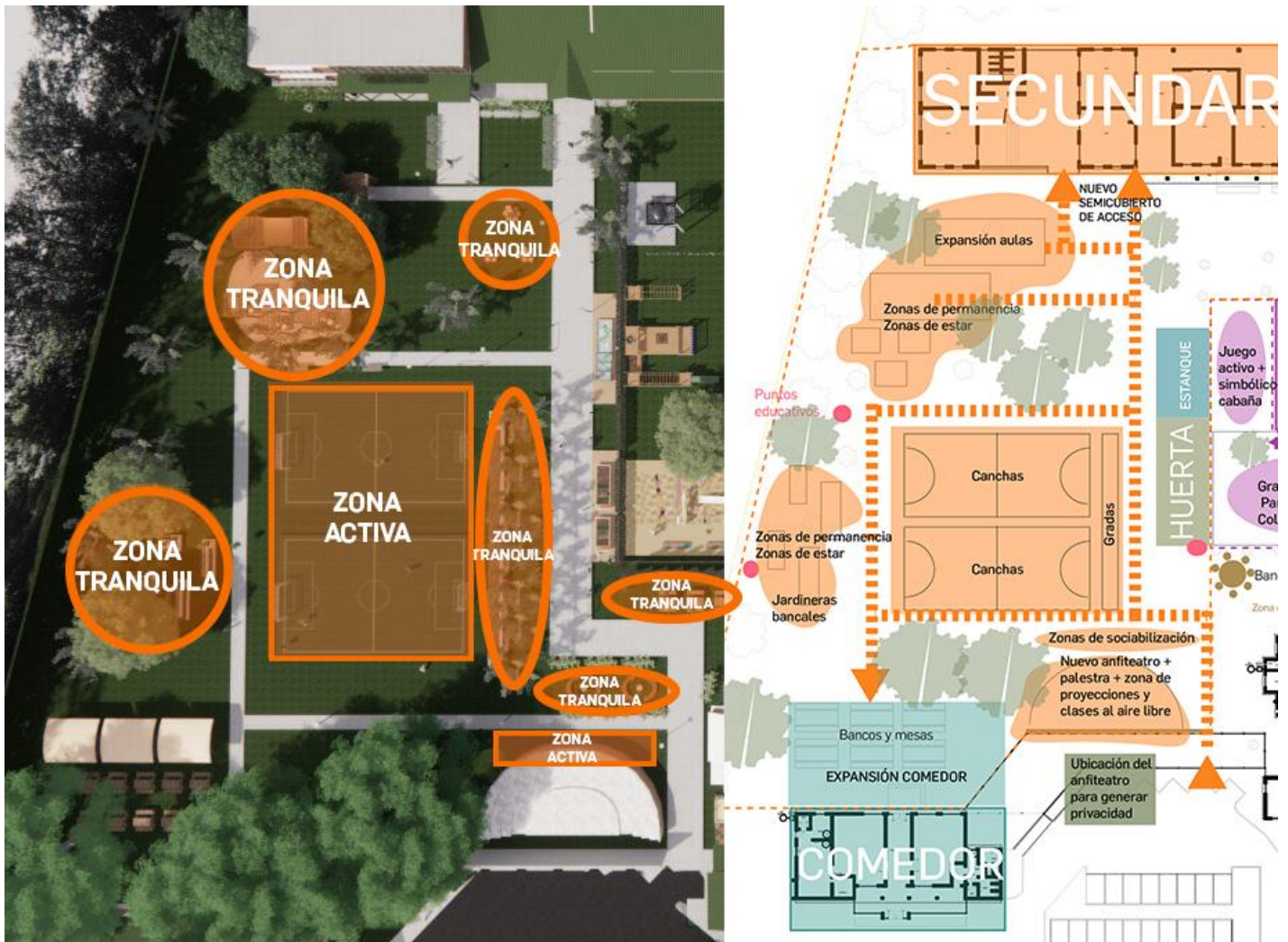


QQ: Sector nivel primaria de 5,6 y 7 grado. Sector de semicubiertos curvos de madera.



RR: Circulación de acceso principal en sector nivel primara.

NIVEL SECUNDARIO



SS: Planta de zonas: tranquila, semi-activa y activa nivel primaria + Planta de circulación, distribución y usos nivel secundaria.

Considero que es el sector más complejo en términos de uso, ya que combina múltiples actividades. Cuenta con áreas de juego activo, como canchas de fútbol y hockey, que también se utilizan para clases de educación física. A su vez, dispone de espacios de permanencia, lectura y encuentro, con almohadones, mobiliario cómodo y gradas que permiten observar partidos o simplemente compartir un momento entre pares.



TT: Sector canchas y gradas + anfiteatro.

La sociabilización es un eje central en esta etapa, por lo que se diseñaron diversos sectores que favorecen el vínculo social. Hay espacios semicubiertos destinados a estar, almorzar o desarrollar clases especiales al aire libre. Teniendo en cuenta esto, se potenciaron distintas zonas de permanencia y estar, incorporando diversos tipos de mobiliario para que cada persona pueda elegir cómo utilizar el espacio y sentirse cómoda. Desde una perspectiva pedagógica, estas decisiones buscan fomentar la autonomía, la autorregulación emocional y la toma de decisiones por parte del alumnado, ofreciendo entornos que se adapten a diferentes necesidades, ritmos e intereses. Así, el espacio no solo acompaña el aprendizaje, sino que lo habilita y lo diversifica.



UU: Sector de expansión del comedor.

En este patio también se ubican la huerta escolar y el estanque, que funcionan como un borde natural y un filtro visual entre el sector del nivel secundario y el nivel inicial, generando una transición suave, orgánica y visualmente integrada entre ambos espacios. La huerta fue diseñada en formato elevado para facilitar su acceso a todos los niveles del colegio, incluyendo estudiantes pequeños, personas con movilidad reducida y adultos acompañantes.

Desde una perspectiva pedagógica, este sector promueve el aprendizaje transversal vinculado al cuidado del ambiente, la alimentación saludable, la sostenibilidad y el trabajo colaborativo. Además de su valor curricular, la huerta se convierte en un espacio de exploración sensorial, responsabilidad compartida y construcción de vínculos significativos entre estudiantes de distintas edades. Al estar conectada con el entorno natural y al aire libre, favorece una experiencia de aprendizaje más vivencial, autónoma y conectada con el entorno.



VV: Circulación principal secundaria y huerta.

Por otro lado, se diseñó un sector de expansión del comedor, conectado directamente con el patio, donde se incorporaron varias mesas bajo estructuras semicubiertas, permitiendo aprovechar los días agradables y fomentar el uso del espacio exterior. El comedor actual quedado reducido en relación con la cantidad de alumnos, por lo que esta ampliación no solo responde a una necesidad funcional, sino que también ofrece una alternativa saludable, flexible y pedagógicamente valiosa. Permitir que los alumnos puedan almorzar al aire libre en un entorno techado promueve el contacto con la naturaleza, mejora las condiciones acústicas y lumínicas, y favorece un clima más distendido, propicio para la socialización y el bienestar.



WW: Sector de expansión del comedor.

Una de las incorporaciones más destacadas es el anfiteatro, pensado para actos escolares, clases especiales o proyecciones. El muro exterior de ese sector puede utilizarse como palestra o espacio expositivo para muestras de arte y trabajos escolares. Cerca del anfiteatro se encuentran sectores de uso colaborativo y sociabilización, que responden a la necesidad, propia de esta etapa, de contar con espacios que reflejen autonomía, identidad y pertenencia. Se buscó que los estudiantes de secundaria perciban que el colegio reconoce sus intereses y adapta sus espacios a sus formas de habitar.

Este sector articula múltiples actividades: juego activo, clases, permanencia, socialización. Contiene canchas, anfiteatro, expansión del comedor y espacios semicubiertos. Se integran propuestas propias del "área del gran recreo" y del "polo de animación principal" (Burgaz Arregui), al tiempo que se articulan con sectores más tranquilos que favorecen el encuentro, el descanso o la lectura.



XX: Anfiteatro, vista aérea.



YY: Sector de sociabilización. Zona tranquila.

El proyecto resultante consolida una estrategia espacial clara y articulada, donde la arquitectura se pone al servicio de la pedagogía y el bienestar. A través de una distribución sectorizada, una materialidad consciente y la integración del paisaje, el nuevo diseño del patio no solo resuelve los conflictos funcionales existentes, sino que establece una estructura flexible capaz de acompañar los distintos modos de uso, escala etaria y ritmos escolares. Esta lógica proyectual no responde a una única forma de habitar el espacio, sino que propone un entorno adaptable, abierto a la diversidad y a las múltiples maneras de estar, jugar y

aprender. Desde aquí, se torna indispensable abordar cómo el diseño se convierte en una herramienta concreta para la inclusión, permitiendo que todos los estudiantes puedan apropiarse del espacio en igualdad de condiciones.



ZZ: Circulación principal + sectores de estar/permanencia + acceso al edificio con semicubiertos nuevos.

5.2.A. Diversidad e inclusión en el diseño del patio

El rediseño del patio del Colegio Sunrise se diseñó desde una perspectiva inclusiva, entendiendo que el espacio físico es un componente clave en la construcción de una escuela para todos. El proyecto se basó en los principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), con el objetivo de garantizar que cada estudiante pueda habitar y apropiarse del entorno de acuerdo con sus capacidades, intereses y formas de ser.

En cuanto a la accesibilidad física, se incorporaron pasarelas accesibles que conectan todos los sectores del patio, permitiendo la circulación autónoma de personas con movilidad reducida o con necesidades temporales de apoyo. Todas las zonas de circulación tienen un ancho mínimo de 1,50 metros, lo que permite el paso y la maniobra de sillas de ruedas con seguridad y comodidad. Se evitaron desniveles y escalones en los recorridos principales, priorizando superficies continuas y amigables para todos los usuarios. Además, para los solados se propone la utilización de materiales antideslizantes y texturas diferenciadas, que facilitan la orientación espacial y refuerzan la seguridad, especialmente en condiciones climáticas, al ser un espacio exterior.

También se diseñó una huerta en cajones elevados, a la altura de la pasarela, para facilitar la participación de todas las personas. Los solados se resolvieron con materiales antideslizantes y texturas diferenciadas que mejoran la orientación espacial y la seguridad.

El patio se dividió en zonas tranquilas, semiactivas y activas, lo que permite responder a diferentes estados emocionales, intereses y niveles de energía. Esta organización permite que

cada alumno/a pueda elegir dónde y cómo estar, sin ser obligado a participar de actividades que no desea o no le resultan accesibles.

Se incorporaron sectores de baja estimulación sensorial para fomentar la autorregulación, especialmente beneficiosos para niños neurodivergentes o con trastornos de procesamiento sensorial. También se incluyó mobiliario de diferentes alturas y formatos, adaptado a diversos modos de sentarse, compartir o interactuar, lo que favorece la autonomía, el descanso y la pertenencia.

Las estructuras de juego se diseñaron con materiales neutros, como madera natural, y sin colores ni formas que impongan estereotipos de género. La propuesta busca ampliar las posibilidades del juego simbólico, corporal y social, respetando las distintas maneras de expresarse y relacionarse.

Los juegos presentan distintos niveles de dificultad para asegurar que cada niño/a pueda encontrar una forma segura y estimulante de participar, sin sentirse excluido por sus habilidades físicas o cognitivas.

Por otro lado, se utilizó una señalética con íconos, colores y formas fácilmente reconocibles para facilitar la orientación y el uso autónomo del espacio, especialmente para niños con dificultades de comprensión lectora, con TEA u otras condiciones que requieren apoyos visuales. Además, el layout general establece una circulación clara y transiciones suaves entre zonas, evitando la sobreestimulación y promoviendo el orden perceptivo del entorno.

Para concluir, todo el proceso se desarrolló bajo una metodología de codiseño participativo, donde directivos, docentes y alumnos fueron escuchados y considerados en cada etapa. Esta participación activa no solo mejora la calidad del resultado, sino que también empodera a los usuarios, fortalece el sentido de pertenencia y permite responder de manera real a sus necesidades.

Como señala Ester Castejón, que la inclusión no es una adaptación posterior, sino una manera de pensar y proyectar desde el inicio. Diseñar para la diversidad es diseñar para la vida. Bajo este principio, el patio del Colegio Sunrise se convierte en un entorno vivo, flexible y abierto a todas las formas de habitar, aprender y jugar.

5.2.B. Tecnología en el diseño del patio

Considero que la implementación de la tecnología en el aula es una gran herramienta, pero para que sea realmente efectiva y bien utilizada, es fundamental que esté pensada en función de un propósito claro y con objetivos pedagógicos definidos. De lo contrario, puede convertirse en un error significativo, generando dependencia, mal uso o incluso una sobreexposición a las pantallas.

En muchos casos, el uso inadecuado de la tecnología puede desplazar al educador a un segundo plano, cuando en realidad su rol sigue siendo central para guiar, mediar y acompañar el proceso de aprendizaje.

Dicho esto, la tecnología también abre oportunidades valiosas: permite conectar con estudiantes que no pueden estar presentes físicamente y facilita el acceso al contenido desde distintos lugares, sin perder la continuidad pedagógica. Esto implica expandir los límites físicos del aula, promoviendo la movilidad, la conexión remota y la colaboración global.

Además, puede potenciar metodologías activas como la indagación, el trabajo por proyectos o la resolución de problemas, y fomentar la motivación, el compromiso y la participación del alumnado.

Pero siempre en función de la pedagogía. La tecnología no tiene valor por sí sola.

Como bien se plantea en uno de los textos leídos, lo importante no es la tecnología en sí, sino cómo se estructura la experiencia de aprendizaje con ella.

A pesar de considerar que el patio de un colegio debe ser un espacio que fomente la desconexión de la tecnología, la idea es potenciar su desarrollo de manera que se minimice el uso de dispositivos electrónicos, permitiendo a los estudiantes reconectar con la naturaleza y favorecer la interacción cara a cara con sus compañeros. No obstante, creo que es necesario y útil incorporar tecnología en puntos estratégicos.

Por ejemplo, se podría destinar un área específica para que los docentes puedan realizar clases al aire libre, aprovechando el entorno natural. Además, podríamos integrar puntos educativos que proporcionen información sobre el entorno local. Dado que el colegio se encuentra en Cipolletti, sería interesante que estos puntos incluyan detalles sobre las especies de plantas locales, lo que se puede cultivar en la región, los tipos de climas, las estaciones de cosecha y técnicas de riego, entre otros.

Por otro lado, la tecnología podría aplicarse en la huerta escolar para optimizar los cultivos, mediante sistemas de monitoreo, riego automatizado o aplicaciones educativas que ayuden a los estudiantes a comprender y gestionar los procesos de cultivo de manera eficiente. Asimismo, los estudiantes podrían utilizar aplicaciones de realidad aumentada para aprender sobre las plantas en tiempo real mientras exploran el patio y juegan.

Otra posibilidad sería utilizar la tecnología para monitorear la temperatura y la humedad del suelo en la huerta. De esta forma, no solo se aprovecha la tecnología para el aprendizaje, sino que también se promueve la conciencia sobre energías renovables y sostenibilidad.

Un enfoque balanceado no solo permite un aprovechamiento inteligente de la tecnología, sino que también asegura que los estudiantes sigan disfrutando de la conexión con la naturaleza y la interacción social en el espacio del patio. Hay que incorporar la tecnología de forma que enriquezca la experiencia educativa, sin desplazar el contacto directo con el entorno natural, generando una experiencia educativa significativa a través de ella.

Puntos educativos en el patio: Instalar áreas informativas que enseñen sobre el entorno local, como especies de plantas, cultivos regionales, tipos de climas, estaciones de cosecha y técnicas de riego.

Tecnología aplicada a la huerta escolar: Implementar sistemas de monitoreo y riego automatizado, así como aplicaciones educativas para gestionar el cultivo de manera eficiente y facilitar el aprendizaje sobre agricultura sostenible.

Zonas de uso colaborativo: Áreas de mesas y asientos para facilitar el trabajo en equipo.

Todos estos elementos a implementar en el patio del colegio deberían contar con horarios programados y momentos específicos para su uso. Esta es una manera de hacer consciente el uso de la tecnología, evitando que se convierta en algo permanente que pueda generar sobreestimulación en los estudiantes. Establecer tiempos determinados para su utilización permitirá un equilibrio adecuado, favoreciendo tanto el aprendizaje como la conexión con el entorno natural.

6. Conclusiones

El proceso de codiseño del patio del colegio Sunrise School permitió evidenciar el enorme potencial transformador del espacio escolar cuando se lo concibe como un escenario pedagógico activo, inclusivo y construido de manera colectiva por la comunidad educativa. Lejos de tratarse solo de una mejora física, este proyecto evidenció que el rediseño del entorno exterior puede convertirse en una estrategia poderosa para repensar las formas de aprender, habitar y convivir en la escuela.

Una de las principales conclusiones que deja este trabajo es la necesidad de romper con la lógica del patio como espacio residual o meramente recreativo. Tal como sostienen Burgaz Arregui (2021) y Tonucci (2007), el patio es un espacio educativo en sí mismo, que debe ser pensado con la misma intencionalidad que el aula. En este sentido, el nuevo diseño promueve un uso más diverso, flexible y pedagógicamente significativo del entorno, integrando naturaleza, juego, descanso y aprendizaje al aire libre.

Otro aspecto clave fue el proceso del codiseño como metodología del proceso de diseño. A través de un proceso de escucha activa, participación real y construcción colectiva, se logró no solo una propuesta más ajustada a las necesidades del colegio, sino también un mayor sentido de pertenencia por parte de todos los actores involucrados. El codiseño funcionó como una práctica educativa en sí misma: enseñó a mirar, a proponer, a negociar y a imaginar un futuro compartido para la escuela.

Sin embargo, más allá de generar un buen diseño que habilite múltiples formas de desarrollo y apropiación, es fundamental acompañar toda mejora con una cultura de uso consciente del espacio. Como señalan Bautista, Escofet y López (2019), es clave “establecer, junto con el estudiantado, una cultura y normativa de uso de los nuevos espacios”. Las transformaciones físicas deben ir acompañadas de procesos formativos que permitan a la comunidad educativa comprender el sentido de los cambios, apropiarse de ellos y sostenerlos en el tiempo.

En este sentido, el proyecto *Novigado* (2021) advierte que “un cambio en el diseño de los espacios debe ir acompañado de cambios progresivos en la cultura y la práctica docente”, ya

que esto incide directamente en el uso que se les dé a los nuevos entornos. Además, recuerda que los cambios deben “tomar en cuenta las características del centro y la comunidad educativa”, creando diseños participativos centrados en el ser humano, capaces de generar modelos adecuados, flexibles e innovadores. Se sabe que, “pequeñas modificaciones pueden generar grandes cambios”, activando un efecto multiplicador que inspire otras transformaciones espaciales.

Esto refuerza el valor del codiseño como enfoque: no se trata solo de diseñar “para” los usuarios, sino con ellos, desde el inicio, integrando sus voces, saberes y deseos en la construcción del entorno. En palabras de Sanders y Westerlund (2011), “el codiseño se diferencia del diseño en que el primero se sitúa en la parte inicial del proceso y se basa en la creatividad colectiva de los diseñadores que trabajan junto con los no diseñadores para dar respuesta a desafíos complejos, como el cambio social, la transformación organizacional o nuevas expectativas”.

Desde una perspectiva pedagógica, el nuevo patio responde a los principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), permitiendo una apropiación diversa e inclusiva del espacio. El diseño contempla distintas formas de juego, aprendizaje y sociabilización, reconociendo la pluralidad de modos en que los estudiantes se vinculan con su entorno y se expresan en él.

Tal como se plantea en *Designing School Grounds* (2006), el proceso de codiseño del patio escolar del colegio Sunrise tuvo como objetivo principal transformar el espacio exterior en un entorno educativo integral. En esa línea, se buscó seguir los mismos principios propuestos en dicha publicación, que estructuran el diseño del patio en torno a cuatro grandes ejes:

- **Fomentar estilos de vida saludables**

- Dar oportunidad de desarrollar actividad física y juego activo.
- Impulsar una nutrición saludable
- Contribuir al buen desarrollo emocional del alumnado
- Valorar el equilibrio entre seguridad y riesgo para potenciar la autonomía del alumnado

- **Estimular el desarrollo social positivo**

- Reducir las oportunidades de conflicto
- Crear lugares adecuados para distintos usos y usuario/as
- Facilitar la participación, apropiación y respeto del entorno

- **Aprender y enseñar**

- Ofrecer un entorno adecuado para aprender y enseñar dentro de la educación formal y no formal.
- Utilizar el patio como herramienta pedagógica.
- Considerar el juego como base del aprendizaje del alumnado y ofrecer múltiples oportunidades de juego.

- **Disfrutar de entornos sostenibles y naturales**

- Construir y gestionar espacios de manera sostenible
- Atenuar los efectos del cambio climático
- Crear espacios con mayor biodiversidad y dinámicos que permitan observar los ciclos estacionales y naturales

Asimismo, el rediseño del patio incorporó criterios de sostenibilidad, accesibilidad y seguridad, promoviendo el vínculo con la naturaleza como parte esencial del bienestar y el desarrollo infantil. Se priorizó el uso de materiales naturales, la incorporación de vegetación autóctona, el diseño de recorridos accesibles y la diversificación de zonas según niveles de energía y necesidad emocional.

No obstante, es importante reconocer que todo cambio espacial conlleva un proceso de adaptación. Tal como advierte el proyecto Novigado, “es normal esperar reacciones distintas en la conducta de los estudiantes” cuando se implementan espacios más abiertos y flexibles, por lo que resulta fundamental planificar estos cambios en etapas y acompañarlos con estrategias didácticas y soporte institucional. Cambiar el espacio sin acompañamiento puede derivar en problemas de convivencia, circulación o apropiación; por eso, pensar en el uso futuro del espacio debe ser parte del diseño desde el inicio.

Por último, este trabajo confirma que la arquitectura escolar no puede seguir pensándose de manera fragmentada ni estandarizada. El entorno físico educa: transmite valores, habilita o limita experiencias, refleja una concepción pedagógica. Intervenir en el espacio escolar es intervenir en la cultura escolar. Por eso, diseñar desde el codiseño, con y para quienes habitan la escuela, es también una forma de construir comunidad, ciudadanía y sentido.

En definitiva, esto es lo que se busca constantemente: que un espacio, ya sea interior o exterior, pueda ser **flexible y adaptable a diferentes usos** en entornos de aprendizaje. El patio del Sunrise School, tal como fue proyectado, no solo es un espacio más bello o funcional: es un espacio que acoge, que cuida, que invita al juego, al aprendizaje y al encuentro. Un espacio que, en definitiva, **educa**.

7. Referencias bibliográficas

- Burgaz Arregui, B. (2016). *El patio escolar como espacio educativo: Propuesta del patio como acercamiento a la naturaleza*. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
- Bautista, G., Escofet, A., & López, M. (2019). *El espacio de aprendizaje en la universidad: Codiseño de entornos innovadores*. Editorial UOC.
- Novigado Project. (2021). *Guidelines in learning space innovations*. European Schoolnet.
- Madrid salud. *Guía de diseño de entorno escolares*. Madridsalud.es
- Universidad de Zaragoza.Louv, R. (2008). *Last child in the woods: Saving our children from nature-deficit disorder*. Algonquin Books.
- Titman, W. (1994). *Designing school grounds to meet the needs of the whole child*. WWF UK & Learning Through Landscapes.
- Cantejón, E. (s.f.). *Diseño universal del aprendizaje y arquitectura inclusiva*. Video
- Cols, M. (2007). *Espacios exteriores escolares: función pedagógica y recreativa*.

- Freire, P. (2011). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI Editores.
- Louv, R. (2008). *Last child in the woods: Saving our children from nature-deficit disorder*. Algonquin Books.
- Piaget, J. (1951). *La psicología de la inteligencia*. Morata.
- Ritscher, D. (2006). *Educación en la naturaleza: El patio como lugar de encuentro*. [Fuente no especificada – completar si tenés editorial o contexto].
- Tonucci, F. (2007). *La ciudad de los niños: Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Vigotsky, L. S. (1995). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Bibliografía:
- López, S. (2018). "Esencia: Diseño de Espacios Educativos. Aprendizaje y Creatividad". Ed.Khaf.
- Prakash, N. (2016). "Diseño de Espacios Educativos". Ed.SM.
- Estévez Coral, S. D., & Valencia Arguello, E. (2023). La influencia de los entornos de aprendizaje personalizados en la motivación y el compromiso del estudiante: Un estudio longitudinal. *Revista Científica Kosmos*, 2(2), 31–40.c