



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Diseño de espacios de aprendizaje

Edición 2024 - 2025

CODISEÑO EL PATIO
para el bienestar y el desarrollo pleno

María de los Milagros Pinto Cáceres

Tutora: Anna María Escofet Roig

1.INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	3
2.FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	5
3.EL ESPACIO A CODISEÑAR	10
4.EL PROCESO DE CODISEÑO	14
5.RESULTADOS	17
6.CONCLUSIONES	32
7.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
8.ANEXOS	36

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Este es un trabajo de fin de posgrado de Diseño de Espacios de Aprendizaje de la Universidad de Barcelona. El escenario para la intervención de codiseño es el patio de la CFA Rius y Taulet, Mi vinculación de inicio con este centro fue de estudiante, donde desarrollé un curso académico potenciando una lengua extranjera. Siendo ya alumna, sentí que algo le faltaba a esos espacios de patio, percibía que no fomentaba actividad física, colectividad, ni participación, todo quedaba en el aula o fuera del edificio educativo.

Es así que vuelvo al CFA, converso con los directivos sobre la propuesta y luego de ser presentada la propuesta en una reunión de colectivo de representantes de la institución, empezamos el gran viaje del codiseño.

Estos espacios, los patios de las escuelas, surgen con una mirada de infraestructura con énfasis en el juego, allá por los años 1850 cómo parte del modelo de Jardines de infancia desarrollado en Alemania por Friedrich Fröbel, sin embargo hoy y basado en conceptos de aprendizaje a lo largo de la vida, observamos en la práctica que no solo se amplía a la perspectiva de la educación del juego libre y la actividad física, sino que también articula ejes de colectividad, espacios de bienestar y descanso, áreas verdes y la inclusión como signos que indiscutiblemente deben estar presentes en su diseño.

El programa municipal “Patios abiertos” de Barcelona, brinda a la comunidad la posibilidad de acceso a entornos seguros y cercanos a sus domicilios con el objetivo de potenciar la esencia educativa y social de estos espacio. Desde la dirección de la gestión educativa y desde la propia comunidad, los patios están siendo revalorados, asumiendo otra función

más allá de la que cumplen en la escuela, como un espacios de uso público para las familias, niños, jóvenes y ciudadanía en general fuera del horario escolar, una revaloración del patio de las escuelas, donde suceden grandes cosas. Otra gran iniciativa es el programa “Transformamos los patios” puesto en marcha desde el ayuntamiento de Barcelona y el Consorcio de Educación de Barcelona (CEB) en colaboración con otras instituciones, con una visión de transformación de los patios escolares para que sean más naturalizados, coeducativos y comunitarios, para impulsar la actividad física y diversidad de juegos. El objetivo de este programa es llegar al 2030 con todos los patios escolares de estos centros de enseñanza públicos transformados. con objetivos más allá de la escuela, favoreciendo el uso comunitario de ocio y de encuentro y actividad física fuera del horario de clases.

Vemos que el patio tiene puestas las miradas y que a nivel de educación básica obligatoria se viene impulsando la transformación respecto a su diseño y usos. Nosotros desde este posgrado y con nivel de actuación desde un centro de formación de adultos haremos las propuestas de codiseño considerando además tres dimensiones: pedagógica, ambiental y tecnológica (Bautista, Escofet y López, 2019) que refleje principios biofílicos de conexión con la naturaleza para fomentar aprendizajes, la convivencia, la actividad física, el encuentro, el bienestar y la conexión con el entorno, engarzado con un enfoque de aprendizaje a lo largo de la vida. Conscientes que el aprendizaje puede suceder en cualquier momento, lugar o cualquier etapa de la vida, valoramos el patio como un espacio de complicidad para que sucedan grandes experiencias.

En este proyecto también hemos tenido en cuenta la mirada a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la agenda 2030 que nos invitan a promover una cultura de salud y bienestar (ODS3) que lo tendremos claramente en cuenta al codiseñar el patio como un espacio para el movimiento, el descanso activo y la conexión con la naturaleza, lo cual contribuye directamente al bienestar físico, mental y emocional de los estudiantes. La posibilidad de articular en los patios zonas verdes, juegos, espacios para el descanso y la relajación fomentan hábitos saludables y reduce el estrés. El patio también puede convertirse en un aliado del desarrollo afectivo y social de los estudiantes, que contribuye a prevenir problemas de salud mental. Un punto más de importancia para la salud y el bienestar.

Desde la mirada del ODS4 favorecer que el patio se convierta en una aula abierta y flexible, con activación de metodologías activas, posibilitando aprendizaje por proyectos al aire libre y otras experiencias significativas que integren participación y movimiento. desde luego dirigidas a una educación de calidad.

En esta experiencia de codiseño cuenta la equidad de género (ODS5) desde el inicio del proceso de codiseño en la participación en cada una de las actividades, así como en la propuesta misma, la cual debe visibilizar las diferentes voces y asegurar que se creen espacios seguros, inclusivos y equitativos para todas las identidades. promoviendo desde nuestro patio el derecho al juego, al descanso y el aprendizaje en igualdad de condiciones.

El considerar criterios de accesibilidad universal desde el codiseño, permitirá que todos los estudiantes sin importar sus capacidades físicas, sensoriales o cognitivas puedan

participar y disfrutar del patio , así desde el centro de formación podemos promover una educación más justa y inclusiva, con esto damos respuesta al ODS6 Reducción de desigualdades.

Desde la posibilidad de abrir las puertas del patio a la comunidad este entorno se convierte en un microespacio urbano de encuentro y colectividad , de refugio climático y de bienestar físico y emocional. Apuntando así al ODS11 Ciudades y comunidades más sostenibles y ODS13 acción por el clima.

Así, el patio casi de una manera invisible se convierte en una estrategia para avanzar en múltiples metas al 2030. Un espacio de aprendizaje cotidiano con fuerza de cambio.



Figura 1. Objetivos de Desarrollo Sostenible

2. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

¿Por qué son necesarios espacios de aprendizaje diversos? pregunta detallada en la guía de co-creación de PLANEA (red de arte y escuela) a la cual ellos mismos responden que ya a mediados del siglo XX Loris Malaguzzi, fundador de la corriente educadora Reggio Emilia, desarrolla una metodología de enseñanza global en la que incorpora nuevos lenguajes para incentivar una educación mucho más completa y uno de los principios más relevantes de esta corriente es el espacio como “tercer maestro”, esta es la primera fundamentación pedagógica para nuestro codiseño, valorando el espacio como entorno clave de aprendizaje.

Entonces el patio ¿no solo sería un espacio de recreo? ahora pensar solo en esto es limitar su potencial transformador. El patio, como espacio de aprendizaje, como “tercer maestro” puede convertirlo en un escenario privilegiado para fomentar el aprendizaje activo, la participación, el bienestar emocional, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes. Desde una perspectiva pedagógica amplia y contemporánea diversos enfoques teóricos nos invitan a remirar y repensar el uso de este espacio a la luz de nuevas prácticas educativas. La neurociencia, por ejemplo, nos ofrece evidencias claras sobre los beneficios del ejercicio físico y la meditación para el cerebro. Suzuki, 2016 señala que los grandes aliados del cerebro son dos: el ejercicio físico intenso y la meditación. Desde esta perspectiva, el patio puede ser diseñado como un entorno que favorezca la actividad física, el movimiento libre y consciente, prácticas de meditación y atención plena, promoviendo la autorregulación emocional, la concentración y la reducción del estrés.

Desde la convergencia digital y su impacto en la educación, analizadas por Jenkins, 2019 abren nuevas posibilidades para enriquecer las experiencias en el patio de las instituciones educativas. Jenkins destaca cómo los entornos digitales pueden favorecer formas de juego participativo, narrativas transmedia y aprendizajes múltiples. Aunque no todos los patios requieren pantallas, sí pueden diseñarse zonas donde la tecnología se integre de manera estratégica, por ejemplo, con estaciones digitales o simplemente el uso del móvil en determinados momentos y espacios que amplifiquen experiencias lúdicas, científicas o de situaciones colaborativas.

En este contexto, la propuesta de Kabat-Zinn, 2010 sobre la atención plena se convierte en una herramienta valiosa para el entorno educativo. Espacios verdes o zonas tranquilas dentro del patio pueden ser utilizados para la meditación guiada o actividades de relajación, fomentando el equilibrio emocional, el autocuidado y el bienestar de toda la comunidad educativa.

Finalmente, el aprendizaje experiencial propuesto por Dewey refuerza la idea de que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes interactúan con su entorno. El patio, en este sentido, es un escenario propicio para el aprendizaje a través de la exploración, el juego, el ensayo-error, la resolución de problemas y la creatividad.

Habría que valorar otras experiencias de aprendizaje relevantes y atractivas como la lectura al aire libre, las actividades artísticas, el juego libre o sujeto a reglas, los proyectos científicos o medioambientales que pueden ser acogidas en el espacio de aprendizaje exterior, los patios.

	ZONA DISPOSITIVO APP//HERRAMIENTA	OBJETIVO ACTIVIDAD MODELO	ARGUMENTACIÓN
ACTIVIDAD FÍSICA	<p>Zona de movimiento y ejercicios:</p> <p>Pantalla interactiva móvil o proyector.</p> <p>Just Dance</p>	<p>Motivar la actividad física a través de juegos digitales y entrenamientos guiados. Ej. los estudiantes pueden registrar su rendimiento en apps de salud, mientras siguen rutinas en video y compiten en desafíos de actividad física. Presentadas en códigos QR a manera de “Menú del patio”</p>	<p>Los grandes aliados del cerebro son dos: el ejercicio físico intenso y la meditación</p> <p><i>Wendy Suzuki, Neurocientífica</i></p> <p>La convergencia digital y su impacto en la educación y el juego.</p> <p>Henry Jenkins</p>
DESCANSO RELAJACIÓN	<p>Zona de descanso y lectura:</p> <p>Móvil</p> <p>Puntos QR con acceso a sonidos relajantes</p>	<p>Favorecer el bienestar mental de los estudiantes al proporcionarles ambientes y actividades relajantes. Ej. los estudiantes escuchan sonidos relajantes mientras leen en el patio. En códigos QR.</p>	<p>La atención plena como clave para reducir el stress. <i>Kabat Zinn, Científico y profesor de meditación</i></p>
SOCIALIZACIÓN ENCUESTAS DE OPINIÓN	<p>Ingreso al patio:</p> <p>Tableta</p> <p>Estación digital o móvil</p> <p>Google Forms</p> <p>Mentimeter</p>	<p>Fomentar la participación activa en toma de decisiones y recoger la voz del estudiante. Ej. encuestas digitales sobre mejoras en el patio o propuestas de nuevas actividades. Presentaciones interactivas. Foros de discusión en línea</p>	<p>Educación participativa. Aprendizaje crítico y el diálogo como motores del cambio educativo</p> <p><i>Freire Educador y filósofo</i></p>
APRENDIZAJE COLABORATIVO	<p>Mesas y sillas del patio:</p> <p>Tableta</p> <p>Google Docs</p> <p>Google Jamboard</p>	<p>Posibilitar el aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje colectivo. Ej. los estudiantes experimentan la co-construcción del un determinado conocimiento.</p>	<p>Aprendizaje social y colaborativo.</p> <p><i>Vygotsky Psicólogo</i></p>
PROSUMIDORES	<p>Mesas y sillas del patio:</p> <p>Tableta</p> <p>Google Sites</p>	<p>Fomentar la exploración y la expresión de los estudiantes. Ej. creación de un portal interactivo en el patio, donde alumnos y docentes pueden acceder a información y participar en proyectos colaborativos</p>	<p>Aprendizaje experiencial. El aprendizaje ocurre cuando los estudiantes interactúan con su entorno.</p> <p>Dewey filósofo, psicólogo y educador</p>

Figura 2. Propuesta de dispositivos digitales en el patio y argumentación pedagógica de elección. (elaboración propia)

Pensamos que junto al proyecto de codiseño debería de ir una propuesta de usos y dinámicas de este patio, una propuesta de actividades que podrían desarrollarse desde diferentes áreas, logrando la utilización de este espacio como aula abierta para aprendizajes con metodología activa y participativa.

Una vez más nos preguntaríamos ¿Qué queremos que pase en el patio, desde la integración pedagógica, digital y ambiental? respondiendo a esta pregunta hacemos una propuesta desde la integración de la tecnología digital en el patio para un aprendizaje profundo, más rico y nuevo, en palabras de Groff, Jennifer 2013 que señala que el diseño y el aprovechamiento adecuado de la tecnología han impactado múltiples dimensiones del aprendizaje, la enseñanza y las practicas educativas, como: el compromiso y la motivación, aprendizaje e indagación, interactividad y colaboración, personalización y flexibilidad, innovación y; alfabetización y aprendizaje.

En la figura 3 verás la argumentación desde estas dimensiones propuestas por Groff , para la integración de la tecnología digital para un aprendizaje profundo y en la figura 4 la integración de estas tecnologías en el patio.



Figura 3. Integración de la tecnología digital para un aprendizaje profundo, desde el análisis de Groff, Jennifer (elaboración propia)



Figura 4. Integración de la tecnología digital en el patio (elaboración propia)

Pensar el codiseño del patio desde la diversidad implica reconfigurar sus funciones y convertirlo en un entorno vivo, adaptable, accesible y emocionalmente seguro para todos.

Desde este enfoque, el codiseño pone en el centro a la persona sobre cualquier otro elemento de estética, tecnología o arquitectura. Donde los estudiantes no son los que deben adaptarse al espacio, sino que este debe adaptarse a los estudiantes reconociendo sus múltiples formas de ser, aprender, interactuar y expresarse. Objetando el concepto de “escuela de talla única” que interpela Ángel Pérez que lo único que hace es perpetuar la exclusión de quienes no encajan en estos patrones. Desde esta mirada, nuestro patio reflejará la diversidad como una norma y no como la excepción, tal como lo plantea Ester Castejón, nuestro patio reconocerá la diversidad de habilidades e intereses y ofrecerá múltiples formas de participar.

A continuación, en la figura 5 presentamos propuesta de elementos a tener en cuenta para favorecer la inclusión y accesibilidad desde las necesidades educativas derivadas de la discapacidad física, considerando los principios propuestos por Bautista y Borges, 2013

ELEMENTOS	PRINCIPIO	DESCRIPCIÓN	BENEFICIO
Puertas automáticas y amplias	Apertura	Facilitará el acceso independiente con sillas de ruedas o con cualquier otro dispositivo de movilidad.	El estudiante podrá desplazarse hacia el patio solo, sin asistencia, como lo hacen sus otros compañeros.
Mesas regulables de altura	Flexibilidad	Permitirá trabajar cómodamente desde una silla de ruedas, esta mesa podría tener un espacio libre inferior para colocar sus objetos personales	El estudiante podrá participar en una actividad grupal y escribir con comodidad desde la mesa adaptada
Suelos continuos		Favorecerá el tránsito sin tropiezo y facilita el tránsito con dispositivos de movilidad.	El estudiante podrá jugar en distintos niveles: silla, piso con sus compañeros en una determinada actividad
Cartelera accesible	Organización	Posibilitará la mejora de la comprensión y la orientación.	El estudiante podrá identificar fácilmente los espacios del patio y seguir instrucciones de forma autónoma.
Asistente de voz	Adaptabilidad	Comandos orales para interactuar con tecnología. Apoyo para estudiantes con dificultad visual.	El estudiante podrá acceder a la información que acceden sus compañeros, utilizando otro formato.
Música ambiental programada	Confort	Utilización de sonidos suaves para la relajación u otros apropiados para dinamización de juegos	El estudiante podrá experimentar sensación de bienestar, regular las emociones.
Mobiliario con sensores de movimiento	Seguridad	Alertará si un estudiante se levanta del asiento o necesita ayuda	Podrá ayudar en la seguridad del estudiante y la supervisión sin invasión.

Figura 5. Elementos que favorecen la inclusión y accesibilidad desde las necesidades educativas derivadas de la discapacidad física, considerando los principios propuestos por Bautista y Borges (elaboración propia)

3. EL ESPACIO A CODISEÑAR

El espacio de aprendizaje a codiseñar es el patio interior del Centro de Formación de Personas Adultas Rius y Taulet, ubicado en Av. de la Riera de Cassoles 23 - 27 , Barcelona, un lugar que alberga a personas mayores en distintos grupos de aprendizaje, en los que incluye Graduados de Educación Secundaria para Adultos, Competencia Digital, Nuevas Oportunidades y clases de idioma castellano, catalán e inglés.

La historia da cuenta que la primera actividad de formación de este centro de adultos y que consta en el archivo de la AFA hace referencia a clases nocturnas de Graduado Escolar impartidas desde 1977, del que entonces era centro de EGB Rius i Taulet situado en la Plaza de Lesseps 19 Barcelona, marcando el inicio de un viaje que aún no termina.

Ya en 1980, lo que comenzó como una iniciativa local se consolidó con nombre propio, La Escuela de Adultos Rius y Taulet, ahora con profesorado específico, dependiente de la Generalitat. Durante los primeros cinco cursos, la escuela fue vinculándose y arraigándose progresivamente al distrito, la demanda aumentó, los grupos se consolidaron, convirtiéndose en una escuela referente del barrio.

Para 1990, tras algunas obras en el centro de EGB, la escuela de adultos recibió nuevos espacios una secretaría, una sala de profesores y más tarde tres aulas de uso exclusivo. Esto permitió diversificar horarios, abrir grupos de tarde, enriqueciendo así la propuesta educativa. A partir del cambio de siglo, la AFA inicia un importante proceso de renovación y adaptación. En 2002 desapareció el Graduado Escolar, en su lugar surgía el Graduado de Educación

Secundaria para Adultos (GES) y en auge de la inmigración se hacía exigencia a propuestas educativas más inclusivas que albergue la formación básica y aprendizaje de la lengua. Las nuevas tecnologías irrumpían el escenario educativo con fuerza, haciendo ineludible su presencia e incorporación de estas en un proceso de alfabetización digital. En 2006, todos sus espacios ya estaban digitalizados gracias al esfuerzo conjunto de alumnos, docentes, donaciones y organismos oficiales.

Desde el 2011 mediante el acuerdo GOC/64/2011 la escuela de adultos Rius y Taulet se convirtió oficialmente en el Centro de Formación de Personas Adultas (CFA) con ubicación física en Av. Riera de Cassoles 23-27, Barcelona. Compartiendo edificio con el Consorcio para la Normalización Lingüística y La Escuela Oficial de Idiomas BCN III Sant Gervasi.



Figura 6. Ubicación del CFA Rius y Taulet

Este edificio educativo del que hablamos tiene como uno de sus componentes el patio interior, espacio de aprendizaje objeto de nuestro codiseño, con un área de casi 75 m², ubicado en la parte interior de esta institución educativa, es un patio de cielo abierto, donde se visualiza un aro de basquet, que invita a los estudiantes al movimiento, en nuestras visitas de observación y en el mapa de trayectorias se visualiza que solo algunos de los estudiantes participan de este juego. Además hay una banca que luce solitaria y que rara vez la usan, esto también pudimos recoger de la observación y el instrumento de trabajo, entonces nos preguntamos ¿Por qué prefieren salir a la calle para sentarse, comer y conversar? ¿Qué le falta a este espacio para que los motive a habitarlo y permanecer en el durante la hora de la pausa o el tiempo libre?



Figura 7. Ubicación del patio del CFA

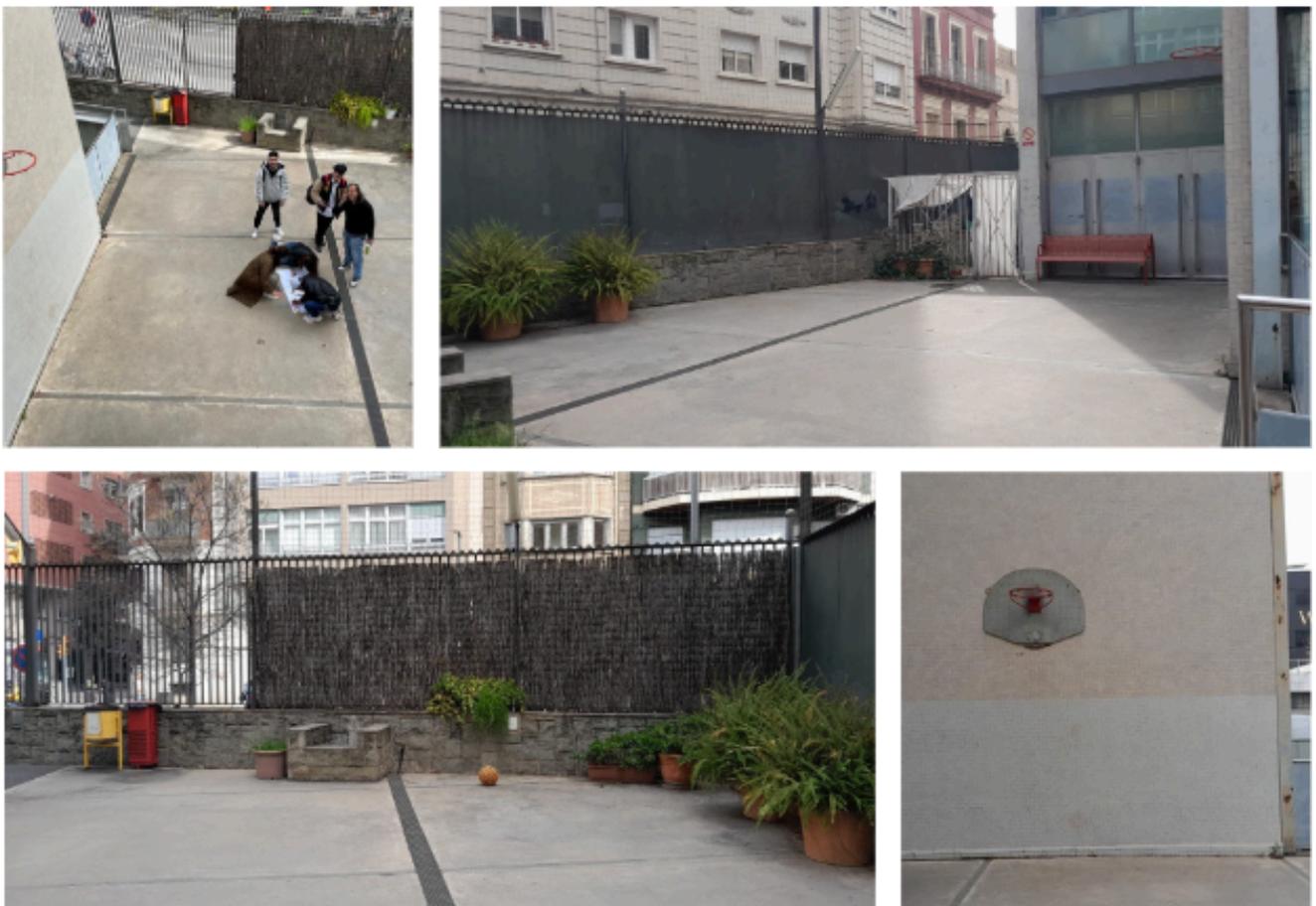


Figura 8. El patio del CFA a codiseñar

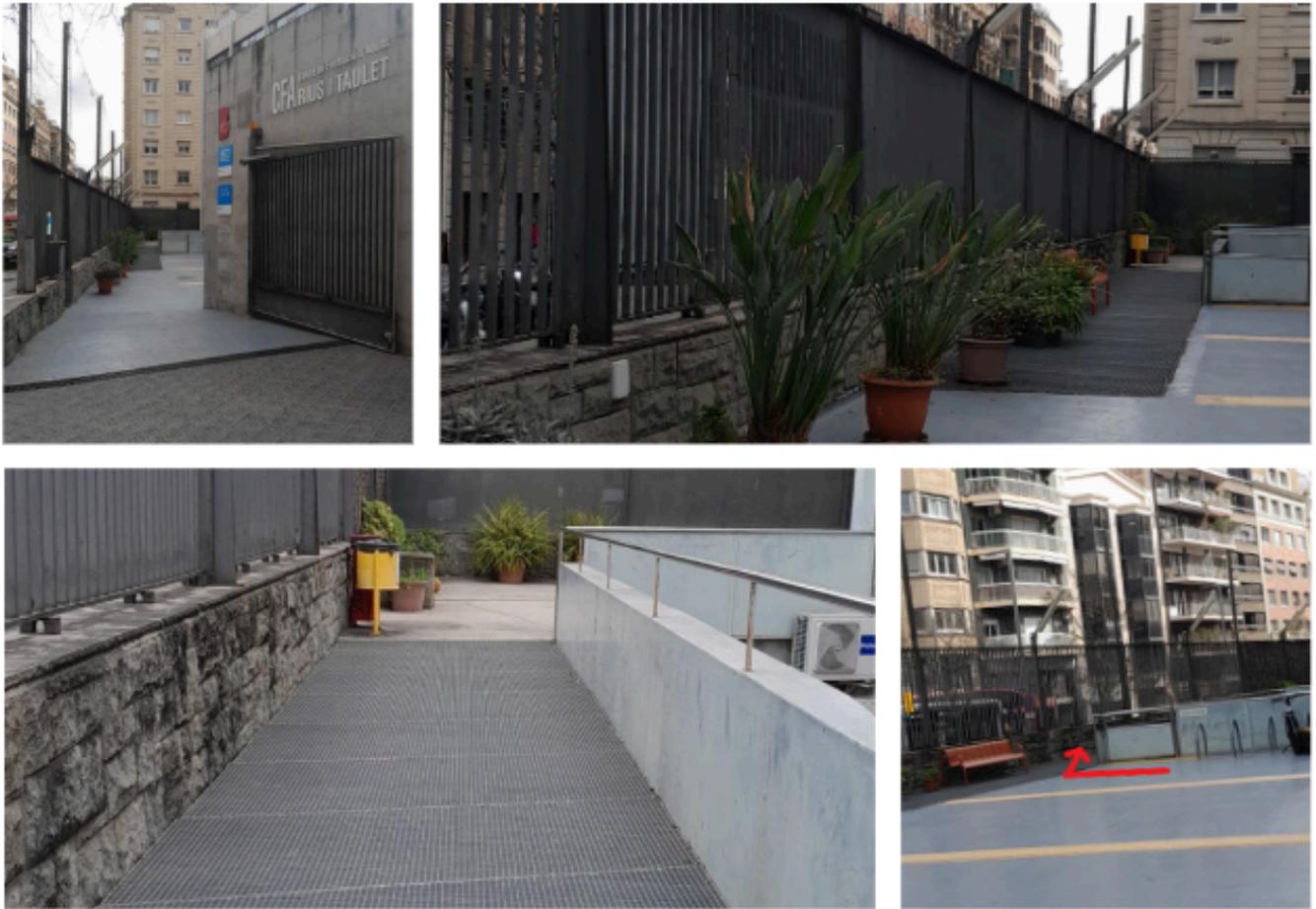


Figura 9. Ingreso al patio a codiseñar

Se distingue también algunas plantas que aportan un toque de naturaleza y vida a este entorno, que en general, carece de dinamismo y calidez.

La propuesta busca transformar este espacio a través de un codiseño que considere las tres dimensiones clave: pedagógica, ambiental y tecnológica, con un enfoque de hogarización de la escuela. La esencia es crear un entorno que favorezca el aprendizaje activo, brinde bienestar y confort e invite al movimiento partiendo de los intereses y necesidades de los que lo habitan. Todo esto dentro de un contexto cotidiano y natural para un espacio flexible y diverso, que a su vez promueva la

socialización y facilite la integración.

Considero fundamental destacar que, para muchos de los estudiantes del GES, este centro representa más que un lugar de formación: es un lugar que en muchos casos refleja el hogar que dejaron en sus países, donde encuentran s nuevas interacciones y familia elegida, un hogar. Vale decir que no solo encuentran la oportunidad de desarrollar sus competencias académicas, sino también compartir emociones y aprender de ellas.

Es necesario también detallar, desde la utilidad que podría tener el patio en integración con la dimensión tecnológica que este espacio cuenta con conectividad wifi Eduroam.



Figura 10. Registro fotográfico de la observación a la hora de la pausa

4. EL PROCESO DE CODISEÑO

Para este proceso de codiseño se tuvo un primer contacto con los directivos del CFA Rius y Talet, en estos encuentros se planteó el iniciar un proyecto de codiseño que permitiera reconfigurar un espacio de aprendizaje de la institución educativa. Es aquí que se comparte los principios de la metodología participativa para el diseño, de tal forma que se configuraron los equipos de trabajo de la comunidad del CFA. Por un lado 15 alumnos de Graduado en Educación Secundaria para Adultos (GES), a quienes en primera sesión se les explicó el objetivo y mecanismos para el codiseño, así como el recojo de su consentimiento informado para la participación en las sesiones y actividades de codiseño del espacio de aprendizaje. Por otro lado la definición de las profesoras que participarían en este proceso, siendo las mismas tutoras encargadas de estos grupos de aprendizaje, lo cual ayudaría mucho en las fases del proyecto desde el descubrimiento hasta la ideación ya que ellas llevan en el día a día el acompañamiento de los estudiantes de GES.

Las sesiones, estarían conformadas por una serie de actividades. Se plantearon 2 sesiones con estudiantes y 2 sesiones con profesoras, sin embargo cabe resaltar que la implicación de las profesoras fue inclusive dinamizando algunas de las actividades de codiseño con los estudiantes.

En cada una de las sesiones se hizo una breve presentación y se detalló lo que sucedería y lo que se esperaba de ellos.

Para cada una de las fases del codiseño se utilizaron herramientas que se recogieron de las

publicaciones: Guía del proceso creativo. Mini guía: Introducción al Design Thinking Institute of Design at Stanford) y Design Thinking para Educadores, 2012 (Ideo) segunda edición, instrumentos que nos permitirían hacer mapeos individuales y colectivos, así como recoger datos. Pudiendo identificar recorridos cotidianos de los estudiantes y datos sobre espacios problemáticos y zonas deseadas desde la funcionalidad, la necesidad y los deseos de quienes lo habitan. De esta publicación recogemos también la propuesta del cuerpo docente de la Escuela Primaria Ormondale de California sobre el enfoque que ellos llamaron “Aprendizaje investigativo” que pusimos en práctica en cada una de las sesiones, el cual concibe a los estudiantes no como meros receptores de información, sino como forjadores de conocimiento. Design Thinking pág. 3

Los estudiantes y profesoras mapearon trayectorias, a través del dibujo, para pensar “el bosquejo más simple de una idea, ayuda a pensar en muchos detalles” Design Thinking para Educadores pág. 53

Para la última parte los estudiantes tendrían que trabajar con la ideación, desde la herramienta “ranking de Diamantes” Woolner y Cardellino, 2021, seleccionando 9 imágenes, haciendo una priorización en base a sus necesidades y deseos y con una visión pedagógica de los espacios por parte de las profesoras.

Para luego en un trabajo de equipo, concretar con el prototipo del patio, teniendo siempre en cuenta la pregunta ¿Qué debería poder hacer el estudiante en este espacio, el patio?.

Actividad de codiseño

1

MAPA REAL

Las profesoras elaboran un mapa real de los patios del CFA, patio principal y patio interior, vamos a descubrir el espacio "patio" desde la experiencia de profesoras. Como punto de partida "su experiencia"

Materiales: Papel, bolígrafos, plumones de colores

Modo de registro: Dibujos de Mapa real

Modo de Análisis: Análisis de los gráficos, diálogos y construcciones de profesoras.

Actividad de codiseño

2

MAPA DE TRAYECTORIA ALUMNOS (Método 7)

Cada alumno elabora el mapa de trayectoria de la experiencia de un día en el patio, para después explicarla. (qué es lo que haces en el patio, un día común, una línea de tiempo con situaciones y eventos de la rutina en el patio). Comparamos las líneas de tiempo. Buscamos patrones

Materiales: Papel, bolígrafo, plumones de colores

Modo de registro: Mapa de trayectoria, Registro personal del alumno

Modo de Análisis: Análisis de las trayectorias, de opiniones y comentarios

Actividad de codiseño

3

MAPA DE TRAYECTORIA PROFESORAS (Método 7)

Las profesoras observaran las interacciones de los alumnos en un día de patio, luego elaboran el mapa de trayectoria de sus alumnos, (explica que es lo que hacen en el patio, una línea de tiempo con situaciones y eventos de la rutina de los estudiantes en el patio). Comparamos las líneas de tiempo. Buscamos patrones y agrupamos reconociendo posibilidades y limitaciones del espacio "patio"

Materiales: Papel, bolígrafo, plumones de colores.

Modo de registro: Mapa de trayectoria, Registro grupal de los descubrimientos.

Modo de Análisis: Análisis de la observación de las trayectorias y del registro.

Esta primera sesión estuvo conformada por tres actividades de codiseño con la participación de estudiantes y profesoras.

Los estudiantes participaron con un particular dinamismo y compromiso, en esta sesión recogimos sus trayectorias del uso de patio y unos datos de valor, que complementan la visión de sus trayectorias, para ello se utilizaron dos herramientas, recogidas de la publicación Guía del proceso creativo. Mini guía: Introducción al Design Thinking, Institute of Design at Stanford.

Las profesoras tuvieron un buen nivel de implicación en las diversas actividades de codiseño propuestas para este proyecto, inclusive participando en la dinamización de las sesiones. Tiene mucho valor para este proceso de codiseño la percepción de las docentes desde lo que observan que hacen sus estudiantes a la hora del patio, la cual la recogimos con herramientas de mapeo de trayectorias. Estas sesiones nos ayudó a empatizar y a la vez recoger información valiosa con el objetivo de descubrir: Cuales son las trayectorias del estudiante en el patio, ¿Qué hacen en el patio?, indagando también sobre la tecnología, ¿Qué dispositivo electrónico utiliza en su día a día?. Respecto a la dimensión pedagógica ¿Cuáles son los lugares preferidos para estudiar? y una pregunta base de ambiente si les gusta o no las plantas y si tienen plantas en casa. Haremos un análisis a continuación.

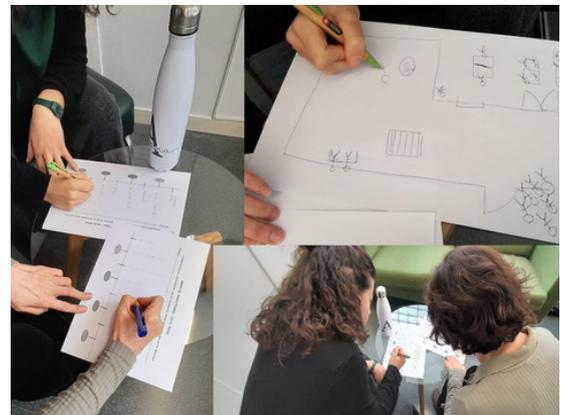


Figura 11. Primera sesión de codiseño- Estudiantes - Profesoras

5. RESULTADOS

Luego de estas primeras sesiones con los estudiantes de GES y las profesoras encargadas de este grupo, podemos apreciar resultados interesantes que ayudarán a conocer las rutinas, necesidades y deseos de quienes habitan este espacio de aprendizaje, el patio. Es importante comentar que estos resultados fueron presentados en el inicio de la segunda sesión, como punto de partida y conocimiento de sus intereses en cifras. Pasamos a ver cada uno de los cuadros.

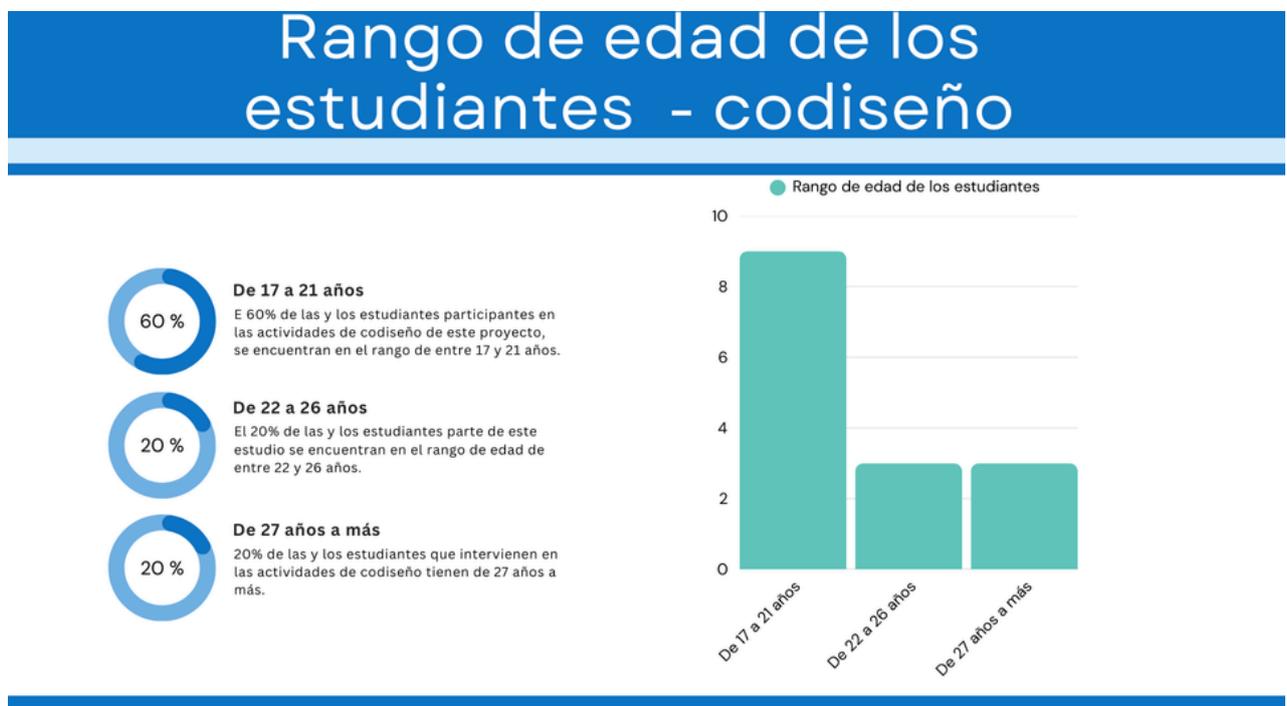


Figura 12. Rango de edad de los estudiantes participantes en las actividades de codiseño

La gráfica muestra que el 80% de los estudiantes que participan en las actividades de codiseño tienen entre 17 y 26 años. Este dato refleja que la mayoría de los involucrados son jóvenes, considerar este dato es clave para comprender sus propuestas, las cuales deben responder a sus intereses y necesidades, asegurando así un espacio que realmente les beneficie y motive. Su visión será fundamental en el proceso de codiseño del patio.

¿Qué haces en el patio?

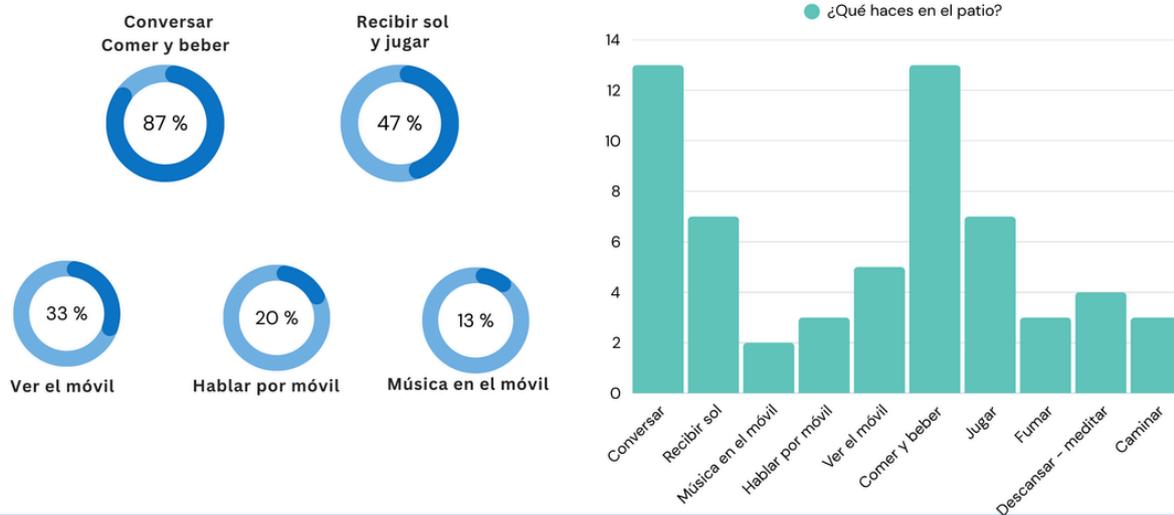


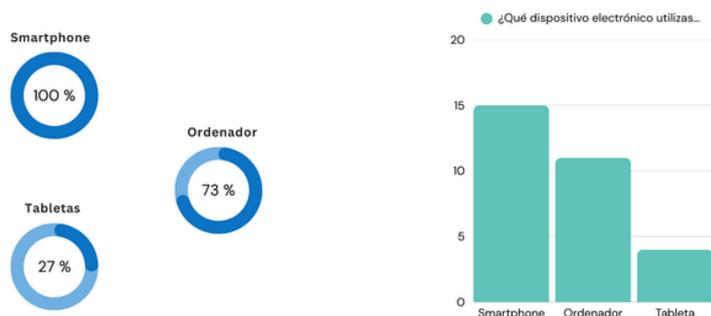
Figura 13. Actividades que realizan los estudiantes en el patio

La gráfica sobre el Mapa de Trayectoria, que analiza las actividades de los estudiantes en el patio, revela que la mayoría de los jóvenes dedican este tiempo principalmente a conversar, así como a comer y beber, ambas acciones con el mismo porcentaje de frecuencia, del 87%. Estos datos resaltan la importancia de contar con espacios cómodos y adecuados para la socialización y el consumo de alimentos durante la pausa.

Las dos segundas actividades en el orden de prioridades, más realizadas por los estudiantes son las actividades de juego y salir al patio para recibir sol, ambas con el mismo porcentaje del 47%. Estas frecuencias perciben al patio como espacio para la recreación, el ejercicio físico y el bienestar. Seguido en la escala de prioridades el uso del dispositivo móvil para ver diferente contenido con el 33%, hablar por móvil en la hora de patio el 20% y escuchar música por el móvil un 13%. Este dato evidencia que durante la pausa, en el patio, los dispositivos móviles se convierten en una herramienta de interacción y entretenimiento. Estos datos nos llevan a pensar que el uso pasivo e individual del móvil (ver contenido y escuchar música) puede indicar falta de estímulos físicos, sociales o recreativos en el patio o zonas que promuevan más las interacciones físicas que virtuales, por otro lado repensar en la implementación de la tecnología en el patio como recurso que invite al movimiento o al juego colaborativo.

En menor proporción, algunos estudiantes indican que utilizan el patio como un espacio para descansar y meditar. Un grupo aún más reducido menciona que su principal actividad es caminar, lo que podría sugerir la falta de otras opciones más atractivas o significativas para su tiempo de descanso.

¿Qué dispositivo electrónico utilizas en tu día a día?



Esta pregunta busca conocer el nivel de familiaridad de los jóvenes con distintos dispositivos electrónicos en su vida cotidiana. Los resultados muestran que el 100% de los estudiantes utiliza un smartphone a diario, lo que indica un alto grado de habilidades digitales a través del uso frecuente de esta tecnología.

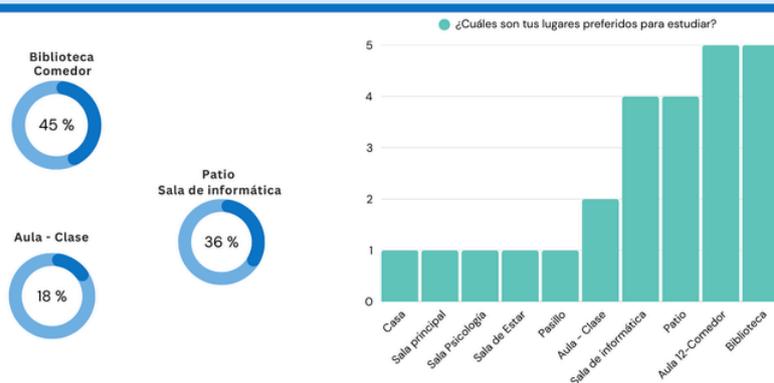
Figura 14. Dispositivos electrónicos que usan los estudiantes

Esto nos sugiere como una oportunidad clara para integrar dispositivos móviles en el espacio “patio”.

Además, el 73% de los estudiantes reporta el uso habitual de un ordenador en sus actividades diarias, mientras que solo el 27% interactúa digitalmente a través de tabletas. Estos datos reflejan que la tecnología digital es una parte esencial en la rutina de los jóvenes.

A partir de estos datos, es clave considerar cómo aprovechar esta familiaridad con la tecnología en el diseño del patio, asegurando que las herramientas digitales integradas sean accesibles, funcionales y alineadas con sus hábitos tecnológicos.

¿Cuáles son tus lugares preferidos para estudiar?



En esta gráfica sobre el lugar preferido que tienen los estudiantes para estudiar desde la casa y los espacios que ofrece la institución CFA Rius y Taulet, observamos que casi la mitad, el 45% indican que prefieren estudiar en la biblioteca o aula 12 el “comedor” de la institución.

Figura 15. Lugares preferidos para estudiar

Como segundo lugar de preferencia para estudiar, indican que es el patio y la sala de informática, con un porcentaje del 33%, dato interesante desde nuestro espacio de codiseño.

FASE INTERPRETATIVA: ACTIVIDAD DE CODISEÑO 4

Objetivo: Ideación

Actividad de codiseño 4:

4

RANKING DE DIAMANTES

Actividad grupal desarrollada primero con los profesores y luego con los alumnos. trabajaremos con la colección de las 9 fotografías seleccionadas de la guía. para explorar alternativas para el bienestar y el aprendizaje desde la mirada de los dos grupos. Profesoras: discutir sobre los espacios más adecuados en función de enfoques educativos. Alumnos: veremos prevalencia de interés

Materiales: fotografías, bolígrafo, plumones de colores.

Modo de registro: Registro fotográfico, de apreciaciones educ. e intereses

Modo de Análisis: Análisis de los registros

FASE EXPERIMENTAL: ACTIVIDAD DE CODISEÑO 5

Objetivo: Concreción

Actividad de codiseño 5:

5

PROTOTIPO: EL PATIO QUE QUEREMOS

Profesoras y alumnos, elaboran un mapa del patio que quieren, teniendo como base las imágenes seleccionadas y el análisis sobre las apreciaciones de profesoras e intereses de los alumnos. tenemos como pregunta ¿Qué se debería poder hacer en este espacio “patio”? - ¿por qué? - necesidad y solución.

Materiales: Cartulina, papel, bolígrafo, plumones de colores.

Modo de registro: Mapa del patio que queremos

0

IMÁGENES QUE INSPIRAN - Visual Thinking Strategies VTS - Estrategias de pensamiento visual

Construcción de una “guía online” de espacios innovadores “patio”, recolectamos en la web fotografías de patios de instituciones educativas, para explorar alternativas e idear. observando múltiples ideas que nos ayudarán a idear.

Materiales: Ordenador, wi fi, “guía online” de espacios innovadores “patio”

Modo de registro: Guía online de espacios innovadores “patios”

Modo de Análisis: Análisis de la revisión de la guía, elegimos las 9 fotos

Esta segunda sesión estuvo conformada por tres actividades de codiseño, con la participación de los estudiantes y las profesoras.

Los estudiantes participaron de forma dinámica y creativa, en esta sesión los estudiantes seleccionaron 9 fotografías "Ranking de Diamantes" descrita y ejemplificada por Paula Cardellino en sesión programada en este Posgrado. Los estudiantes hicieron una selección de imágenes de espacios, momentos y elementos que más les gustan, que les hacen sentir mejor, siempre con ubicación en el patio de la institución. Explorando nuevas alternativas para el bienestar, recreación, actividad física en este espacio de aprendizaje, el patio. teniendo en cuenta la prevalencia de interés y necesidades.

En trabajo con las profesoras tocó discutir en base a la herramienta "Ranking de Diamantes" sobre los espacios más adecuados en función de enfoques educativos. Luego elaboran un prototipo del patio que quieren, teniendo como referencia las imágenes seleccionadas y intereses de los estudiantes y el análisis sobre las apreciaciones de las profesoras. Estas sesiones nos ayudó a ver con mayor claridad los intereses y necesidades de los estudiantes y a prototipar el espacio. muy valiosa con el objetivo de idear y concretar: ¿Qué debería poder hacer el estudiante en este espacio, el patio? ¿Cómo? Necesidades y soluciones. Las cuales analizaremos a continuación.



SEGUNDA SESIÓN
ESTUDIANTES - PROFESORAS

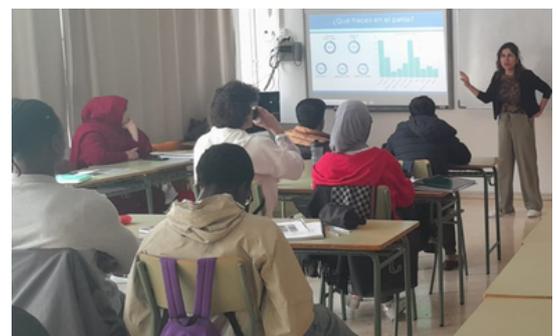


Figura 16. Segunda sesión de codiseño - Estudiantes - Profesoras

¿Qué zonas o espacios consideras esenciales en el patio?

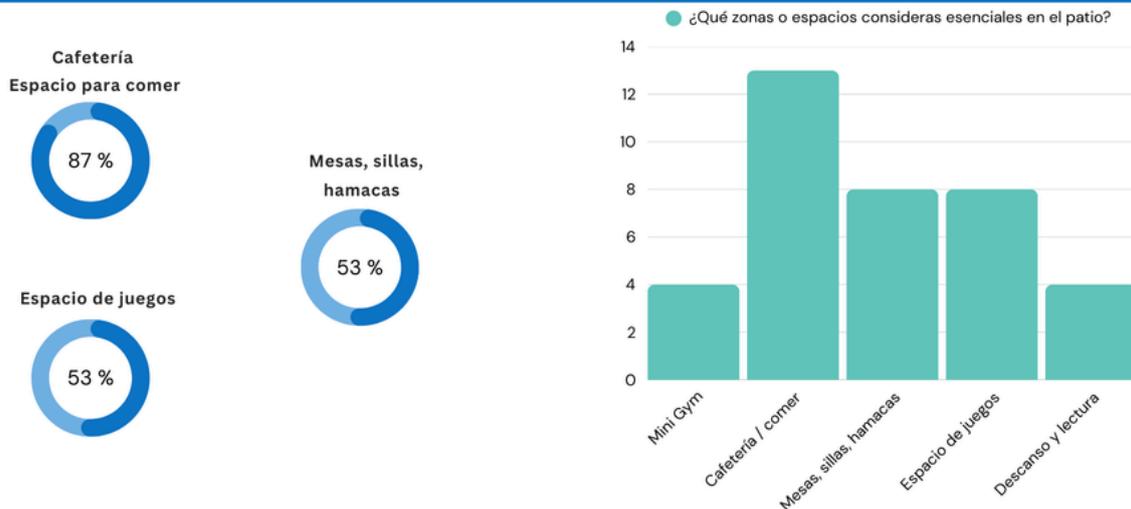


Figura 17. Zonas o espacios que los estudiantes consideran esenciales en el patio

La gráfica revela datos clave sobre las necesidades y preferencias de los estudiantes en relación con los espacios del patio. Un 87% de los alumnos participantes en las actividades de codiseño, destaca la importancia de contar con un área específica para comer, como una cafetería o un espacio al aire libre donde puedan servirse sus alimentos de manera cómoda.

Además, más de la mitad de los estudiantes manifiesta la necesidad de disponer de mobiliario adecuado y suficiente en el patio, que les permita sentarse, descansar, jugar o socializar con mayor comodidad.

Un porcentaje similar 53% resalta la importancia de ampliar la oferta de juegos, tanto de movimiento como de tipo más tranquilo, siempre desde el juego grupal.

Estos resultados sugieren que, en esta etapa de desarrollo, la juventud, es fundamental diseñar un patio, con zonas que favoreciendo el aprendizaje, pero también estas zonas pensadas que contribuyan al bienestar, confort, juego y desarrollo físico de los estudiantes.

Un patio reimaginado en base a las necesidades y deseos de los estudiantes puede fomentar la relajación, el movimiento y la preparación para el aprendizaje de una manera más integral.

Al analizar la herramienta de “Ranking de Diamantes” se puede leer con claridad su deseo de más espacios dedicados al juego activo. Aunque cuentan con un aro de básquet y una mesa de ping pong portátil, esta infraestructura es percibida como insuficiente y poco permanente. Surge aquí una demanda concreta: porterías de fútbol, que analizando el espacio, solo se podría dar pintándola en la pared y una malla de vóley para equipos reducidos. Estas solicitudes reflejan no solo la necesidad de movimiento, sino también el deseo de participar en equipo, competir de forma saludable y apropiarse del espacio de manera lúdica. Esta información sugiere una estrategia de infraestructura versátil y especialmente eficiente, para el contexto de nuestro patio de área reducida. Paredes activas y estructuras flexibles son fundamental para responder a estas necesidades.

En segundo plano, los estudiantes destacan el valor de los juegos de piso y juegos tranquilos integrados en las mesas. Este tipo de actividad podría promover habilidades cognitivas y estratégicas mediante la interacción serena con los demás. A la vez, se valora que estas mesas también funcionen como espacios de merienda, habilitadas con sillas, recreando una atmósfera de “cafetería escolar” que evoca calidez, pertenencia, descanso y confort. reconfigurar estos espacios ayudaría mucho a la transición de lo lúdico a lo social, entre el juego y el descanso. reafirmando un espacio de bienestar de ritmos diversos y zonas acogedoras.

La tercera categoría es especialmente significativa y particular, los estudiantes desean un mini gimnasio al aire libre, con barras, que no podrían ser en otro sitio que no sea la pared una pequeña zona de escalada vertical, esto podría responder no solo al desarrollo físico

y, sino también a la búsqueda de autoregulación y desafíos personales, lo que resulta altamente valioso para jóvenes que están inmersos en nuevas oportunidades de desarrollo académico y personal, en constantes desafíos en su camino.



Figura 18. Ranking de Diamantes

Suma también, que los estudiantes solicitan una zona de descanso y lectura, con sombra. visto desde lo pedagógico, un ambiente que favorezca al equilibrio emocional y la atención plena, como lo propone Victoria Morin en la sesión *Salud y espacios de aprendizaje*.

El patio, debe ser un lugar donde el movimiento, el descanso y el bienestar coexistan. de esta forma que las zonas del patio promuevan dinámicas y relaciones positivas entre los que habitan.

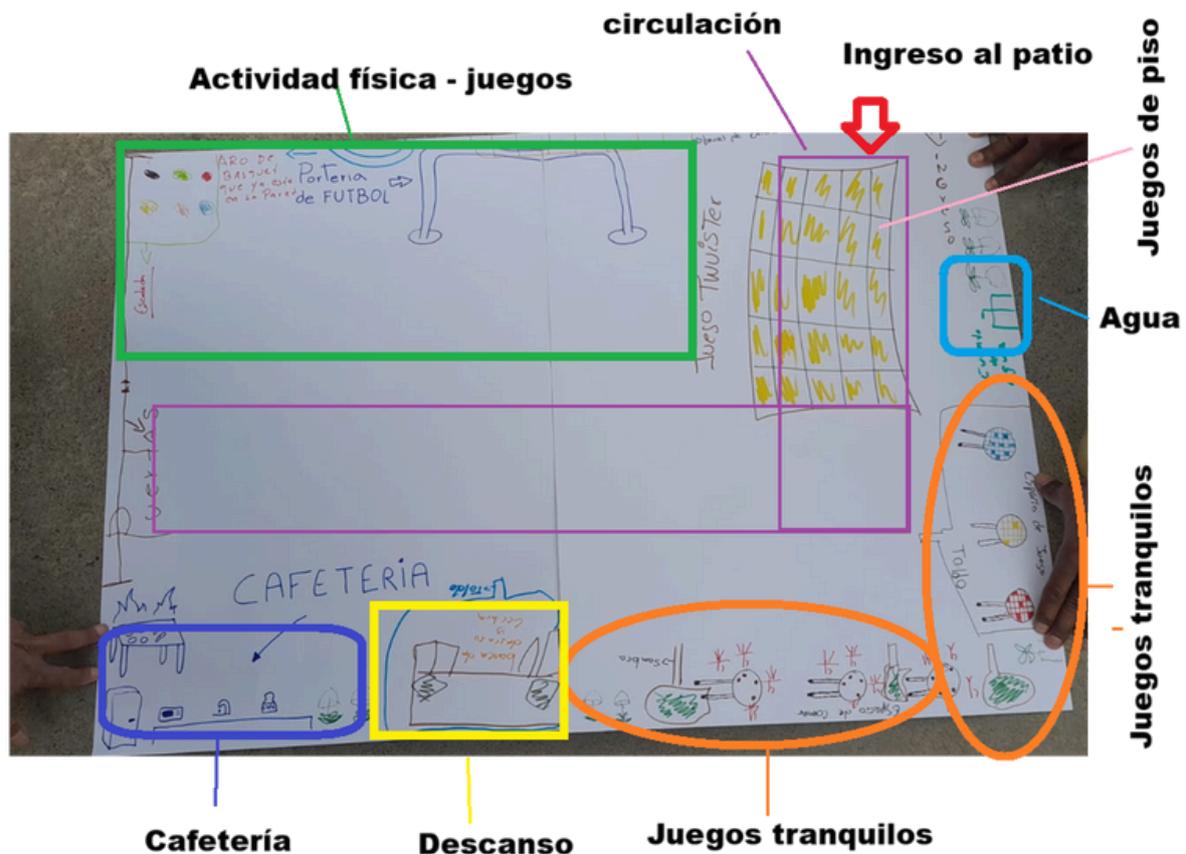


Figura 19. Prototipo del patio

Hemos analizado según las zonas de uso que proponen los grupos de trabajo, ahora veremos un análisis según la intensidad de la actividad, esto es muy relevante ya que el espacio es muy limitado y de no hacer esta delimitación podría interferir en las interacciones, juegos o comunicaciones.

veamos entonces que la zona señalada con verde, es la zona de mayor actividad, allí quedan concentrados los juegos que requieren mucho movimiento. como la portería, mini muro de escala, barras fijas y el actual aro de basquet. basado en el aprendizaje experiencial de Dewey

La señalización con color anaranjado, es la zona que estaría destinada a juegos tranquilos,

los, medianamente activos, donde encontraríamos mesas de juegos, sillas móviles, juegos de piso, zona tipo cafetería. Facilita la comunicación, el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento lógico.

La zona señalada con color amarillo, el espacio destinado al rincón de lectura al aire libre, de descanso, un espacio de sombra y elementos naturales integrados, como macetas, bancos, agua, flores, entre otros.

Sugerimos también poder incluir un mural como espacio interactivo, de libre expresión. Generando vínculos con el arte y el entorno natural.

Un espacio de accesibilidad para todos y todas, de espacios flexibles y conectividad moderada.

PROTOTIPO



Figura 20. Prototipo - vista panorámica del patio

A partir del análisis y los resultados obtenidos en el proceso de codiseño del patio interior, hemos elaborado la siguiente propuesta, estructurada en distintas zonas o espacios.

Al ingresar, la presencia de plantas y una estación de agua con grifo. Asimismo, se ha considerado la colocación de vegetación en diversas aristas del patio, como parte del enfoque biofílico, que busca integrar elementos naturales para fomentar la conexión de los estudiantes con el entorno y promover su bienestar físico y emocional.

A continuación, se encuentra la zona destinada a la actividad física y al juego, pensada como el área de mayor dinamismo y movimiento. Este sector, completamente al aire libre y con mayor superficie, está diseñado para favorecer la interacción entre los estudiantes a través de la actividad lúdica.

Frente a esta zona se encuentra el espacio destinado a juegos tranquilos, con mesas y cubos para sentarse. Se trata de un espacio versátil, que también puede ser aprovechado para actividades programadas.

Junto a este sector, y conectado de forma abierta, se ubica la zona de descanso y encuentro personal, concebida como un área verde con mobiliario cómodo que invita a la calma y la relajación.

De forma articulada se integra la cafetería, un espacio pensado para servirse un café o calentar y consumir los alimentos del táper. Esta zona cuenta con mesas, bancos y superficies de mesa intervenidas con juegos diseñados y pintados, que fomentan la interacción lúdica.

A continuación, se detalla el codiseño de cada una de estas zonas que conforman el patio.

PROTOTIPO



Figura 21. Visualización desde diferentes cortes - dimensiones

Zona de actividad física - juegos: en este espacio se ha considerado la incorporación de dos barras de gimnasio fijadas a la pared. La primera está diseñada para uso individual y ejercicios lineales; la segunda, de mayor ancho, permite el trabajo en pareja o la realización de ejercicios no lineales. Ambas barras tienen una altura de 2 metros: la barra individual mide 50 cm de ancho, mientras que la barra para trabajo en pares mide 1 metro de ancho. Cuentan con varillas a diferentes alturas, lo que permite desarrollar ejercicios o rutinas tanto libres como sugeridas a través de los códigos QR ubicados a su derecha.

En esta zona, además del aro de básquet ya existente, se han incorporado dos aros adicionales, ubicados en los extremos del tablero actual y a distintas alturas. Esta disposición busca ampliar el campo de actividad y movimiento, permitiendo la participación de más estudiantes y adaptándose a las diferentes dinámicas y estaturas. Con ello, apuntamos a la personalización, la adaptabilidad y la inclusión.

En el suelo, a modo de “alfombra” que aporta un aspecto más atractivo y moderno al espacio, se ha diseñado una cuadrícula de cuatro cuadrados asimétricos. Esta puede funcionar como base para juegos como el vóley, con 2 o 4 participantes, ya sea utilizando parantes para sostener una red o simplemente imaginándola. Además, la cuadrícula invita a jugar a tejo, tierra, aire y mar, a la rayuela en sus distintas variantes, o a cualquier juego que los estudiantes puedan imaginar durante el tiempo libre o en actividades programadas con sus profesoras.

También está considerada la parte ambiental, encontramos dos módulos móviles de plantas, ubicados en la zona de puertas trancas, las cuales no tienen mucho tránsito durante el curso, pero si es de necesidad mantener este acceso al edificio educativo.

Cerca a la alfombra está previsto un taburete para sentarse o dejar las cosas que pudieran llevar al patio, tenerlas a mano y estar dispuestos para el juego.



Figura 22. Vista de la zona de actividad física. Basquet y barras de gimnasio con QR - rutinas



Figura 23. Vistas de la zona de juegos tranquilos - ambiente flexible

Zona de juegos tranquilos: un espacio diseñado para fomentar la participación y la socialización en el patio a través de juegos de mesa. Se ha considerado la disposición de tres mesas, cada una con un juego pintado (sugeridos: ajedrez, monopolio y tres en raya), con capacidad para acoger cómodamente hasta 12 personas.

La propuesta contempla módulos flexibles y cómodos, fabricados en madera, que pueden reubicarse fácilmente para favorecer el desarrollo de otras actividades. El uso de este material busca fortalecer la conexión con la naturaleza.

Además, se han incorporado plantas ubicadas a distintas alturas, lo que permite una conexión visual con lo natural desde diversas posiciones: de pie, sentados o en plena actividad lúdica.

El techo, construido con tablonces de madera, complementa la estética natural del espacio y permite una adecuada ventilación, el ingreso de luz solar y una variabilidad térmica que enriquece la experiencia en el patio.

Se ha conservado el diseño de piedra en la pared frontal, en línea con el enfoque biofílico que promueve la integración de elementos naturales en el entorno. Esta pared, con una elevación de 80 cm, ya forma parte del espacio actual y refuerza la conexión visual y sensorial con la naturaleza.

En la pared opuesta, que enmarca este sector, se ha incorporado una pizarra de libre expresión, pensada para quienes disfrutan del arte, la escritura u otras formas de comunicación creativa.

A la derecha de la pizarra se han dispuesto enchufes que permitirán, en caso sea necesario conectar una pizarra digital móvil o proyectar recursos digitales, ampliando las posibilidades pedagógicas y expresivas en este espacio.

En el margen izquierdo, se han instalado múltiples percheros, pensados para colgar bolsos o prendas personales, favoreciendo así el orden y la comodidad de quienes utilizan el lugar.

Zona de descanso: Este espacio está pensado para quienes, aun estando en contacto con otros, desean disfrutar de actividades individuales o personales. Es una zona de desconexión y relajación. Este espacio mantiene la pared de piedra, elemento del entorno original, se ha previsto la incorporación de césped sintético en el suelo y la presencia de plantas cercanas, creando un ambiente verde que inspira y fomenta la conexión con la naturaleza.

Se conserva la armonía visual mediante el uso de módulos de madera y los tablonces en el techo, como prolongación de un solo ambiente y se propone una disposición que conecta esta zona con otras, como la cafetería y el área de juegos tranquilos, sin perder su carácter íntimo dentro del patio.

Además, se incorpora la dimensión tecnológica

digital mediante códigos QR, a través de ellos pretendemos brindar acceso a experiencias de relajación, como música clásica, lecturas ligeras o narraciones atractivas. Estos contenidos pueden ser seleccionados tanto por el equipo docente como por los propios estudiantes, según sus intereses y necesidades emocionales o personales.

La propuesta contempla que en las áreas donde se incorporen los códigos QR, estos se presenten como un "menú del patio", con contenidos que puedan renovarse periódicamente para mantener el interés y la variedad de experiencias.

Como elementos complementarios, se sugiere incluir cojines o almohadas que aporten mayor confort y bienestar, invitando al descanso y al uso prolongado del espacio de manera acogedora.

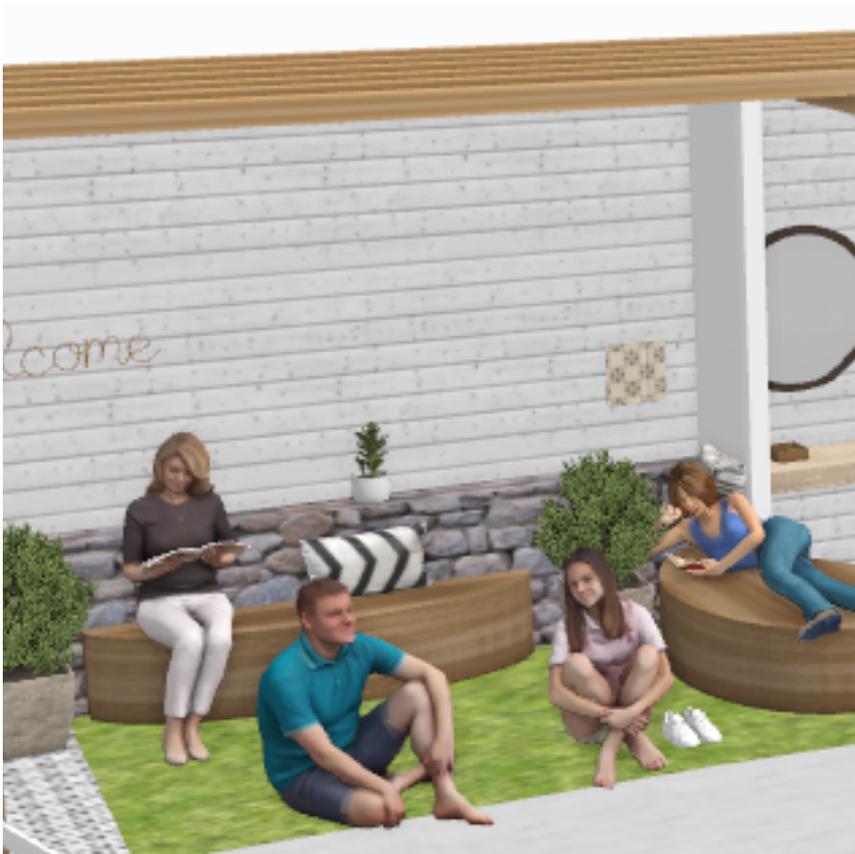


Figura 24. Vistas de la zona de descanso



Figura 25. Vistas de la cafetería

La cafetería: Este espacio fue el más solicitado por los estudiantes: una zona donde puedan calentar sus alimentos, servirse y disfrutarlos de manera cómoda al aire libre.

Se ha diseñado como un ambiente simple, funcional y al mismo tiempo acogedor. La propuesta incluye dos mesas para comer, una de ellas con vista al patio que al igual que en la zona de juegos tranquilos su tablero lleva impreso juegos que pueden utilizarse después de comer como forma de recreación y estimulación mental.

Se ha previsto la instalación de un microondas para calentar los alimentos y, eventualmente, la incorporación de un horno que permita

dinamizar el espacio como una zona de creación culinaria. Esto podría motivar a los estudiantes a preparar o compartir recetas de sus países de origen, fomentando así la interculturalidad.

También se ha previsto la incorporación de códigos QR con propuestas diversas que podrán ir variando en el tiempo, como ideas de alimentación nutritiva, económica y fácil de preparar.

Para favorecer el orden y la organización, se ha considerado una estantería y varios percheros donde los estudiantes puedan colgar sus loncheras y dejar sus pertenencias mientras disfrutan del espacio.

Cómo etapa final, se presentó el prototipo a las personas que participaron del proceso de codiseño, detallando los resultados obtenidos y respondiendo a algunas de sus preguntas. Se contrastó el prototipo construido colectivamente con la versión desarrollada a partir de este. Los participantes expresaron satisfacción y alegría de ver sus ideas reflejadas en este diseño.

Durante la presentación, se reconocieron las distintas zonas y espacios propuestos para el patio: la zona de actividad física, juegos tranquilos, descanso y lectura, la cafetería, entre otros. También fue posible descubrir de manera conjunta cada uno de los elementos incorporados como la pizarra multifunción, los percheros, “El menú del patio” accesible mediante códigos QR, el espacio verde y las plantas distribuidas distribuidas en el entorno.

Este proceso nos permitió validar el prototipo junto con los participantes, ya que, en palabras de los propios estudiantes, el diseño reflejaba aquello que imaginaron y expresaron a través del dibujo.

Un elemento que no había sido propuesto por ellos, pero que generó gran entusiasmo fue la incorporación del “Menú del patio” a través de códigos QR, los cuales se articulan con distintas zonas del patio para darles vida y dinamismo. De este modo se consiguió en esta etapa la legitimidad del proyecto.

La presentación del prototipo fue un encuentro significativo, las miradas de los estudiantes estaban fijas y atentas, descubriendo con alegría que sus ideas habían sido consideradas. Finalmente podemos decir que esta etapa ha sido generadora de un sentido más profundo de identificación con la propuesta y creemos que redundará posteriormente en el uso, cuidado y disfrute del propio espacio.



Figura 26. Presentando el prototipo

6. CONCLUSIONES

A partir del codiseño, el patio del CFA Rius y Taulet se consolida como un maestro que puede enseñar a través de lo que contiene, de su organización y de las posibilidades de exploración que puede brindar, desde la dimensión pedagógica y en el análisis hecho se asumió el compromiso de un codiseño para un espacio donde los estudiantes puedan explorar, construir conocimiento, expresarse de múltiples formas y que permita metodologías activas, trabajo por proyectos, juego libre, aprendizajes interdisciplinarios, que promueva el desarrollo cognitivo, emocional, social y corporal para todos y todas.

Se reafirma la incorporación de la tecnología ubicua, con una mirada de complemento y enriquecimiento del espacio desde un enfoque de utilidad y significatividad, sin ser invasiva, con la posibilidad de usar dispositivos propios con fines educativos a través de códigos QR que permiten acceso a un menú establecido y adecuado ampliando los modos de aprender y participar, propios de las rutinas de los jóvenes de esta era digital.

Integrar un enfoque biofílico en el patio generará beneficios en el bienestar de los estudiantes, favorece la conexión emocional con el entorno y promueve una pedagogía del cuidado y la sostenibilidad, el codiseño del patio contempló mantener el diseño de piedra de una de las paredes, incorporar césped sintético en el suelo de una zona y la presencia de plantas cercanas y a diferentes alturas en línea con este enfoque que promueve la integración de elementos naturales en el entorno.

Se consideró fundamental un codiseño desde la diversidad, que ofrezca oportunidades para todos y todas. En coherencia con los tres pilares clave de la educación inclusiva (presencia, participación y progreso en el aprendizaje) asegurando no solo la presencia física de los estudiantes, sino que garantice también su participación activa y significativa y así avanzar en su aprendizaje, en su desarrollo integral. frente a esto se optó por un codiseño en base a zonificación con identidades diferenciadas pero que a la vez brindan la posibilidad de transformarse según los intereses y necesidades de los estudiantes. Las zonas de nuestro patio son: zona de actividad física - juegos zona de juegos tranquilos, zona de descanso y la zona de la cafetería y todo el entorno articulado con principios biofílicos y segmentado con mobiliario móvil.

Como resultado del proceso de codiseño desde la accesibilidad física que favorezca la autonomía, la libre exploración y el aprendizaje se ha considerado un espacio sin desniveles, con ingreso amplio no solo al mismo patio, sino a cada una de las zonas que lo conforma y que permite el uso de cualquier dispositivo de ayuda, también toma en cuenta la accesibilidad sensorial desde la presencia de texturas variadas, como la madera, piedra, césped artificial; sonidos suaves y relajantes desde los códigos QR, plantas y zonas de sombra con iluminación natural que garantiza que los estudiantes con hipersensibilidad sensorial encuentren espacios y estímulos reguladores para el bienestar y la calma.

Garantiza la accesibilidad digital desde la implementación de códigos QR, por medio de estos los estudiantes independientemente de sus capacidades o idioma, pueden interactuar con el espacio usando sus propios dispositivos móviles de acuerdo a sus intereses.

Diseñar desde el DUA, permite atender la diversidad como norma y no como una excepción, desde esta afirmación concluimos que el patio reconoce la diversidad de habilidades e intereses, ofreciendo múltiples formas de participar y aprender a través de juegos para la actividad física y la actividad mental, entre ellos los juegos de mesa pintados en ellas, varios aros de básquet y a diversas alturas, los asientos personales, bancas con varios espacios, asientos más anchos para recostarse o espacios simplemente para sentarse a nivel del suelo. Así como la presencia de espacios para expresar o representar aprendizajes como la pizarra de libre expresión y barras de gimnasio fijadas a la pared.

La participación activa de estudiantes y profesoras no solo enriquecieron el producto final con sus miradas diversas, voces y expresión de sus necesidades reales, sino que a su vez fortaleció el sentido de pertenencia e identificación con la institución y con el proyecto mismo, poniendo de manifiesto habilidades de observación, escucha, argumentación y colaboración. Fue la metodología de codiseño que permitió en sí misma todos estos aprendizajes, además del objetivo central de imaginar y prototipar un patio que refleje sus identidades y valore sus necesidades e intereses.

Las conclusiones alcanzadas evidencian que el codiseño del patio puede convertirse en un aliado fundamental para impulsar el avance hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), al ofrecer respuestas integrales a los desafíos globales. El enfoque reconfigurar los patios representa una oportunidad estratégica para alinear la participación activa de los estudiantes con varios de los ODS, especialmente aquellos vinculados a la salud y el bienestar, la igualdad de género, la reducción de las desigualdades, la acción por el clima y la construcción de comunidades sostenibles.

A modo de reflexión final, consideramos que el codiseño del patio no debe limitarse a una intervención estética o funcional adecuada, sino debe constituirse como una oportunidad de transformación educativa con base empírica. Realizar investigaciones sistemáticas sobre su impacto real en áreas clave como la inclusión, la socialización y el aprendizaje experiencial y desde las dimensiones y principios para el diseño de espacios de aprendizaje es esencial para validar, mejorar y difundir sobre las oportunidades que brindan el pensar y reconfigurar los espacios de aprendizaje.

Finalmente, podemos concluir que el codiseño del patio CFA Rius y Taulet refleja la inserción de las tres dimensiones: pedagógica, ambiental y tecnológica, así como los principios para el diseño de espacios de aprendizaje (flexibilidad, adaptabilidad, confort, multiplicidad, conectividad, personalización, orden y organización, apertura, seguridad y bienestar personal, sostenibilidad) para un diseño inclusivo, que puede transformarse según las necesidades e intereses de los estudiantes o según la situación de aprendizaje, para fomentar el bienestar, la creatividad, la exploración, la socialización y el aprendizaje.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ajuntament de Barcelona & Institut Infància i Adolescència. (2021). Guia cocreació amb els infants i la comunitat educativa per la millora del pati de l'escola (Programa "Transformem els patis"). <https://ajbcn-decidim-barcelona.s3.eu-west-1.amazonaws.com/3d4dz5in34sw3yzph4vixptj51qm>

Cardellino, P. (2024). Codiseñando espacios para el aprendizaje [Sesión virtual]. Campus virtual de la Universitat de Barcelona.

Balcells, E. (2024). Más que una escuela. Nuevos espacios de aprendizaje para la Edad de la Creatividad. <https://tectonica.archi/articles/mas-que-una-escuela-de-eduard-balcells/>

Burgaz Arregui, B. (2016). El patio escolar como espacio educativo: propuesta del patio como acercamiento a la naturaleza (Trabajo final de posgrado, Universidad de Zaragoza).

Bautista, G., Escofet, A., & López, M. (2021). Diseño de espacios de aprendizaje desde la innovación educativa y la investigación. En J. Feu, X. Besalú & J. M. Paludàrias (Coords.), Renovación pedagógica en España desde una mirada crítica y actual. Ediciones Morata.

Bautista, G., Escofet, A., & López, M. (2021). El espacio de aprendizaje en la universidad: Codiseño de entornos innovadores. Cuadernos de Docencia Universitaria, (42), 1 - 49. Octaedro Editorial.

García Serrano, P., PEZ Arquitectos SLP, Leal Laredo, P., Urda Peña, L., & Ruiz Dorronsoro, P. (2017). Guía de diseño de entornos escolares. <https://madridsalud.es/>

Gómez, B. (2023). El llamado "tercer maestro" se convierte en una figura clave para el aprendizaje en la era digital. Universitat Oberta de Catalunya. <https://www.uoc.edu/es/news/2023/089-tercermaestro-aula-docencia>

Groff, J. (2013, February). Technology-rich innovative learning environments (pp. 16-19).

IDEO. (2012). Design thinking para educadores (Educar Chile, Trad.). <https://www.educarchile.cl/>

Kabat-Zinn, J. (2007). La práctica de la atención plena (D. Gonzales Raga, Trad.). Editorial Kairós S.A. (Obra original publicada en 2005 como Coming to Our Senses).

Muros, A. (2024). La arquitectura escolar [Sesión virtual]. Campus Virtual UB.

Jenkins, H. (2019). Participatory culture: Interviews. Polity Press.

Pez Arquitectos. (2024). ¿Cómo hacer un proyecto de co-creación para espacios de aprendizaje? Planea.

Raedó, J., & Atrio Cerezo, S. (2018). Arquitectura inclusiva y su utilización como instrumento socializador en educación. *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*, (46), 41–54. <https://doi.org/10.15366/tarbiya2018.46.03>

Tondeur, J., De Bruyne, E., Van Den Driessche, M., McKenney, S., & Zandvliet, D. (2015). *The physical placement of classroom technology and its influences on educational practices*. Routledge.

Vivero de iniciativas Ciudadanas. (2021). ¿Cómo transformar tu aula?. Planea.

Suzuki, W. (2015). *Cerebro activo, vida feliz* (J. Soler, Trad.). Paidós. (Título original: *Healthy Brain, Happy Life*)

8. ANEXOS

1- INSTRUMENTO: MAPA DE TRAYECTORIA

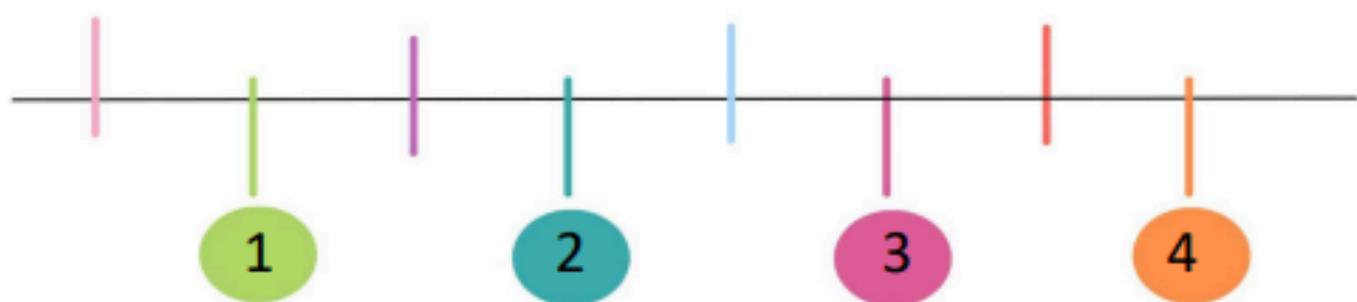
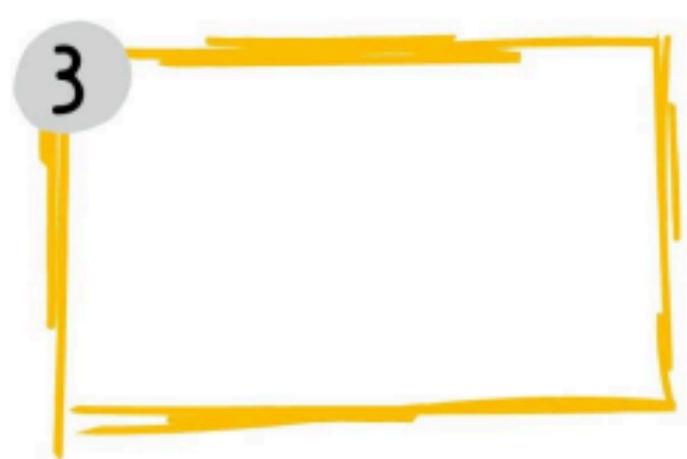
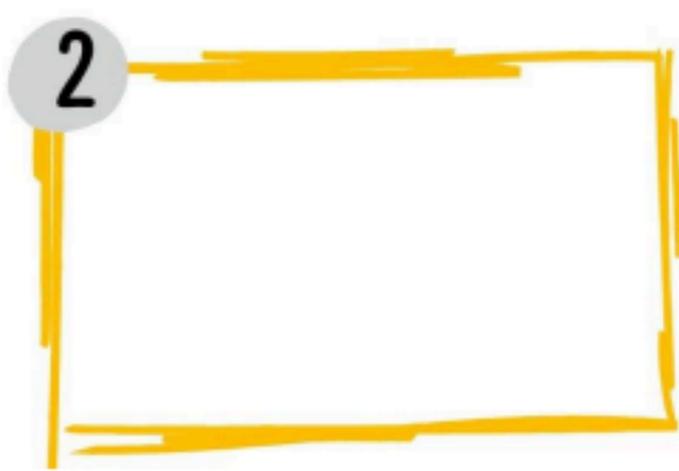
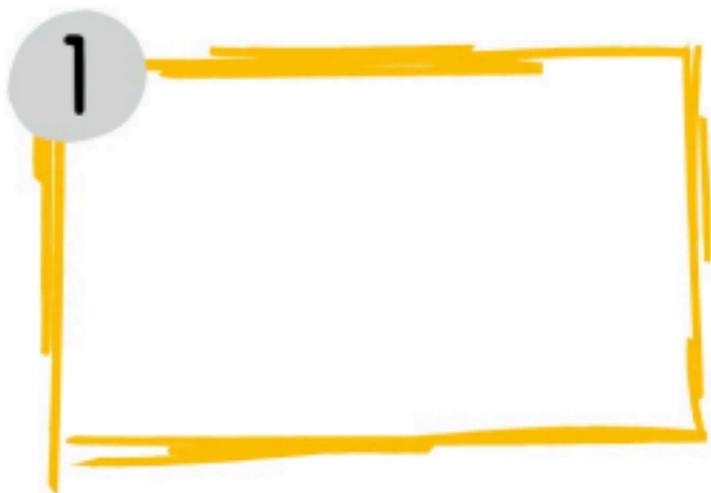
2- INSTRUMENTO: FICHA DE RECOJO DE INFORMACIÓN

3. RANKING DE DIAMENTES

4. MAPA DE TRAYECTORIA - APLICACIÓN

MAPA DE TRAYECTORIA

Nombre:



NOMBRE:

AMBIENTAL:

¿TE GUSTAN LAS PLANTAS?

SI NO

¿TIENES PLANTAS EN CASA?

SI NO

TECNOLOGÍA:

¿QUÉ USA? :

SMARTPHONE :

ORDENADOR :

TABLETA :

PEDAGÓGICO:

EDAD:

FRASE RELEVANTE:

¿QUÉ HACER EN EL PATIO?

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

¿QUÉ ZONAS O ESPACIOS DEBE TENER?

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

¿QUÉ HACER PARA LOGRAR EL OBJETIVO?

