



El patio escolar como herramienta ludo-didáctica

García L., Brenda L., Rasilla C., Margarita, Juárez R., Lidia A.

CIIDIR Oaxaca, Instituto Politécnico Nacional, Hornos 1003, Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca, México.

ARTICLE INFO

Received: January 2019
Accepted: April 2019
Available on-line: May 2019

Keywords:

Participative design
Learning environment
Ludic space

E-mail addresses:

brend.lizgar@gmail.com

ISSN 2007-9842

© 2019 Institute of Science Education.
All rights reserved

ABSTRACT

La educación básica en México requiere de un proceso de reestructuración que involucre la participación social y ciudadana, para la creación de espacios que beneficien a la comunidad, fomentando la socialización y trabajo colaborativo, y creando ambientes centrados en el aprendizaje significativo. El nuevo modelo educativo nacional establece en uno de sus acuerdos que: "Todo el tiempo escolar debe ocuparse fundamentalmente en actividades de aprendizaje". Considerando esto y la necesidad de un área de esparcimiento, se intervino un espacio abierto de la "Escuela Primaria Rural Aquiles Serdán" con visión ludo-didáctica, para fortalecer el tejido social mediante la implementación de estrategias participativas y enfoque sustentable. Se aplicó la metodología de Diseño Regenerativo en un contexto socioeducativo, detectando las necesidades reales de la comunidad escolar, la normatividad educativa, el contexto sociocultural, los objetivos de aprendizaje del nivel educativo y los recursos materiales disponibles, además del análisis físico-espacial y condiciones climatológicas. Posteriormente, se planearon y aplicaron las estrategias para el diseño del proyecto, mediante una metodología de diseño participativo con acciones educativas, para la apropiación del proyecto. Se realizó el plano ejecutivo arquitectónico que responde al diagnóstico y resultado de la participación escolar; se continuó con la ejecución de acciones de apropiación de la intervención; y por último, se realizó la evaluación de los resultados mediante indicadores educativos y de sustentabilidad. El resultado es una propuesta arquitectónica del paisaje, que propicia un ambiente de aprendizaje ludo-didáctico, y refleja el trabajo colectivo de la institución con valores de cooperación, trabajo en equipo y solidaridad.

Basic education in Mexico requires a restructuring process that involves social and citizen participation, for the creation of spaces that benefit the community, encouraging socialization and collaborative work, and creating central environments in meaningful learning. The new national educational model establishes in its agreements that: "All school time must occupy in learning activities". Considering this and the need for a recreational area, an open space of the "Rural Primary School Aquiles Serdan" was intervened with a ludo-didactic vision to strengthen the social fabric through the implementation of participatory strategies and a sustainable approach". The methodology of Regenerative Design was applied in a socio-educational context, detecting the real needs of the school community, the educational regulations, the sociocultural context, the learning objectives of the educational level and the available material resources, in addition to the physical analysis and the climatological conditions, then the strategies for the design of the project, were planned and applied through a methodology of participative design with educational actions, for the appropriation of the project. The executive plane was made according that responds to the diagnosis and the result of school participation; the execution of actions of appropriation of the intervention was continued, and finally the evaluation of the results was carried out by educational and sustainability indicators. The result is an architectural proposal of the landscape, which fosters an environment of learning-didactic, and reflects the collective work of the institution with values of cooperation, teamwork and solidarity.

I. INTRODUCCIÓN

A través de los años, el desarrollo científico y tecnológico ha transformado los espacios en los que tiene lugar nuestra vida, como los hogares, las oficinas, los sistemas de transporte, los lugares de esparcimiento, el campo, las industrias, entre otros. Sin embargo es sorprendente como algo que sigue igual es la escuela, un espacio donde el ser humano pasa gran parte de su día a día; a pesar de los cambios históricos y sociales, la infraestructura escolar sigue conservando las mismas características desde los años 20; y así, la escuela responde a un diseño en donde la visión panorámica permite la vigilancia y el control; además propicia el orden y la homogeneidad; y si se realizara una comparación de los espacios escolares usados durante los últimos 90 años, nos daríamos cuenta que su diseño responde a los mismos principios, a pesar de que las dinámicas sociales han cambiado, y con ello las necesidades de aprendizaje.

En la actualidad, debido a los avances tecnológicos y a las nuevas prioridades de la sociedad, se ha gestado un nuevo tipo de sujeto, al cual ya no le es de utilidad sólo memorizar, como se realizaba en modelos educativos anteriores. El ambiente de aprendizaje, a la par, debe responder a este nuevo sujeto, generando espacios de aprendizaje significativo; esta nueva perspectiva de las áreas escolares destaca que el espacio físico es parte importante. y lo ubica como indispensable en el engranaje y la mejora del ambiente en la institución; además, de acuerdo con Loris Malaguzzi (OWP/P, 2010) existen tres docentes en el aula interactuando en el proceso educativo; el primero es el maestro en sí, los alumnos el segundo, y el espacio físico es el tercero, ya que propicia ambientes que invitan al aprendizaje, la experimentación, la comunicación y la investigación.

Dentro de todos los espacios de la escuela, el patio escolar es el escenario más significativo, donde los alumnos interactúan diariamente; es un área común con potencial para actividades colectivas que permite un desarrollo integral y propicia experiencias significativas (Pavía, 2005).

El presente proyecto consistió en intervenir arquitectónicamente un espacio abierto de la Escuela Primaria Rural “Águiles Serdán” en el estado de Oaxaca, México, para mejorar los ambientes de aprendizaje con la propuesta de aprovechar el espacio del patio de recreo, como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El proyecto fue en respuesta a la necesidad sentida por parte de la comunidad escolar de San Francisco Tutla, respecto a tener un espacio recreativo, donde los niños pudieran jugar a la hora del recreo, ya que en esta escuela, como en las de la gran mayoría en México, el patio sólo cuenta con una cancha de concreto techada; esto propició el trabajo colaborativo con la participación directa de los involucrados, padres de familia, alumnos y personal docente de la escuela, quienes formaron parte medular en el diseño del espacio, en un trabajo multidisciplinar. Cabe señalar que, en este proyecto se logró el fortalecimiento del tejido social, a través de la implementación de diseño participativo de la comunidad escolar con enfoque sustentable.

II. METODOLOGÍA

El proyecto realizado esta basado en los teóricos del diseño participativo (Romero, 2004) por esta razón está construido desde la realidad, siempre en compañía de los usuarios. Las fases son las siguientes:

- Diagnóstico: se comenzó por conocer el contexto socio-ambiental y físico-espacial de la Escuela Primaria, a través de estrategias participativas. Se aplicó la teoría del diseño regenerativo, desde una percepción más cualitativa (Lyle, 1994).
- Planeación y aplicación de talleres de diseño participativo: la siguiente fase consistió en la construcción colectiva de los elementos didácticos que formarían parte del espacio a intervenir, ésta se dio de la mano con los docentes a través de un seminario (García, 2017). Dicho seminario permitió que los profesores estructuraran un espacio propicio para el aprendizaje, a través de la mediación entre lo que tradicionalmente se considera lúdico, a elementos innovadores detonantes del aprendizaje. Por otro lado, se realizó una dinámica con los estudiantes

para conocer sus preferencias en cuanto al espacio escolar, ésta se elaboró con base en la estrategia de la artista Holandesa Rosan Bosch (Saura, 2017).



FIGURA 1. Se muestra el seminario con los docentes, donde se detonó la participación en el diseño del espacio.



FIGURA 2. Actividad realizada con los alumnos de la institución, como diagnóstico de gustos y preferencias.

- Diseño del proyecto ejecutivo del espacio ludo-didáctico: se construyó un proyecto utilizando el diagnóstico, los resultados del seminario con los profesores y la dinámica con los alumnos, así mismo, se contemplaron criterios sustentables en la elección de materiales y distribución de áreas (González, 2004).
- Ejecución de acciones de apropiación del proyecto: esta fase estuvo enfocada a promover la colaboración directa de los actores institucionales, en actividades relacionadas con el proyecto a través del “tequio¹”; éstas consistieron en la construcción de un mural con tierras de colores y un huerto en espiral, pertenecientes al espacio ludo-didáctico.

¹ En México se conoce como tequio a la faena o trabajo colectivo no remunerado, que cada miembro presta a la comunidad, como un valor solidario para un bien común.

III. RESULTADOS

- En esta intervención, se pudo dar cuenta de cómo la mediación permitió un cambio conceptual de la comunidad escolar, respecto a la idea tradicional que se tiene de un patio escolar.



FIGURA 3. Comparación de las propuestas de los docentes antes y después del proceso educativo de la construcción colectiva.

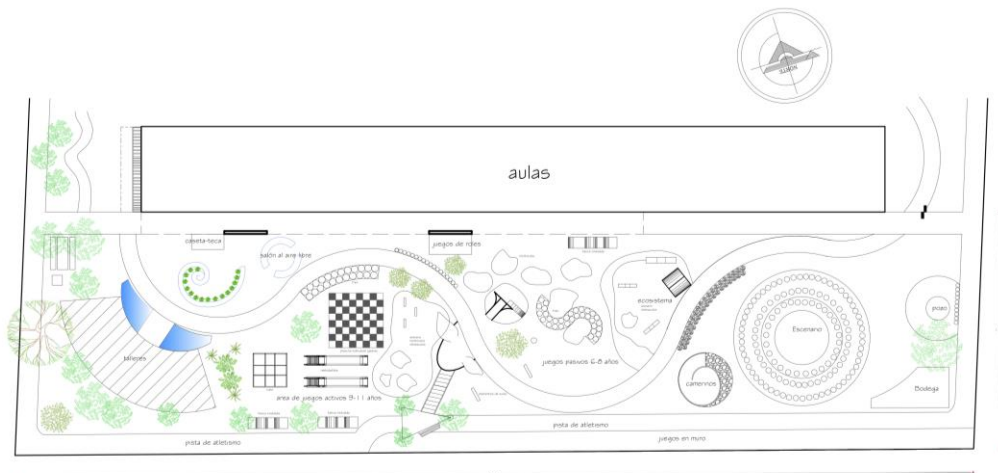


FIGURA 4. Proyecto arquitectónico del espacio Ludo-didáctico.



FIGURA 5. Perspectiva de elemento “ballena” para la enseñanza de óptica, acústica, mamíferos, vertebrados.



FIGURA 6. Perspectiva del área de “Talleres”, en el cual se imparte bordado, pintura, dibujo, flauta, manualidades, actividades propuestas por la comunidad escolar.

- Se obtuvo la propuesta arquitectónica del espacio ludo-didáctico con diferentes elementos, que contribuyeron a la enseñanza a través del juego; fortalecieron la convivencia de la comunidad escolar entre los diferentes grados y con los adultos; también se establecieron zonas para las diferentes edades y estilos de aprendizaje, además de fomentar las actividades colectivas y el acercamiento con la naturaleza.
- La participación de los padres de familia fue detonante en éste tipo de innovación, y se enfatiza la preocupación por la educación de sus hijos.

IV. CONCLUSIONES

Se concluye la propuesta innovadora al incluir no solo elementos de paisaje para el desarrollo cognitivo, social y físico, sino para utilizarlos como herramientas de enseñanza con o sin docente, en todo el tiempo escolar.

Es importante realizar un trabajo interdisciplinario para la construcción de propuestas que mejoren la calidad educativa, como una forma de generar nuevos enfoques. En este caso, fue necesario en la construcción de este proyecto con los conocimientos de educación y arquitectura, para lograr un espacio que genere conocimiento.

Es necesario evitar paternalismo para concretar proyectos que realmente resuelvan problemas en las comunidades, ya que los proyectos impuestos logran una baja apropiación por parte de la comunidad, y por lo tanto, sólo son espectadores.

El presente proyecto evidencia que con la participación activa de los usuarios se puede generar un cambio significativo en la forma de enseñar y aprender.

Se recomienda realizar un proceso de entablar el “rapport”² en la comunidad para establecer un vínculo de confianza, al igual que un diagnóstico participativo desde la detección del problema o necesidad de la comunidad escolar.

AGRADECIMIENTOS

Se agradece al Instituto Politécnico Nacional y al CONACYT, por su apoyo para realización de este trabajo.

A la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, de la Universidad de Chile, por generar el espacio de intercambio con el Dr. Daniel Opazo, quien apoyó en ésta investigación.

² Clima de confianza que genera una persona al entrar en una comunidad. Sampieri & Hernández (1997). Metodología de la investigación. Colombia: Panamericana Formas e Impresos, S. A.

Finalmente, a la Escuela Primaria de San Francisco Tutla, por su participación y entusiasmo, en un proyecto en beneficio de la educación actual.

REFERENCIAS

Foucault, M. (2005). *Vigilar y castigar*. Distrito Federal, México: Siglo XXI.

Fundación Patio Vivo. (2017). *Paisajes del Aprendizaje*. Santiago de Chile: Patio Vivo.

García, A. et al. (2007). *Infraestructura escolar en las primarias y secundarias de México*. México: INEE.

García, B. (2017). Diseño participativo de espacio ludo-didáctico de nivel básico en escuela rural. *Latin American Journal of Science Education* 4, 1-11.

González, N. & Javier, F. (2004). Arquitectura bioclimática en un entorno sostenible. *Laboratorio*, 10, 0-4.

Lyle T., J. (1994). *Regenerative design for sustainable. development*. Nueva York: Wiley & Sons.

Schmelkes, S. (1997). *La calidad de la educación primaria. Un estudio de caso*. México: FCE.

Otálora S., Y. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *CS*, 5, 71-96.

OWP/P. (2010). *The third teacher: 79 ways you can use design to transform teaching & learning*. New York: Abrams Books.

Pavía, V. (2005). *Patio escolar: El juego en libertad controlada*. Buenos Aires: Noveduc Libros.

Romero, G. (2004). *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. México: Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura y Urbanismo, Facultad de Arquitectura, UNAM.

Saura, V. (6 de noviembre del 2017). En una escuela cada espacio es una herramienta pedagógica. Entrevista a Rosan Bosch. *El diario de la Educación*. Madrid, España. Recuperado de: <https://eldiariodelaeducacion.com/blog/2017/11/06/en-una-escuela-cada-espacio-es-una-herramienta-pedagógica>. Consultado: 28 de octubre del 2017.