



## Rosan Bosch

Artista que trabaja en la intersección del arte, el diseño y la arquitectura.

Fundadora y directora creativa de Rosan Bosch Studio, con base en Copenhague. Conocida por su enfoque lúdico al diseño de entornos educativos, oficinas y bibliotecas. Autora del libro "Diseñar un mundo mejor empieza en la escuela".

# Motivando a los alumnos con el *diseño escolar*

El espacio físico de las escuelas debe facilitar nuevos encuentros entre los estudiantes. Basándonos en seis principios de diseño, en Rosan Bosch Studio creamos diseños lúdicos de entornos de aprendizaje que ofrecen situaciones diferenciadas para motivar a cada alumno a desarrollar su talento.

**M**otivar a los estudiantes es la mejor manera de prepararles para un futuro incierto. Los entornos de aprendizaje deberían ser espacios donde los niños pueden inspirarse y emocionarse, donde aprenden mientras lo pasan bien con sus compañeros. Si la motivación es intrínseca, puedes hacer lo que sea. Sabemos que espacios de aprendizaje imaginativos empoderan y motivan a los estudiantes. Esto hace el espacio físico una herramienta poderosa en educación.

En Rosan Bosch Studio trabajamos con el diseño de paisajes de aprendizaje para crear nuevas maneras de experimentar la escuela; un cambio necesario y urgente, pues las tasas de abandono escolar alrededor del mundo son alarmantemente altas. Gran parte de la generación actual se pierde un sistema educativo que no tiene la habilidad de hacer que los estudiantes se involucren y utilicen su aprendizaje para hacer realidad sus objetivos y sueños.

Parte del problema es la falta de innovación en el diseño físico de entornos de aprendizaje. La distribución del espacio tradicional da prioridad a una cultura escolar que fomenta la pasividad y beneficia a las organizaciones escolares antes que a los estudiantes. El espacio físico debe facilitar nuevos tipos de encuentros entre estudiantes, donde entornos lúdicos y emocionantes fomenten la motivación para una educación propia del siglo XXI.

## Con los demás, aprendemos más rápido

Los seres humanos somos sociales, lo que quiere decir que desarrollamos muchas de nuestras habilidades en interacción con los demás. El diseño físico invita a las personas a juntarse, para que puedan comunicarse, implicarse y descubrir con los demás.



DISPONIBLE EN PDF

<https://santillana.com.co/rutamaestra/edicion-25/motivando-alumnos-con-diseno-escolar>



En la compañía de otros, experimentamos situaciones de aprendizaje en las que aprendemos más, mejor y más rápido que solos. Muchas de las habilidades del siglo XXI tienen que ver con competencias sociales –saber cómo tratar con los demás. ¿Cómo lo hago para que mi grupo trabaje mejor? ¿No solo yo, sino también otros individuos? Con nuestro diseño de escuelas, queremos dar soporte a estos objetivos de aprendizaje.

Es vital hacer entornos que permitan esta comunicación y crear entornos de aprendizaje donde tanto alumnos como docentes inmediatamente actúan de manera distinta porque el espacio les invita a hacerlo. Esto quiere decir el día escolar no debería estructurarse alrededor de la divulgación de información de profesor a estudiante. En lugar de eso, los profesores tienen un rol de guías en la comu-

nidad educativa, y el intercambio entre estudiantes llena una parte más significativa del proceso de aprendizaje.

## Cómo moldear la cultura escolar

¿Cómo puede el diseño facilitar situaciones de aprendizaje optimizadas y colaboración? Se trata de aprovechar el potencial del diseño como un catalizador del cambio.

El diseño puede utilizarse como una herramienta estratégica para hacer que la gente actúe de manera distinta –cambiando su comportamiento o manera de comunicarse, o involucrarse en actividades lúdicas. El diseño puede desarrollar escenarios de aprendizaje novedosos y más eficientes porque da forma a las experiencias espaciales.

Para dar inicio al proceso de transformación, trabajamos con un modelo de escuela pensado desde tres enfoques distintos pero interrelacionados:

- \* La **organización** que dirige la escuela y aplica el currículo.
- \* La **pedagogía** con su didáctica y métodos de enseñanza.
- \* El **diseño del entorno físico** que conforma el interior y exterior de la escuela.

La sinergia entre estos tres componentes conforma lo que los estudiantes experimentan como la **cultura de su escuela** – cómo se les enseña, quién da la clase, y dónde tiene lugar.

Es clave integrar los tres componentes para crear espacios de aprendizaje progresistas. Esta contribución es significativa, pues los arquitectos no están acostumbrados a considerar la pedagogía o la organización de la escuela como parte de su proceso de diseño.

Aun así, si se niega alguno de los tres componentes, el cambio de cultura no se integra. Para tener impacto, es crucial

que el diseño vaya mano a mano con la pedagogía y la organización. Los profesores deben estar preparados para utilizar las nuevas facilidades y herramientas educativas, mientras que la organización debe adaptar su planificación, horarios y las condiciones de trabajo generales de los educadores para facilitar nuevas maneras de dar clases.

La arquitectura y el diseño son solo tan buenos como el compromiso de los adultos con el proyecto. Si cambias el entorno físico, debe ir acompañado de un cambio sobre cómo lo utilizas como un espacio de aprendizaje.

## La arquitectura de escuelas tradicionales repite un modelo obsoleto

Desafortunadamente, pocas veces los edificios se alzan con una comprensión de cómo debería ser la escuela del futuro o de dar soporte a la pedagogía. Durante cientos de años, la configuración espacial de la escuela ha sido la misma – aula tras aula.

Cuando presento mi práctica de diseño, me gusta empezar mostrando una fotografía de una clase tradicional. Todos reconocemos las hileras de estudiantes sentados en sus escritorios de cara al profesor. Me gusta preguntar: ¿por qué ponemos a los niños en lugares como este y lo llamamos “espacio de aprendizaje” – cuando sabemos que *no* es un buen espacio para aprender? ¿Para qué necesitas ir a la escuela para aprender? Con estos espacios, no es necesariamente el mejor sitio para aprender.

En lugar de alinear el diseño con los objetivos de la organización, quiero trabajar desde dentro de la escuela hacia fuera, que sean los valores y el enfoque pedagógico los que conduzcan el proceso de diseño mirando en qué es lo que motiva y empodera a los estudiantes. Cuando empezamos a trabajar con docentes y alumnos para crear la escuela de sus sueños,



el resultado es muy distinto de la escuela que conocemos hoy.

## Aprendiendo en un paisaje

Aunque las metodologías pedagógicas están en constante redefinición, la mayoría de expertos comparten un supuesto: nadie aprende mejor aprendiendo solo de una manera – por ejemplo, sentado en un escritorio recibiendo información unidireccional.

En lugar de esto, cada estudiante necesita acceso a una variedad de espacios y situaciones de aprendizaje que activan la mente y el cuerpo. Las necesidades de cada estudiante varían – dependiendo de la tarea, la hora del día, y si se trata de un ejercicio individual, grupal o más práctico.

Para traducir estas necesidades de aprendizaje en diseño, en el estudio trabajamos con principios que conectan las situaciones de aprendizaje con el marco físico.

Los seis principios de diseño están parcialmente inspirados por la metafórica manera de pensar el futurista tecnológico David Thornburg. Los hemos desarrollado y sistematizado en una práctica de diseño que es fácil de comunicar y puede utilizarse de manera flexible. Los principios trabajan como escenarios visuales explícitos para el aprendizaje, derivados

de un paisaje con montañas, manantiales y cuevas.

- \* **Cima de la montaña** – una situación de aprendizaje donde los estudiantes pueden dirigirse a un grupo y entrenar sus habilidades performativas. Podría ser una sesión informativa, una presentación, una pieza de teatro, o instrucciones dadas por un profesor o un alumno.
- \* **Cueva** – un espacio protegido donde los estudiantes pueden concentrarse y reflexionar por cuenta propia. Las cuevas pueden estar más o menos abiertas a sus alrededores, siempre que le permitan al alumno estar solo con sus pensamientos, sin interrupciones.
- \* **Corro** – una situación de aprendizaje que concentra la atención de un equipo de trabajo en un proyecto. La constelación les apoya para que puedan centrar su atención en el diálogo y el debate con el resto de miembros del equipo.
- \* **Manantial** – un espacio abierto que da la bienvenida a interrupciones. Todo el mundo pasa por el manantial en algún momento del día – los estudiantes se encuentran, intercambian ideas y reciben aportaciones en un contexto informal.

Los dos principios finales no son necesariamente lugares, sino que pueden incorporarse en el resto de contextos como opciones. Permiten explorar más a fondo

una situación de aprendizaje y estimular la concentración.

- \* **Manos a la obra** – un principio de diseño que da prioridad al aprendizaje sensorial. Utilizando sus manos, los estudiantes ponen en práctica procesos de manufactura, ya sea con prototipos o construcciones.
- \* **Movimiento** – actividades físicas que realzan las habilidades cognitivas. Los niños necesitan moverse varias veces al día para energizar su proceso de aprendizaje. Utilizando el movimiento como incentivo, pueden desafiarse los unos a los otros para aprender más sobre las posibilidades del cuerpo.

Cada principio facilita un escenario de aprendizaje con cierto grado de contacto con otros alumnos. Algunos conceptos direccionan y concentran atención, mientras que otros permiten la energía nerviosa del niño para beneficiar el proceso de aprendizaje con energía de la actividad física.

Los principios no describen tipologías de diseño fijas, sino que sirven como conceptos visuales accesibles que permiten formar un paisaje o situaciones de aprendizaje diferenciadas. Los principios nos inspiran a pensar sobre cómo el aprendizaje tiene lugar. Al fin y al cabo, el diseño no es un objetivo en sí mismo. El objetivo es crear una cultura escolar distinta utilizando el diseño como herramienta.

## Cómo organizar el espacio de aprendizaje

Los principios de diseño sirven como una herramienta para desarrollar entornos de aprendizaje diferenciados y guiar la manera en la que organizamos las escuelas. Para planificar la distribución del espacio, trabajamos con categorías espaciales más amplias que definen zonas y destinos dentro de un espacio.

Las categorías se determinan en primer lugar por su grado de apertura a sus alrededores – de privadas y semiprivadas a espacios abiertos. Su función es agrupar a

los estudiantes y conectarles con áreas específicas a lo largo del día.

Cada categoría dará soporte a uno o más principios de diseño. Por ejemplo, un área con cuevas para la concentración, o un espacio más abierto con una combinación de funciones, donde los estudiantes pueden encontrarse en situaciones de Manantial y Movimiento. A menudo, el diseño toma forma a partir de las metáforas paisajísticas de los principios, con valles, montañas y elementos naturales. Las reconocibles características de cada elemento recuerdan a los usuarios cuál es su uso y fomentan la concienciación sobre cada situación.

Utilizamos las categorías para formar un universo en el que formas, características y colores estimulan narrativas lúdicas. Cada escuela requiere sus propias categorías, adaptadas a las necesidades específicas de sus alumnos, su pedagogía, sus cursos y también sus paisajes y prácticas locales.

## Una escuela sin aulas

Al dejar que las categorías espaciales emerjan de los principios de diseño, evitamos reproducir aulas tradicionales.

### ¿Pero cómo funciona una escuela sin aulas?

Tradicionalmente, los muros del aula han satisfecho la necesidad de pertenencia del niño. He visto que lo que funciona mejor cuando empezamos a trabajar con tipologías arquitectónicas tiene que ver con el territorio: ¿adónde pertenezco? Los más

jóvenes son los que más necesitan tener un lugar que actúe como su base. A menudo que crecen, los niños empiezan a expandir su radio de dónde se encuentran cómodos.

Proponemos un modelo distinto con nuestras categorías espaciales. La base y el aula no tienen por qué ser el mismo lugar, y creo que este es un error común que diseñadores y arquitectos cometen. En lugar de esto, nosotros creamos barrios a los que perteneces. Todos son bienvenidos a un barrio – otros niños pueden ir a trabajar, jugar a la pelota y pasar el tiempo, y aprovechar la oferta diferenciada de cada barrio.

Como alumno, estás conectado a un barrio, pero también puedes acceder a otros espacios. Las nuevas destinaciones ofrecen actividades complementarias a las que puedes hacer en tu base. A su vez, los barrios apoyan el deseo de pertenencia de algunos niños y la necesidad de aventura de otros, que quieren expandir su territorio.

## Categorías espaciales en la escuela infantil de Liceo Europa

En la escuela infantil de Liceo Europa en Zaragoza, España, creamos un lúdico paisaje de aprendizaje en el edificio existente. El objetivo era crear un espacio donde los niños se encontraran con un mundo donde jugar y explorar nada más entrar en la escuela.

Para planificar los espacios de aprendizaje, trabajamos con distintas categorías basadas en el paisaje local y en la pedagogía de la escuela, basada en la



teoría de las Inteligencias Múltiples. Esto terminó creando un paisaje con gran variedad de destinos:

- \* **Barrios** – las tres bases donde pertenecen los distintos grupos de edad.
- \* **La Montaña** – una estructura que conecta y a la vez separa el espacio a su alrededor.
- \* **El Valle** – una plataforma para actividades de Cima de la montaña, como artes escénicas.
- \* **La Caja Mágica** – para actividades artísticas y táctiles en grupos pequeños, que conforman situaciones de Corro.

Desde sus barrios, los estudiantes se encuentran en un paisaje con distintas configuraciones llenas de posibilidades de movimiento y actividades. En el centro del espacio, una gran estructura inspirada por el monte Moncayo, un referente local, crea nuevas dinámicas en el espacio. Funciona como un lugar donde hacer presentaciones en forma de Cima de Montaña y también como una Cueva donde concentrarse, con elementos para escalar los muros y moverse alrededor.

Queríamos distribuir los flujos de alumnos en una multitud de caminos y patrones de movimiento. Ahora pueden moverse por la escuela tanto en grupos pequeños como a nivel individual y por su cuenta.

## Sacando el aprendizaje al exterior

Hoy en día, los alumnos necesitan salir al exterior más que nunca. Exponerse a la naturaleza mejo-

ra la salud y el desarrollo de los niños a distintos niveles – académico, emocional, social y físico. De este modo, cuando creo un paisaje de aprendizaje también aprovecho las posibilidades exteriores del lugar difuminando las fronteras entre áreas interiores y exteriores – y la frontera entre la escuela y el mundo exterior.

A los niños les encanta aprender en el exterior – pero dar clases al aire libre supone uno de los grandes retos de las organizaciones escolares. Requiere mucho valor y la ambición de cambiar la escuela desde algo que sucede dentro de un aula a una actividad que puede tener lugar en cualquier sitio: en prados, parques, estacionamientos, o en centros de jardinería locales, donde los niños puedan aprender ensuciándose las manos.

Cuando diseño un paisaje de aprendizaje, el objetivo es el cambio de paradigma educativo. El diseño crea una nueva manera de estar en una habitación – provoca un cambio inmediato de comportamiento, nos hace conscientes de nuestros cuerpos, qué hacemos con ellos y cómo actuamos. Puede transformar un lugar aburrido en un campo de juego.

Con este enfoque, el resultado es fundamentalmente distinto: cambia la manera en la que los profesores y las organizaciones escolares piensan sobre educación, y deja que sea el juego el que lidere el aprendizaje de los alumnos. RM

