



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Aplicación de Diseño Social a la mejora de las
instalaciones del patio de infantil del colegio público
CEIP María Moliner

Anexo 1

Autor/es

Julia Morer Belloc

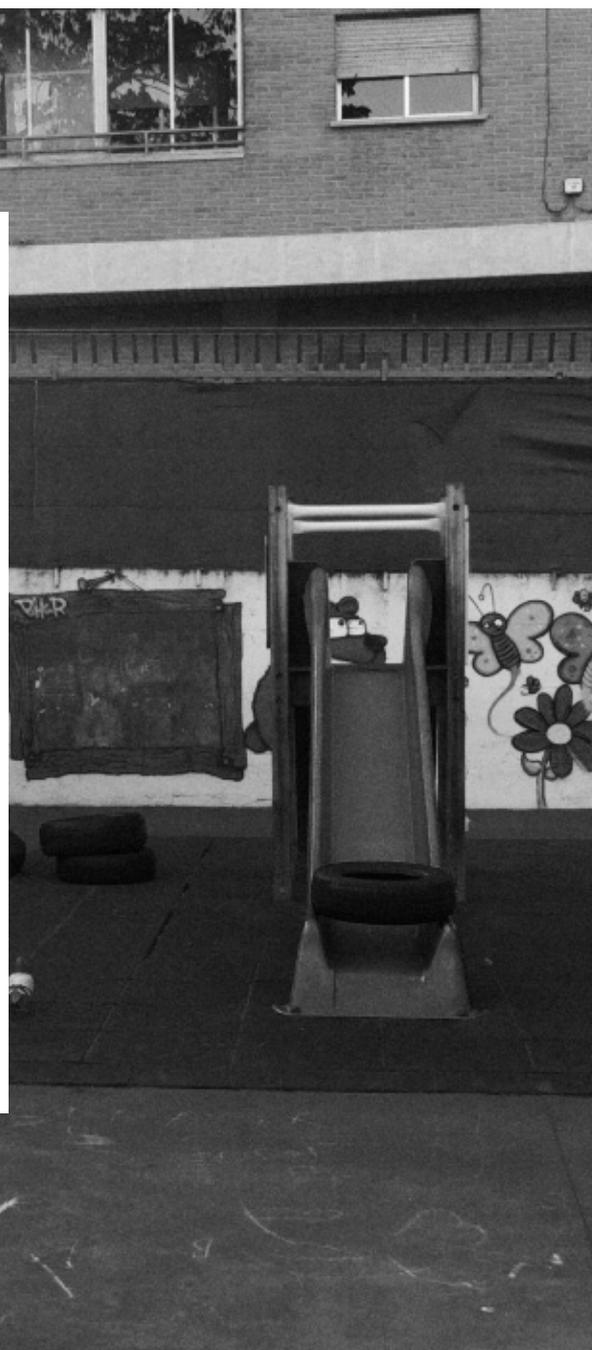
Director/es

Eduardo José Manchado Pérez

Escuela de Ingeniería y Arquitectura
2019

Trabajo Final de Grado

Aplicación de **Diseño Social**
a la mejora de las
instalaciones del **patio de
infantil** del colegio público
CEIP María Moliner



Autor:
Julia Morer Belloc

Ingeniería en Diseño Industrial y
Desarrollo de Producto

Director:
Eduardo José Manchado Pérez

Universidad de Zaragoza
Curso (2018-2019)

Índice

o. Objetivos y planificación

o.1 Objetivos 5

o.2 Estructura del proyecto 6

o.3 Programación 7

1. Documentación y metodologías

1.1 Diseño Social 9

1.2 Design Thinking 16

1.3 Open Innovation 20

2. Herramientas y técnicas

2.1 Introducción 23

2.2 Planificación y organización 24

2.3 Research de información 27

2.4 Análisis de datos cualitativos 30

2.5 Técnicas creatividad 32

2.6 Prototipado rápido 36

3. Aplicación

3.1 Punto de partida 39

3.2 Pliego de condiciones 48

3.3 Planificación 53

3.4 Sesiones RE-CREO 56

3.5 Resultado 87

4. Conclusiones

4.1 Resultados del proyecto 91

4.2 Consecución de los objetivos 93

4.3 Satisfacción de los agentes 95

4.4 Aprendizajes 96

5. Bibliografía y referencias

5.1 Referencias 98

5.2 Webgrafía 99

0

Objetivos y planificación

¿Qué hay en esta sección?

<i>o.1 Objetivos</i>	<i>5</i>
<i>o.2 Estructura del proyecto</i>	<i>6</i>
<i>o.3 Programación</i>	<i>7</i>

o.1 Objetivos



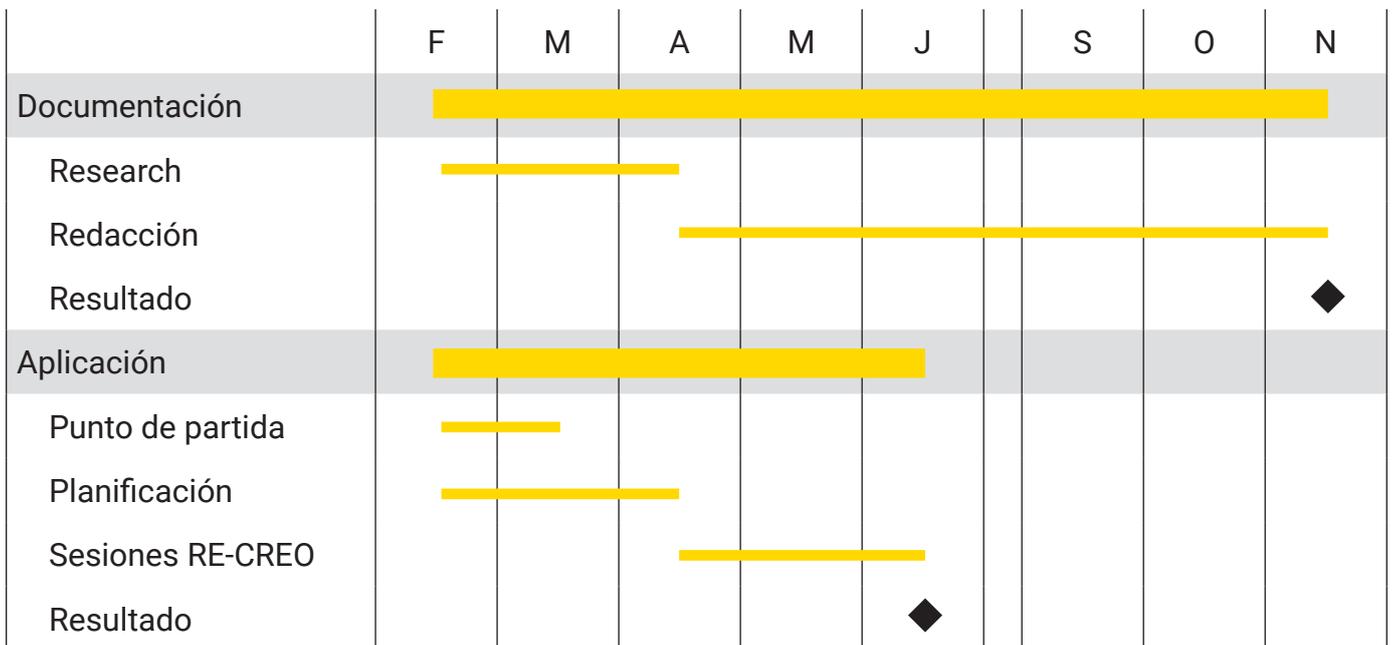
- Realizar una **aplicación del Diseño Social en el ámbito educativo** para la mejora de los problemas que pueden surgir en el mismo.
 - **Profundizar en las técnicas** y prácticas del Diseño Social.
 - Llevar a cabo el **rediseño del patio infantil** del colegio CEIP María Moliner a través de la aplicación de las técnicas y metodologías estudiadas
 - Organización y dirección del **grupo creativo** con el ámbito de abordar los objetivos del rediseño.
-

o.2 Estructura del proyecto

El proyecto se divide en 4 fases de trabajo al igual que lo hace este anexo:

- 1. Análisis y contexto del Diseño Social**, estudiando diversos casos de referencia y de aplicación en el ámbito educativo.
 - 2. Análisis y entendimiento de las herramientas** a utilizar en el proceso.
 - 3. Implementación** de caso en el patio de infantil.
 - 4. Obtención de conclusiones y documentación** del proceso del proyecto, de forma que permita el aprendizaje y avance a otros proyectos de Diseño Social.
-

o.3 Programación



1

Documentación y metodologías

¿Qué hay en esta sección?

<i>1.1 Diseño Social</i>	<i>9</i>
<i>1.2 Design Thinking</i>	<i>16</i>
<i>1.3 Open Innovation</i>	<i>20</i>

1.1 Diseño Social

¿Qué es el Diseño Social?

Surge como evolución del concepto de diseño tradicional.

Busca el aprendizaje y desarrollo de una comunidad para que sea capaz de generar su propio beneficio.

Aprende y se adecúa de manera específica a cada proyecto.

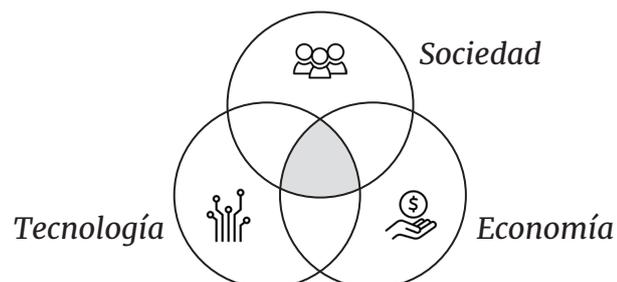
La **responsabilidad del diseño** es un tema presente en la dinámica de mercado y consumo, debido al **impacto que genera en la sociedad**.

El **diseño social**, en contraposición a la idea tradicional de diseño industrial, pone el foco en **resolver problemáticas dentro de un contexto social**. Es decir, es un diseño orientado hacia las personas que busca aportar algo más que una compraventa de productos.

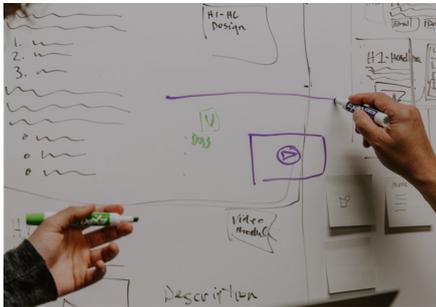
Su misión tampoco es ofrecer soluciones baratas a las necesidades de un colectivo, sino **utilizar las herramientas de diseño para generar beneficio a las personas** mediante un proceso en el que **se produzca un empoderamiento de la comunidad**. El diseño social crea un sistema que apoya a la gente y hace los productos para que sean más creativos, innovadores y justos; diseño de buenas estrategias y organización para que respondan a las necesidades, en constante cambio, de las comunidades.

Además, es necesario introducir una **perspectiva colaborativa en el diseño** que suponga la participación de los usuarios en los procesos de creación. El **diseño social significa encontrar estas vías para compartir la visión de un sistema** entre todos los implicados.

Para que un proyecto de diseño social sea exitoso debe buscar el **equilibrio entre tres recursos**: sociedad, economía y tecnología. A partir de este, se darán unos **resultados óptimos** debido a que la comunidad implicada en el proyecto utilizará su propio potencial, sus recursos económicos y materiales para generar su beneficio.



¿Para qué y por qué el Diseño Social?



El Diseño Social pone el foco en el diseño centrado en las personas (Human Centered Design) promoviendo una **transformación social a través del uso de la tecnología, la economía y el talento**. Los proyectos sociales son inciertos y complejos, por lo que el diseño debe ser ágil e inteligente para poder adaptarse al desarrollo del mismo.

La forma más sencilla de abordar esta dificultad es **tomar referencias de otros proyectos para crecer y aprender** de las estrategias tomadas y las dificultades encontradas.

A través de este aprendizaje, se han encontrado **diversos factores que se deben dar en los proyectos** para que se lleven a cabo de manera efectiva. Estos factores son:

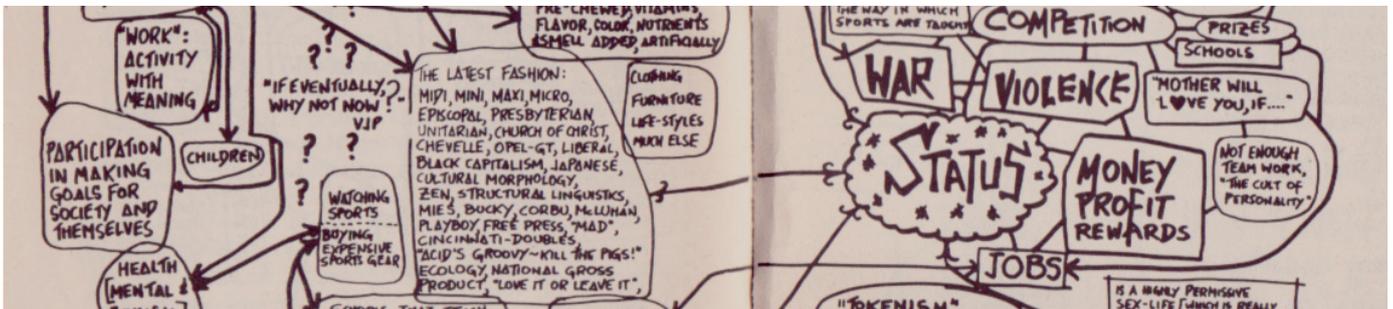
1. **Aprendizaje:** tiene que generar nuevos hábitos en las relaciones de la comunidad a través de compartir información, la prueba y experimentación. La captación y la motivación son dos aspectos fundamentales para mantener una visión positiva del resultado final para los participantes.
2. **Libertad de elección:** por parte del equipo de diseño no se debe imponer el uso de un mecanismo, sino que se deben exponer cuáles serán las respuestas de todas las posibles opciones, para que sea la propia comunidad la que escoja el camino que desean tomar.
3. **Sostenible:** como los recursos de los que se disponen son limitados, estos se deben optimizar al máximo. Se debe crear un sistema en el que los propios miembros gestionen sus acciones de manera efectiva a lo largo del tiempo.
4. **Tecnológico:** nos aportará ventajas, especialmente, en aspectos de información. Nos abren muchas posibilidades y soluciones técnicas. Además, la tecnología debe ser aplicada con mecanismos de prototipos que deben ser validados e iterados con varias pruebas.
5. **Transformador:** El diseño social parte de una situación, que ha de ser transformada hacia otra situación donde las relaciones, los recursos y el nuevo contexto permita un progreso en relación con los objetivos del cambio social.
6. **Participativo:** los equipos del proyectos están formados plenamente por los usuarios que disfrutarán del beneficio del resultado del proyecto.
7. **Transparente:** toda la información debe estar al alcance de los participantes en todo momento, además se debe informar de los resultados que se van obteniendo poco a poco para tomar las próximas decisiones.
8. **Empoderador:** el diseño social ayuda a desarrollar la capacidad individual de tomar decisiones y generar un pensamiento crítico
9. **Evolutivo:** el proyecto no es cerrado, siempre cambia en función de los contextos y se va adaptando.

Evolución

Con el paso del tiempo, el fin del **diseño ha ido transformándose según evolucionaba la sociedad**. Actualmente nos encontramos en una situación donde las **nuevas tecnologías** han acelerado las comunicaciones y nos encontramos con un **estado medioambiental crítico**. Todo esto acaba afectando directamente al diseño.

Victor Papanek hace más de veinte años ya buscaba un **diseño ética y socialmente responsable**, además con sus publicaciones hacía una llamada a la responsabilidad de todos los diseñadores para que abandonasen las demandas del mercado y desarrollaran productos realmente necesarios para los usuarios.

«El diseñador tiene a menudo más control sobre su trabajo de lo que cree.»



Estas ideas fueron interpretadas por algunos como un **ataque al propio desempeño** de los diseñadores, ya que atacaba directamente al concepto de diseño tradicional, pero fueron abrazadas por otros tantos que **buscaban desvincular el diseño del consumo**.

Entre los seguidores de Papanek destaca **John Tackara**, quien ha sido uno de los referentes en nuevos conceptos actuales como el crowdfunding, la ecología del diseño, o el peer-to-peer (P2P).

Pero además de los diseñadores preocupados por la sostenibilidad, hay profesionales que también estiman necesario redefinir los objetivos y límites del diseño hasta alcanzar lo que se ha denominado como **Diseño para todos o Diseño Inclusivo**.

Este nuevo enfoque engloba la definición de diseño social, ya que es una **filosofía de trabajo orientada a crear productos de fácil uso para el mayor número de personas** y situaciones.

Todas estas perspectivas ponen en relieve que el diseño tiene fuertes implicaciones éticas y que es un elemento clave en nuestra sociedad.

Casos y ejemplos

Agronautas La Noria



Objetivo.

Generar un **espacio colaborativo de exploración, experimentación y construcción** que esté abierto a toda la comunidad. Su finalidad será la creación de infraestructuras urbanas públicas ecológicas por los propios usuarios y de código libre para ser compartido con otras comunidades.

Solución.

Taller en el que trabajará sobre la **realización de prototipos** para espacios comunitarios y huertos, y también sobre las distintas **metodologías para compartir conocimientos** entre los distintos miembros de la comunidad para permitir el crecimiento de la misma y su autonomía.

Orquesta de Instrumentos reciclados en Cateura



Objetivo.

Formar una **agrupación de jóvenes músicos creando los instrumentos** a base del principal recurso de la población de Cateura: **la basura**. Cateura es una pequeña ciudad de Paraguay que recibe la basura de la capital, por eso en la vida cotidiana se convierten en uno de los sustentos de los habitantes.

Solución.

Recolectar aquellos **materiales servibles y útiles para su reutilización y conversión en instrumentos** a través de un taller. Toda la iniciativa fue promovida por el propio director de la orquesta, Favio Chávez, técnico ambiental y músico.

Casos y ejemplos

gja Girls Space – Espacio seguro para niñas adolescentes



Objetivo.

Facilitar a las adolescentes de Tanzania un **espacio seguro en el que resolver dudas y recibir ayuda en cuanto a temas de sexualidad**, especialmente para reducir la tasa de embarazos no deseados entre las más jóvenes por el desconocimiento de métodos anticonceptivos.

Solución.

Adecuar un espacio con elementos que hacen sentir a las chicas cómodas, seguras y apoyadas por otras tantas mujeres en su situación, por ejemplo incorporan un tablón en el que distintas chicas pueden dejar escritas sus experiencias y testimonios para compartirlos de forma totalmente anónima.

Herramientas para el cuidado pediátrico en la zona del Himalaya



Objetivo.

Crear una comunidad, en una de las zonas más rurales y aisladas de Nepal, de **mujeres que sean capaces de compartir sus experiencias y dudas** relacionadas con la **salud de los niños**; ya que la ayuda médica es de difícil acceso.

Solución.

Proveer a esta comunidad **herramientas y recursos** suficientes para que, de forma autónoma, tengan estos encuentros y que además se realice un **seguimiento de la evolución de los pequeños** a través de las mismas.

Casos y ejemplos

Imagina tu patio



Objetivo.

En el **CEIP Sainz de Varanda** de Zaragoza se busca desarrollar un **proyecto de mejora del patio de modo que se aproveche todo su potencial** al servicio de la comunidad educativa.

Solución.

Implicar a **toda la sociedad educativa en el proceso de mejora de las instalaciones** del centro a través de un proceso de diseño social.

Disueña tu patio



Objetivo.

Al igual que Imagina tu patio, Disueña tu patio se quiere desarrollar en el **CEIP Tomás Alvira** de Zaragoza para **mejorar las instalaciones del patio** de recreo.

Solución.

Implicar a **toda la sociedad educativa en el proceso de mejora de las instalaciones** del centro.

Este proyecto nace como una **réplica del anterior tras haber observado los buenos resultados** obtenidos y haberse documentado sobre los pasos realizados para trasladarlos a su caso particular.

Casos y ejemplos

La aventura de aprender



Objetivo.

Crear un **espacio de encuentro e intercambio en torno a los aprendizajes** para descubrir qué prácticas, atmósferas, espacios y agentes hacen funcionar las comunidades que se embarcan en proyectos de diseño.

Solución.

Generar unas **guías didácticas** que favorecen la puesta en marcha de proyectos colaborativos que **conecten la actividad de las aulas con lo que ocurre fuera del recinto escolar.**

Proyecto MICOS



Objetivo.

Intervenir en los patios de los colegios y sus inmediaciones para transformarlos en espacios más habitables. En este caso, en el CEIP Ramón María del Valle Inclán de Madrid.

Solución.

A través de la aplicación de las guías “La aventura de aprender” se lleva a cabo una **metodología participativa** en la que se incluye a toda la comunidad educativa y se lleva a cabo la mejora de las instalaciones.

1.2 Design Thinking

¿Qué es el Design Thinking?

Metodología innovadora que se centra en detectar las necesidades reales de los usuarios para crear las soluciones óptimas.

El Design Thinking, o pensamiento de diseño, es una metodología que se basa en el **diseño centrado en las personas** (Human Focus Centered Design) para la resolución de problemas, pues **se centra en el proceso y no en el producto**.

Con un **enfoque antropocéntrico y adoptando técnicas propias de las ciencias sociales**, el objetivo principal de esta metodología es detectar cuáles son las necesidades reales del problema planteado. Por esto, es necesario **empatizar con los sujetos** para comprender el contexto en el que se encuentran. Una vez conseguido este objetivo, se puede pasar a desarrollar ideas y soluciones apropiadas.



Esta metodología se mueve desde lo cualitativo, la **comprensión de las necesidades de las personas, la intuición, observación, creatividad**; hasta lo cuantitativo con un pensamiento racional y lógico para proponer las futuras mejoras.

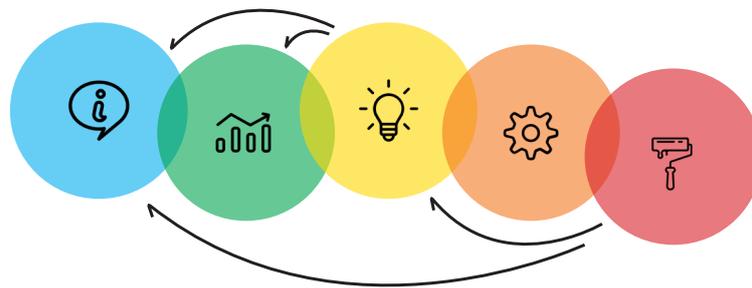
Deja en un segundo plano aspectos más tradicionales del diseño, como la tecnología y las demandas del mercado, para generar una perspectiva en la que **se crea con y para las personas**.

Además, el Design Thinking es una **metodología flexible**, ya que no quedan fijos los pasos exactos a realizar, sino que se definen unas fases amplias en las que **se puede trabajar de distintas formas**. Debido a esto, el proceso de trabajo puede resultar confuso o incluso caótico para aquellas personas que nunca han trabajado con él.

En qué consiste

El Design Thinking es un **proceso iterativo compuesto por 5 fases**. Lo que implica es que en cualquier momento **se pueden volver a repetir fases anteriores** para encontrar nuevos focos de acción o conceptos que anteriormente habían sido olvidados.

Al comienzo se debe recolectar la mayor cantidad de información posible, generando una gran cantidad de contenido. Poco a poco se irá afinando éste hasta alcanzar una solución que cumpla con todos los objetivos fijados en un inicio.



1) Empatía



Siempre se parte de la **comprensión de las necesidades de los usuarios** para los que se está diseñando, y también de su entorno para recopilar la mayor cantidad de información sobre su contexto y situación.

2) Definición



Toda la información anterior debe pasar ahora distintos filtros para **encontrar aquella que realmente aporta valor al proyecto**. Aquí es cuando encontramos los "insights" que serán la clave para la obtención de un resultado innovador.

3) Ideación



El objetivo de esta fase es la de **creación de gran cantidad de ideas**, es una divergente del proceso. Al ser un momento de pensamiento expansivo, debemos dejar de lado las críticas y juicios de valor, ya que no es el momento de descartar ideas.

4) Prototipado



Se realiza una selección de las mejores ideas y se definen brevemente para ser capaces de **construir un prototipo de las mismas**. Esta construcción nos ayuda a visualizar nuestras ideas y darles la forma final.

5) Evaluar



Los prototipos de la fase anterior son ahora **testados por los propios usuarios**. Nos ayudará a identificar mejoras significativas sobre el proyecto, fallos a resolver o incluso posibles carencias. Este es el **momento de iterar el proceso y volver a una de las fases anteriores** para seguir trabajando.

¿Cómo surge esta metodología?

En los últimos años, el Design Thinking se ha **popularizado entre las empresas que buscan la innovación dentro de su organización a través de potenciar la creatividad**. Esta popularidad se debe en gran medida a dos publicaciones: *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, publicado en 2009 por Tim Brown, CEO de IDEO; y *The Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage*, también de 2009 por Roger Martin.

Poco a poco esta metodología, además de aplicarse en el mundo de los negocios, **se ha ido expandiendo a otros sectores y ámbitos relacionados con la innovación**. Por tanto, pasa a ser una herramienta no solamente utilizada por diseñadores, sino también para equipos multidisciplinares de cualquier organización.

Pero, ¿de dónde viene este concepto?

Se empezó a desarrollar de forma teórica en la **Universidad de Stanford a partir de los años 70**, y su primera aplicación como **“Design Thinking” viene de la consultoría de diseño IDEO**, siendo hoy en día la principal precursora.



En *Design Thinking for Social Innovation*, Tim Brown nos cuenta cómo surgió este término en IDEO:

“IDEO fue formada en 1991 e **inicialmente se centraba en el trabajo tradicional de diseño de productos** para grandes corporaciones. Pero en 2001 la demanda estaba en problemas que parecían más alejados de esta perspectiva tradicional del diseño. Algunos ejemplos son una fundación de sanidad que buscaba ayuda para reestructurar su propia organización, una universidad que quería desarrollar nuevos espacios de trabajo alejados de las actuales aulas de estudio, etc.

Así pasó IDEO de diseñar productos a diseñar experiencias. Al principio se referían a esto como “diseño con d minúscula” pero no era una definición satisfactoria y poco a poco surgió “design thinking”. Con este, no solo el producto final está centrado en el usuario, sino que todo el proceso gira en torno a él.”

Design Thinking como metodología de Diseño Social



Además de empresas y organizaciones del sector financiero, las **organizaciones sin ánimo de lucro** también han comenzado a utilizar esta metodología por las ventajas que ofrece al **conseguir mejores soluciones a los problemas sociales** que deben hacer cara. Por esto también se habla del Design Thinking para la innovación social.

Algunas de las principales características del Design Thinking están alineadas con los objetivos del diseño social, por lo que tiene sentido encontrarlos juntos en proyectos sociales:

1. Es una metodología **centrada en el usuario**, sus **necesidades** son el eje de todo el proceso.
2. Todo proceso es iterativo, **los propios usuarios son quienes evalúan sus resultados para refinar** y evaluar hasta conseguir la solución óptima.
3. Es además, **social y comunicativo**, puesto que se aplica en proyectos desarrollados por equipos, en su mayoría multidisciplinares; así **los miembros deben trabajar juntos compartiendo sus distintos enfoques y conocimientos** para alcanzar el resultado final.

Creatividad aplicada a la innovación social.

1.3 Open Innovation

¿Qué es Open Innovation?

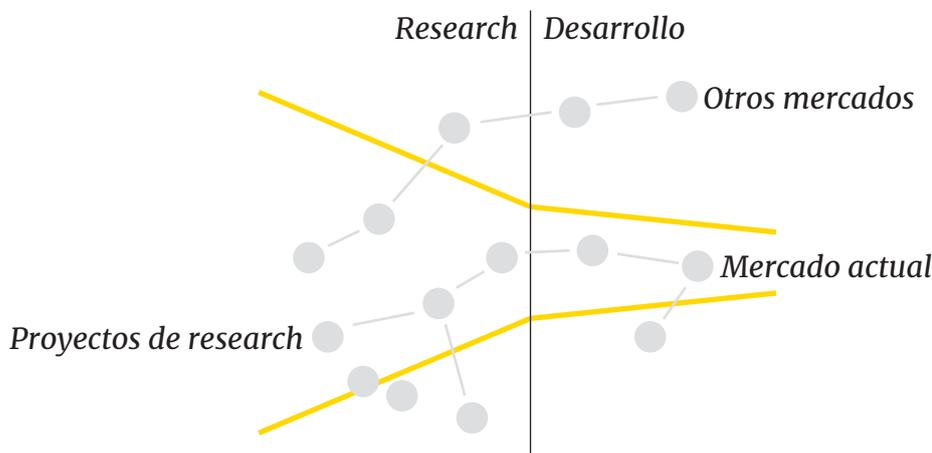
Aporta un punto de vista colaborativo, entre agente externo e interno, al modelo de negocio

Open Innovation aplica la **innovación**, no solo al producto resultado de los proyectos, sino al **modelo de negocio**. Además, entiende esta como un proceso donde deben **trabajar de forma conjunta** los agentes internos y externos de un proyecto, a través de experimentación y colaboración.

Actualmente, cuando hablamos de innovación en las empresas, observamos como **todavía se trata de un proceso interno**: se desarrollan las propias ideas, con tecnologías exclusivas de la empresa y se financian para que lleguen al mismo mercado.

Open Innovation plantea un modelo donde **los nuevos productos pueden provenir también de fuentes externas**. Y no solo se queda en las primeras fases de un proyecto, también aplica para el resultado final. Se puede dar la situación en la que **el resultado deba estar dirigido a un mercado distinto** o externo al actual de la empresa para alcanzar este nuevo grado de innovación.

Los proyectos e ideas de una empresa **ya no se limitan a productos físicos**, también pueden convertirse en licencias, spin-offs, o como contribución a comunidades de desarrolladores.



Aspectos diferenciales y tendencia

Se trata entonces de un **cambio en la perspectiva empresarial** y en cómo aborda el desarrollar nuevos proyectos que aportarán crecimiento a la organización. Algunas **diferencias** del modelo Open Innovation frente aquellos más tradicionales, vemos como comparte bases con el Diseño Social y el Design Thinking, véase:

- Nuestra gente y nuestros recursos son los mejores.
- No todos los mejores están aquí; hay que trabajar con lo mejor dentro y fuera.
- Nos centramos exclusivamente en crear el mejor producto de manera interna.
- Experimentamos con ideas nuestras y de otros, adoptamos las que funcionan.
- Si tenemos las mejores ideas y las comercializamos bien, ganaremos.
- Solo ganaremos si somos capaces de aprovechar las capacidades externas e internas.
- La rapidez en poner el producto en el mercado es lo que realmente importa.
- El modelo de negocio y el valor del producto/servicio son aspectos primordiales.

Este modelo **está basado en el research de información** y poco a poco está abriendo nuevas vías que incorporar a su modelo para evolucionar con el mismo. Desde la perspectiva de los usuarios, Open Innovation poco a poco **permite que sean integrados en el proceso**, de forma que se **recopilen todas sus necesidades** en las fases tempranas del mismo.



2 *Herramientas y técnicas*

¿Qué hay en esta sección?

<i>2.1 Introducción</i>	23
<i>2.2 Planificación y organización</i>	24
<i>2.3 Research de información</i>	27
<i>2.4 Análisis de datos cualitativos</i>	30
<i>2.5. Técnicas creatividad</i>	32
<i>2.6 Prototipado rápido</i>	36

2.1 Introducción

¿Qué herramientas serán necesarias?



Ya que el Design Thinking es una metodología flexible con fases amplias en las que se pueden llevar a cabo distintas actividades, es muy importante **conocer distintas herramientas y técnicas** para saber **cuál es aquella** con la que **conseguiremos nuestros objetivos de forma óptima**.

A continuación veremos distintas herramientas en función de la fase de Design Thinking en la que se aplique, siendo así:

1. **Planificación y organización:** los roles en un proceso participativo, la importancia de la comunicación, métodos de organización de grupos de trabajo.
2. **Research de información:** focus group, encuestas, entrevistas, safari y shadowing.
3. **Análisis de datos cualitativos:** triangular la información y cuantificación de datos cualitativos.
4. **Técnicas de creatividad:** Brainstorming, Método 6-3-5, relaciones forzadas, 4x4x4 y SCAMPER.
5. **Prototipado rápido:** modelos a escala, storyboards y role play.

2.2 Planificación y organización

¿Por qué planificar?

La importancia de planificar radica en la **necesidad de organizar de manera efectiva** los pasos a dar para **alcanzar ciertos objetivos**. Esto implica una toma de decisiones en cuanto a las acciones a acometer, el por qué de las mismas y cómo y cuando se debe realizar para hacerlo de la forma más óptima posible.

Además, la planificación y la organización se convierten en **factores de gran relevancia** en entornos de **trabajo colectivo**, ya que se deben coordinar todos los agentes y recursos para conseguir un buen trabajo de equipo.

La participación en el Diseño Social

La participación es el proceso que vincula las acciones que se realizan por diferentes agentes que trabajan de forma colectiva.

Como hemos visto anteriormente, una de las principales condiciones del **Diseño Social es su carácter participativo en todas las fases** de un proyecto. Por esto mismo, son especialmente importantes las herramientas de planificación y organización, ya que se debe coordinar todo el proceso colaborativo.

Como define la Escuela de Diseño Social:

“Los procesos participativos son sobretodo procesos emocionales, y por ello, vinculantes o desvinculantes, según el rigor y el acierto en su diseño y en los pasos posteriores con los que se desarrollen.”

Es importante por tanto, no solo escoger correctamente las herramientas, sino también **establecer los objetivos y retos para que los logros y las relaciones dentro del equipo se vayan construyendo de forma positiva** conforme avanza el proyecto.

Los roles en un proceso participativo

Dentro de un equipo de trabajo, **cada integrante lleva a cabo distintas tareas** y desarrollan distintas funciones, por lo que es fundamental que todos los miembros del equipo sean conscientes en todo momento de cuál es su papel a desempeñar en el proyecto.



En el proyecto a desarrollar se dará una clasificación de distintos roles que se pueden englobar en 3 grupos: interesados en el cambio, los implicados en el cambio y el equipo de diseño. Siendo posible que varios roles se integren en la misma persona. Vemos entonces:

Interesados en el cambio

- **Beneficiario:** interesado en el cambio porque es quien disfrutará del resultado.

Implicados en el cambio

- **Participante:** trabajadores que intervienen en las actividades del proyecto.
- **Especialistas:** aquellos participantes más expertos en los procesos que pueden asumir una mayor responsabilidad.

Equipo de diseño

- **Diseñador:** coordinador de los pasos a dar dentro del proyecto.
- **Apoyo:** aporta los medios físicos, documentación, espacios y materiales para la realización.

La importancia de la comunicación

Se deben evitar todos los posibles malentendidos que puedan hacer que el proyecto no avance correctamente.

Para ello, podemos mantener una **estructura en los mensajes a comunicar** para repasar siempre los siguientes puntos:

- Los **objetivos finales** del proyecto.
- Los **límites y obstáculos** que se podrán encontrar.
- El **trabajo que se espera que realicen** los distintos grupos.
- Los **tiempos, recursos y herramientas** que se disponen.
- Pedir **opinión** a los participantes para resolver dudas.

Métodos de organización de grupos de trabajo

Con los mismos objetivos finales, un grupo de trabajo puede **organizarse de distintas formas**, y siempre lo harán en **aquella que sea más efectiva** en función del contexto y las ventajas y desventajas que aporta cada uno de los modelos de organización. Según la teoría moderna de sistemas humanos, se recogen **cuatro modelos** de organización:

Jerárquico

Una persona dirige las acciones que se deben tomar y **todas las personas quedan a su cargo**. Se dan distintos niveles de organización en los que encontramos distintas autoridades.

Para comunicarse entre los distintos miembros, se **establecen vías jerárquicas** y se hacen llegar las decisiones a través de estas.

Adaptativo

Se basa en la **colaboración abierta a través de la discusión y la negociación**, los roles y responsabilidades se comparten libremente. La **información fluye fácilmente** entre los miembros del equipo y se promueve la combinación de distintos puntos de vista.

Aunque, por otro lado, es más fácilmente susceptible de caer en una pérdida de tiempo y esfuerzo si no se controla el funcionamiento del mismo.

Libre

Es el modelo contrario al jerárquico, en este cada miembro puede hacer lo que quiera, ya que **se basa en la individualidad de los participantes**; promueve la innovación y el cambio a través de la creatividad.

Normalmente este modelo está amparado por otra organización mayor.

Sincrónico

Aquí los miembros comparten un **entendimiento común de los objetivos finales inducido por el contexto** que han compartido durante un largo periodo de tiempo, es decir, una convivencia de muchos años.

Es contrario al adaptativo porque en el modelo sincrónico **no hay nada que discutir**, no hay distintos puntos de vista, todos tienen un pensamiento común.

2.3 Research de información

Algunas herramientas

Una vez detectado un problema y la necesidad de cambio, debemos ponerle solución, ¿pero cómo? ¿Por dónde empezar? En lugar de abordar un gran problema, **debemos descomponerlo en pequeñas partes para investigarlas de forma individual**, así obtendremos una gran cantidad de información que nos dará las claves futuras sobre cómo actuar.

Existen distintas herramientas cuyo uso nos permitirá **abrir la perspectiva del marco de trabajo** que nos hemos propuesto y podemos utilizar las que prefiramos en función de nuestras capacidades, ya que cada una de ellas requiere unas acciones u otras.

Focus group



Conversación



30 min - 1 hora



+3 personas



- Apuntes
- Grabadora

Definición.

Se trata de un **debate moderado** en el que un grupo reducido de personas que comparten un mismo contexto comentan, de manera individual, sus **puntos de vista en cuanto a los temas** que un moderador va proponiendo.

Preparación.

El moderador debe encargarse de **escoger cuáles serán los aspectos o temáticas a tratar** en el debate en función de los datos que se esperan obtener, y cómo se abordarán. También es importante la **selección de los perfiles que asistirán**, teniendo en cuenta sus características, para crear un grupo representativo del colectivo para el que se diseñará.

Ejecución.

La función del **moderador es dirigir el flujo de la conversación** a través de las preguntas y temas previamente preparados para obtener la información relevante. Los participantes se encuentran sentados en una **mesa redonda** donde pueden **intervenir por turnos**. Toda la sesión **es grabada para el posterior análisis** de la misma, ya que el moderador durante la sesión debe centrarse especialmente en el correcto funcionamiento del grupo.

Encuestas



Preguntas



5 - 10 min



1 persona



- Formato físico
- Formato digital

Definición.

Procedimiento de investigación que consiste en una **serie de preguntas**, cerradas o abiertas, acerca de un mismo tema.

Preparación.

El entrevistador tiene que redactar las preguntas que constituyen la encuesta, siguiendo unas pautas para conseguir que las preguntas sean **fácilmente comprensibles y evitar respuestas erróneas** e incoherentes. También se debe **definir la muestra** de personas de modo que sea representativa de los usuarios para los que se diseñará.

Ejecución.

Con la encuesta preparada, se procede a la **difusión** de la misma. Esta se puede hacer mediante dos vías principales: física o digital. La ventaja de la **vía física** es que es un formato más tradicional y con la que las personas están más habituadas a cumplimentar, pero por otro lado, la **versión digital** permite un análisis de datos más rápido ya que evita el tener que ir uno a uno en aquellas respuestas de datos cuantitativos.

Entrevistas



Conversación



1-2 horas



+2 personas



- Apuntes
- Grabadora

Definición.

La entrevista permite la obtención de datos cualitativos del usuario mediante la **interacción con el propio entrevistador**. Así, el entrevistador comprende el punto de vista del entrevistado en cuanto a los temas de interés.

Preparación.

La entrevista debe tener una **estructura de forma que permita ser aplicada a distintos usuarios** sin que sea necesario modificarla, de modo que queda estandarizada al igual que la encuesta. Otro aspecto que debe estar definido de forma previa a la entrevista es el **lugar**, para desarrollar la entrevista en un ambiente distendido que aporte comodidad.

Ejecución.

El entrevistador sigue la **estructura de preguntas** que ha preparado **en función de las respuestas** que ofrece el usuario entrevistado. En ocasiones, es de interés profundizar en aspectos distintos en función del usuario con el que nos encontramos, por eso el entrevistador debe tener la agudeza en el momento de reconducir la entrevista **hacia los puntos de interés de forma natural**, manteniendo una conversación.

Safari – Inmersión cognitiva



Observación



+1 día



2 personas



- Apuntes
- Grabadora

Definición.

Es una dinámica en la que el diseñador pasa a **experimentar lo mismo que vive el usuario en una situación concreta**. Permite al diseñador conectar con las dificultades y facilidades que éste siente, de forma que el resultado final será más satisfactorio para el usuario.

Preparación.

Se debe meditar cuáles son las **acciones a realizar** para obtener datos representativos, cuándo se realizarán y dónde, para recrear el contexto de la forma más precisa posible. Otra alternativa para la inmersión cognitiva es pasar a experimentar lo que el usuario vive **de forma espontánea**.

Ejecución.

Es necesario contar con un **observador que anote** las distintas acciones que se realizan, mientras el **diseñador está inmerso en la experiencia** y solo anota los pensamientos propios del usuario, desprendiéndose de sus juicios de valor.

Shadowing – Observación encubierta



Observación



+1 hora



2 personas



- Apuntes
- Grabadora

Definición.

Consiste en **observar a un grupo de personas sin que se den cuenta**, es decir, sin intervenir en su comportamiento, dejando que se expresen sin emitir ningún juicio al respecto.

Preparación.

En primer lugar, se deben **definir las variables a investigar y en qué contexto** se analizarán. Con esto se puede preparar el escenario en el que se trabajará para obtener las conclusiones más importantes.

Ejecución.

El diseñador **se filtra en el contexto sin influir** y se centra en **plasmear de la forma más objetiva posible todo aquello que ve**. Es muy importante que no se deje influir por sus prejuicios y que no desarrolle hipótesis sobre lo que está ocurriendo antes de tiempo, porque en ese caso no se podrán extraer aprendizajes de la experiencia.

2.4 Análisis de datos cualitativos

Triangular la información, ¿qué significa?



En los estudios con **datos cualitativos es más difícil interpretar cuáles son los más relevantes**. Se han utilizado algunas herramientas para aumentar la validez y la calidad de los datos cualitativos, entre éstas encontramos la triangulación. Consiste en el **uso de varios métodos**, como por ejemplo las entrevistas, focus group o shadowing, para **encontrar patrones de convergencia** entre todos los datos obtenidos y poder realizar una interpretación.

Una ventaja de la triangulación es que, cuando dos técnicas distintas generan insights similares, ésta corrobora el resultado; y cuando los resultados no se corresponden en tan alta medida, la triangulación da la oportunidad de realizar un nuevo planteamiento al utilizar otros métodos como contraste. De esta forma, la triangulación no sólo sirve para **validar la información**, sino que se utiliza para **ampliar y profundizar** su comprensión.

Pero, ¿cómo se realiza?

En primer lugar, es necesario que todos los métodos en el proceso utilizados hayan reflejado datos cualitativos, ya que los datos a comparar han de ser siempre de la misma tipología. El caso de encontrar entre los distintos métodos **datos que difieren**, aporta **valor a la fuente en sí de la que se obtuvieron**, teniendo que prestar especial atención a cuáles fueron el contexto y las circunstancias que se daban cuando se analizó.

Este análisis nos proporcionaría un **balance en la información** junto con una perspectiva amplia de los temas de investigación.

Cuantificación de datos cualitativos

Aunque no existe un modo estandarizado de analizar los datos cualitativos, sí que se ha establecido un **proceso analítico básico** que funciona en la mayoría de estudios. En este análisis se dan las siguientes tareas: reducción de los datos, extracción de insights y verificación.



1) Visualizar



El primer paso es tener una **visión global de todos los datos obtenidos de forma conjunta**. Siempre teniendo en cuenta toda la información obtenida, desde las sensaciones que el entrevistador ha anotado durante las entrevistas hasta las ideas que han aparecido en la encuesta con mayor frecuencia.

2) Segmentar



Se pasa a **reducir los datos textuales a distintas clasificaciones**. Se ha de tomar cada **dato como una unidad** de información y todas aquellas unidades que expresen la misma idea o se refieren a un mismo tema se pueden agrupar bajo la misma categoría.

3) Ordenar



En cada una de las categorías, el objetivo ahora es de **ordenar la información** para hacerla más accesible y **desarrollar técnicas** que nos permitan obtener **conclusiones** sobre los datos.

4) Concluir



A través del resto de pasos ya **se han ido elaborando una serie de hipótesis sobre los datos y es ahora momento de consolidarlas** y extraer las conclusiones. Además, hay que tratar de conectar unos elementos con otros para **destacar tendencias o relaciones** que se dan ente categorías.

5) Validar



La fase final consiste en **verificar los resultados del proceso**; realizar las comprobaciones sobre la validez de los resultados.

2.5 Técnicas de creatividad

¿Por qué utilizar técnicas de creatividad?



La fase de ideación es un **punto de divergencia**, abrimos el campo de trabajo buscando generar muchas ideas. Para conseguir esta alta cantidad de forma más sencilla se utilizan las herramientas de ideación, ya que nos **ayudan a pensar expansivamente y sin limitaciones**.

Una sesión de ideación con un conjunto de herramientas y reglas claras puede generar cientos de insights para avanzar en nuestro proyecto.

Algunas de las **normas** más importantes que debemos respetar para ejecutar de **forma óptima** la sesión son:

- Mantener como **objetivo las necesidades** y motivaciones de los usuarios finales.
- **No juzgar** ni debatir ideas, en este momento **todas son válidas**.
- Generar **conversación entre las ideas para aportar** mayor contenido, nunca para restar.
- **Registrar todas las ideas** para la posterior selección y evaluación.

Brainstorming

 30 - 60 min

 +4 personas

 - Sala de trabajo
- Pizarra
- Post-it
- Grabadora
- Reloj

Definición.

Es una de las técnicas más conocida, consiste en una **reunión en la que se genera una gran cantidad de ideas** en torno a un mismo tema. La intención del brainstorming es recopilar el **pensamiento colectivo** del grupo haciendo a sus miembros interactuar, escucharse y construir unas ideas sobre las otras.

Ejecución.

Necesitamos un **coordinador** que será el encargado de dinamizar todo el proceso y de reconducir la sesión hacia los puntos de interés para que sea fructífera; otro rol presente ha de ser el **secretario** encargado de anotar y reflejar todas las ideas; y por último los **participantes**. Cada miembro expondrá su idea en alto para que el resto la escuche, mientras el secretario la anota y coloca en la pizarra, así el turno pasa y otro participante puede aportar una idea que se apoya sobre alguna anterior o que sea completamente nueva.

Método 6-3-5

 30 min

 6 personas

 - Mesa redonda
- Papel
- Bolígrafo
- Reloj

Definición.

Es una variante del Brainstorming ya que también **se desarrollan libremente ideas en torno a un tema en común**, pero esta técnica se realiza por tiempos de manera **individual**. Las aportaciones las realiza cada individuo en su hoja de trabajo y al finalizar ese periodo, se ponen en común.

Ejecución.

Los papeles se reúnen con una hoja en blanco cada uno. En ellas, tendrán que plasmar **tres ideas de forma concisa y breve en un tiempo de 5 minutos**. Una vez finalizado este periodo, cada uno **pasará su hoja al compañero** para repetir el proceso, pero esta vez teniendo en cuenta el contenido de la hoja que se posee. Al completar el ciclo de seis repeticiones se podrá disponer de más de 100 ideas generadas en tan solo media hora.

Relaciones forzadas – Palabra al azar

 20 - 60 min  +4 persona  <ul style="list-style-type: none"> - Sala de trabajo - Pizarra - Post-it - Grabadora - Reloj 	<p>Definición. Se trata de combinar el entorno conocido y estudiado con algo desconocido y completamente aleatorio para forzar una nueva situación. Es muy útil para generar ideas que complementan al braintorming cuando parece que el proceso se estanca.</p> <p>Ejecución. En primer lugar se debe recordar el marco de trabajo y cuáles son los objetivos a alcanzar, para seguir con el elemento desconocido. Este elemento puede ser tanto una palabra como una imagen siempre escogido al azar. Se trata entonces de analizar las características de éste y ver qué relaciones podemos establecer entre ambos; así surgirán ideas innovadoras, que puede que sean muy lejanas del propósito a resolver, pero que son válidas para trabajar con ellas en el futuro.</p>
---	--

4X4X4

 30 - 60 min  +8 personas  <ul style="list-style-type: none"> - Mesa redonda - Papel - Bolígrafo - Reloj 	<p>Definición. Es una técnica grupal, en la que en un primer paso se generan ideas de forma individual pero posteriormente se van creando grupos hasta converger en una puesta en común. En esta se entrelaza el proceso de generación de ideas con el de evaluación, por lo que es mejor aplicarla en un último momento.</p> <p>Ejecución. Cada miembro escribe en su papel de forma individual 4 ideas esenciales relacionadas con el tema. Al terminar, los participantes se juntan en parejas, expone cada uno sus ideas y seleccionan aquellas más interesantes y las desarrolla de nuevo teniendo en cuenta el foco creativo. Posteriormente, se colocan en grupos de 4, y así sucesivamente hasta que tan solo nos quedan dos grupos de participantes. En este punto obtendremos las 4 ideas más relevantes y elaboradas.</p>
--	--

SCAMPER

 +1 hora

 +3 personas

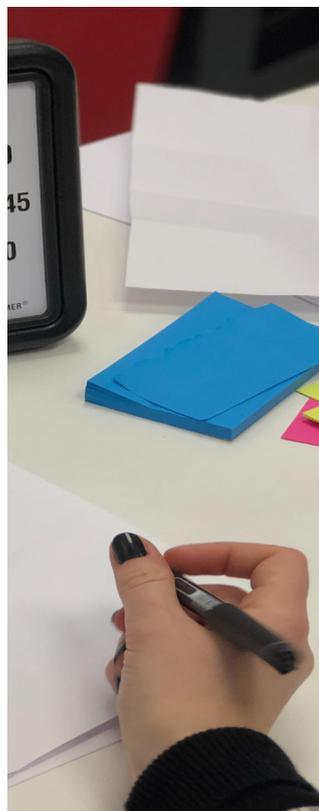
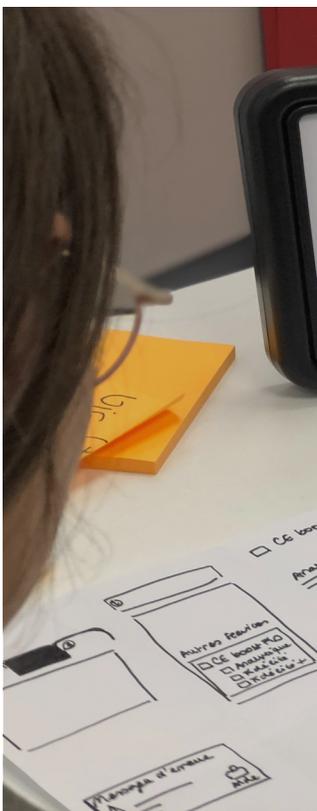
 - Mesa redonda
- Papel
- Bolígrafo
- Reloj

Definición.

Se trata de un listado de preguntas que estimulan la generación de ideas. SCAMPER es el acrónimo de los conceptos de **Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar; Poner otro uso, Eliminar y Reorganizar**.

Ejecución.

La base de esta técnica consiste en **aplicar para cada una de las ideas** ya generadas por otras técnicas **el listado de preguntas**, consiguiendo así **multiplicarlas**. Resulta de gran utilidad cuando se está trabajando con personas que no están acostumbradas a técnicas creativas muy libres, como puede ser el brainstorming; o también puede ser utilizado para calentar antes de un brainstorming.



2.6 Prototipado rápido

¿Para qué prototipar?

Prototipar es un proceso que nos permite **materializar nuestras ideas** en objetos tangibles y así poder **compartirlas y refinarlas** junto con otras personas.

Un prototipo puede ser **cualquier cosa que tenga una forma física**, ya sea un muro de post-it, una actividad de juego de roles, un espacio, un objeto. La elaboración del prototipo ha de ser consecuente con el nivel de desarrollo del proyecto, **serán más precisos y cercanos al resultado real en las últimas fases** del mismo, para que los usuarios puedan experimentar e interactuar con ellos de forma fiel.

Razones para prototipar

Tradicionalmente, prototipo se considera como una forma de probar exclusivamente la funcionalidad de una idea, pero **existen otras ventajas** que nos ofrece este proceso:

- **Conseguir empatía:** los prototipos son herramientas que profundizan tu comprensión de la relación existente entre el diseño y el usuario.
- **Exploración:** mientras elaboras un prototipo buscas y desarrollas múltiples opciones.
- **Inspiración:** compartiendo nuestro prototipo, compartimos nuestra visión con el resto de compañeros y los inspiramos a crear y desarrollar sus ideas.
- **Aprendizaje.**

La creación de una serie de prototipos rápidos y sencillos es que permite **probar gran cantidad de ideas sin necesidad de invertir mucho tiempo** en ellas, así no nos encariñamos con ninguna idea que deba ser desechada en un futuro.

Modelos a escala



El desarrollo de maquetas puede implicar desde prototipos rápidos desarrollados con los **materiales que encontremos alrededor**, hasta los **más elaborados** y próximos a lo que será el producto final.

También puede ser empleado en el **diseño de servicios y experiencias**, no únicamente en productos; ya que podemos realizar maquetas reducidas de cómo será nuestro servicio o llevarlas a una escala real en la que podamos interactuar en los espacios.

Diagramas - Storyboard



Se trata de un **gráfico** que representa todos los **pasos en la interacción del usuario con el producto** o servicio. Una representación visual de una historia a través de cuadros estáticos compuestos por dibujos, collages, fotografías o cualquier técnica.

Con esta técnica quedan **definidas todas las actividades e interacciones** que se dan entre el resultado y el usuario final, es útil en las primeras fases del proyecto para posteriormente continuar definiendo y prototipando.

Interacción - Role play



Esta técnica propone actuar, **recrear la experiencia de uso de la idea**. A cada participante se le asignan roles distintos en función de los distintos usuarios para los que estamos diseñando y comienzan a actuar. Se pueden utilizar otros elementos a modo de **atrezzo** para hacerlo más representativo o incluso **combinarlo con otras técnicas** de prototipado para **enriquecer** las conclusiones finales.

3 *Aplicación*

¿Qué hay en esta sección?

<i>3.1 Punto de partida</i>	<i>39</i>
<i>3.2 Pliego de condiciones</i>	<i>48</i>
<i>3.3 Planificación</i>	<i>53</i>
<i>3.4 Sesiones RE-CREO</i>	<i>56</i>
<i>3.5 Resultado</i>	<i>87</i>

3.1 Punto de partida

¿Cómo es el CEIP María Moliner?



Patio exterior CEIP María Moliner

El CEIP María Moliner es un **centro público** de la ciudad de Zaragoza situado en el Barrio de San José (*Camino Miraflores, 10*). Se trata además de un colegio bilingüe en inglés, que engloba tanto Educación Infantil como Primaria.

Se define a sí mismo como “un colegio que pretende una **educación integral de la personalidad** del alumno, con el fin de conseguir el desarrollo máximo de sus capacidades y competencias”.⁽¹⁾

Sus **instalaciones** cuentan con 18 aulas donde se imparte la actividad docente, una sala de Educación Física, un aula de música y otras aulas en las que se realizan actividades de apoyo. También cuentan con dos patios de recreo separados para los alumnos de Educación Infantil y los de Primaria.

El **claustro de profesores** está compuesto por 37 maestros y maestras junto con otros especialistas de apoyo en áreas de Orientación Educativa y Psicopedagógica. Cuentan también con distintos grupos y comisiones que componen el **Consejo Escolar**; La **Asociación de Madres y Padres de Alumnos** (A.M.P.A.); y la **Comisión de Coordinación Pedagógica** (C.C.P.). Todos ellos bajo la coordinación del **equipo directivo**, cuya representante y directora del colegio es María Pilar Royo Gonzalvo.

(1) Web María Moliner: <https://colegiomariamoliner.wordpress.com/>

¿Cómo se detectó la necesidad de cambio?



Patio infantil CEIP María Moliner

Queremos convertir nuestro patio en un “espacio de aprendizaje, impulsando la educación vivencial e inclusiva, como un recurso más disponible en el centro”

Los cambios en los espacios exteriores van de la mano de los cambios pedagógicos; **los patios de recreo son también espacios educativos**, ya que permiten adquirir ciertos aprendizajes y competencias en un ambiente de ocio y socialización.

En la actualidad, estos espacios se limitan a incluir los mismos elementos que podríamos encontrar en un parque infantil o zona ajardinada, como toboganes, balancines, distintas estructuras, etc. Todo ello en un entorno asfaltado y con escasos elementos naturales. El caso del patio del CEIP María Moliner no es distinto, **muestra este mismo patrón**. Además con los años, los distintos elementos han ido degradándose y debido a distintas acciones de mantenimiento muchos de ellos han sido retirados, limitando aún más las posibilidades del espacio.

Tanto familias como el profesorado observan cómo **el comportamiento de los niños se ve coartado** a las posibilidades que ofrece el entorno. Los niños buscan nuevos elementos con los que sorprenderse y descubrir algo nuevo, espacios que permitan más juegos que vayan más allá de correr por un terreno vacío, zonas donde puedan descansar y sentarse a hablar con sus compañeros cuando se han cansado de jugar, mayor presencia de elementos naturales que sean didácticos para ellos.

Con el fin de poner solución a estas carencias detectadas, varios **voluntarios comienzan a realizar intervenciones puntuales y aisladas** que tan solo acaban suponiendo una mejora a corto plazo y con poca resiliencia. Además, al no haber coordinación entre estos espontáneos, **muchas medidas estaban desalineadas**, llegando a solaparse y ser contrarias entre sí.

Por este motivo, desde la comisión **Vida Activa** (grupo de coordinación compuesto por distintos miembros del profesorado y dirección) deciden **comenzar un proyecto de trabajo organizado** cuyo objetivo sea la mejora de las instalaciones del patio de infantil.

Toma de contacto

Conexión entre los integrantes de la comisión Vida Activa con la universidad

En las primeras reuniones de Vida Activa, se plantearon distintas **medidas** por las que comenzar:

- **Documentación** a través de **representantes de las familias** que comparten sus visitas a otros colegios en los que se han realizado proyectos similares como el CEIP Sainz de Varanda (Zaragoza) y el CEIP Santos Semper (Almudévar).
- **Proyecto en Infantil** dirigido por las **profesoras** en el que se acerca a los niños la remodelación del patio y se les hace conscientes y partícipes del proceso.
- **Búsqueda de recursos** y contenido relacionado por todos los integrantes como pueden ser legislaciones, normativas, contactos de distintos entornos, etc.
- **Participación de la Promotora de Acción Infantil (PAI)** en el proceso de diseño, como apoyo impartido en dos ponencias formativas en técnicas de creatividad y creación de conceptos.

Debido a estas acciones, se dio a conocer entre los miembros de la comisión la labor de los **trabajos de fin de grado de la Universidad de Zaragoza relacionados con el diseño de patios de centro educativo**. Así pues, acordaron ponerse en contacto con el tutor Eduardo Manchado para solicitar más información acerca de los mismos y conocer si sería posible comenzar un proyecto en conjunto.

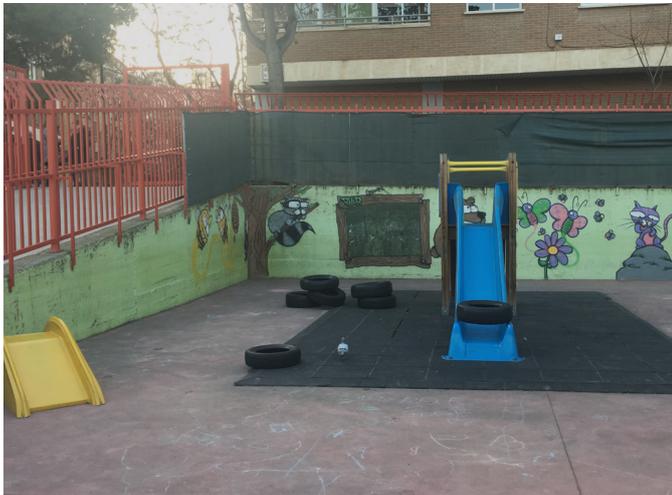
Primera reunión conjunta; puesta en común de objetivos

Tras el contacto exitoso entre ambas partes, se acordó una reunión para la planificación y organización de los trabajos a realizar, debido a que **todos los intereses debían quedar alineados**.

Dentro de las acciones de Vida Activa **ya se habían establecido varios objetivos** en cuanto al proyecto. Con estos, buscaban conseguir una pequeña intervención para julio de 2019, seguida de la ejecución final en 2020. Esto **encajaba con la metodología** planteada para desarrollar este proyecto final de carrera, pero sus expectativas fueron distintas en un principio.

Debido al **desconocimiento general sobre las acciones que abarca el diseño**, tan solo buscaban una ayuda puntual que se encargara de proporcionar las labores tradicionales de un diseñador y que planteara en su totalidad el proyecto final para que ellos tan solo tuvieran que ejecutarlo. Aquí, **expusimos las ventajas que ofrece en este tipo de casos el Diseño Social** frente al diseño tradicional que buscaban y quedaron totalmente encantados con el nuevo enfoque del proyecto.

Estado inicial del patio de recreo



Fotografías tomadas el 21 de febrero 2019

Acciones previas al proyecto conjunto

*En el Ciclo de Educación Infantil se trabajaba en **descubrir el centro de interés de los niños por el patio de recreo**. Buscando que los niños aporten ideas, tomando consciencia de cómo es el recreo que tiene y de cómo quieren que sea su nuevo espacio.*

Partiendo de un cuento leído en clase, “*El cartero simpático*”, se han construido **buzones para cada aula donde este cartero va dejando cartas** escritas por distintos personajes.

Estos personajes les enseñan nuevos patios, **les hacen preguntas que invitan a pensar en el patio de sus sueños**, nuevas oportunidades. Así los niños van dándose cuenta de qué es lo que tienen y lo que no en su patio.

*También, se experimenta **incorporando nuevos elementos en el espacio para observar las reacciones de los más pequeños y sus comportamientos con estos**.*

Tras la tala de los árboles debido al estado de estos, el patio queda vacío, **sin ningún elemento natural**. Muchos de los niños se quedaban asombrados cuando veían casualmente un gusano cruzando el suelo, mariposas que volaban cerca, etc. Se decidió **colocar maceteros con flores** para fomentar esta pequeña fauna y flora.

La **fuelle no es funcional**, el desagüe está atascado debido a que los niños juegan en esta con elementos que terminan por bloquearlo. Algunos días de calor, se abre el paso del agua y **se llena el cubo de la fuente** para que puedan jugar con ésta.

También la **cabaña de exterior de plástico terminó por romperse** con el paso del tiempo. Aún así, las piezas que la componían se mantuvieron para poder **jugar con ellas individualmente** y permitir un juego más abierto, el cual los niños reinventan cada día.

Viendo el juego que realizaban con estas piezas, incluyeron los neumáticos. El propósito es el mismo, permitir un juego abierto a los niños con distintos módulos.

Con el fin de descubrir **nuevas texturas**, algunos días se sacaban al patio de forma excepcional piezas más pequeñas como piedras, piñas, juegos de construcciones, o elementos artísticos como tizas para pintar en el suelo. Así los niños trabajaban la **concentración y psicomotricidad fina**.

Acciones previas al proyecto conjunto

Para mantener reflejado la visión del nuevo patio por parte de los niños, se realizan murales que recogen la opinión de todos los niños.

Se colocaron en los pasillos de la zona de infantil estos **murales que contienen los dibujos de todos los niños de infantil** sobre cómo se imaginan su patio perfecto.

Esto **mantenía a los niños emocionados** al llegar todos los días al cole y ver sus propios dibujos con el patio que no tardará en llegar.



Murales de las aulas de 1º, 2º y 3º de Educación Infantil



Ponencias PAI



Imagen de la sesión 2. Técnicas creativas

La PAI (Promotora de Acción Infantil) participa en el proyecto como un **agente externo** contactado desde el centro para impartir dos sesiones formativas que apoyen al desarrollo del proyecto, ya que esta promotora ha trabajado en otros centros y realiza talleres tanto para niños como para adultos. También, organizan distintos espacios de juego alineados con los objetivos que se pretenden conseguir en el rediseño.

Sesión 1. Introducción y presentación de la PAI.

El planteamiento inicial por parte de la PAI se centra en que ellos quieren **transmitir sus experiencias de otros proyectos de modo que sirva de contexto y aprendizaje** para aprovechar al máximo los aprendizajes que han extraído. Pero, al momento de transmitirlos, estos **están muy sesgados e influenciados** por su opinión, por lo que no son objetivos.

Esto provocó que se creara una imagen del proyecto en la mente de los asistentes de **cómo debía ser su patio antes de plantearse siquiera qué es lo que necesitaban**. Incluso, su discurso imponía que se debía ejecutar un proyecto de unas dimensiones mayores a las que estaban planteadas; como querían naturalizar los espacios establecían un levantamiento total del suelo para así sustituir el cemento por tierra.

Las distintas partes de la comisión A.M.P.A. y profesorado no habían concretado cuál era el resultado final que buscaban con este rediseño, entonces aquí **comenzaron a surgir las primeras diferencias** entre ellos. La **falta de comunicación** entre ambos colectivos fue notoria, ya que A.M.P.A. consideraba que se debía aplicar el macroproyecto, aún sin saber si era lo que realmente querían; y los miembros del profesorado eran reticentes ya que la propia A.M.P.A. había solicitado el año anterior una subvención para volver a pavimentar el suelo de todo el patio exterior y ya se les había concedido.

Sesión 2. Técnicas creativas.

De la primera sesión se extrajo un listado de elementos a considerar incluir en el proyecto y a partir de estos se centró la sesión creativa. De nuevo, la PAI dirigió las actividades de tal forma que **los asistentes estaban sugestionados** a realizar las ideas que ellos planteaban.

En una sesión donde los usuarios nunca han tenido un espacio donde dar libertad a su creatividad, **van a plasmar aquello que creen que se espera de ellos que plasmen**. Antes de empezar, se les mostró un pase de diapositivas de los recreos que la PAI había orientado en la remodelación y, como resultado, las ideas finales fueron iguales a lo que se había visto al principio.

Ponencias PAI

Sesión 2. Técnicas creativas.

La sesión creativa se realizó del siguiente modo:

1. **Calentamiento:** para empezar a soltarnos realizamos varias **dinámicas de grupo de pie y en movimiento por la sala**. Las actividades eran sencillas para empezar a despertar el pensamiento creativo: pasarse un balón entre las mismas personas, caminar sin chocarse, presentaciones individuales basadas en 3 rasgos sencillos de la personalidad (comida favorita/defecto/sueño ideal).
2. **Actividad:** tan solo se realizó una técnica creativa **similar al 6-3-5**. Todos los miembros se encontraban sentados en círculo y con el material necesario para la actividad. Consistía en que cada uno debía dibujar un elemento que querría incluir en el patio y al escuchar la palmada de las moderadoras, tenía que pasar su dibujo al compañero de al lado. Así, **todos recibían un nuevo dibujo al que había que añadir otro dibujo basándose en lo que había plasmado el compañero anterior**. Así se realizó una ronda completa.
3. **Exposición:** se **compartía con el resto del grupo** el dibujo que se había realizado conjuntamente a partir de lo que cada uno había dibujado al principio.

Debido a lo comentado, **las ideas plasmadas en los dibujos eran todas similares**. Además, en las últimas rondas, los asistentes se limitaban a copiar lo que habían visto en otros dibujos y que les había gustado, en lugar de intentar pensar más allá e innovar.

Todas las propuestas fueron listadas para guardar constancia del trabajo realizado, junto con todos los dibujos resultado de la sesión.



Ponencias PAI



Resultados obtenidos de la sesión 2. Técnicas creativas

3.2 Pliego de condiciones

Organización y planteamiento del proyecto



La base del proyecto está fundamentada en las **fases del Design Thinking** (empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar). Tomando esto de referencia se planteaban distintas **dinámicas de grupo dirigidas** en las que se llevarían a cabo las acciones que finalmente compondrían el proyecto.

Así pues, era necesaria una **programación de las fases** para poder encajar todas las sesiones, teniendo en cuenta el tiempo disponible que no se solapase con otros eventos.

También se creó una **estructura dentro del equipo de trabajo** para facilitar la organización y coordinación. Siguiendo una **jerarquía piramidal**, el equipo en la cabeza estaba formado por **5 miembros representantes de cada segmento** que formaba parte del equipo total: dirección, profesorado, familias y diseñadora. Este era el que soportaba las cargas de organizar y comunicar al equipo total las acciones a ejecutar.

Al crear este **equipo ejecutivo** con un representante de cada grupo **nos asegurábamos de que las intenciones de todos quedaban alineadas y se realizaba una correcta comunicación**, gracias al grupo reducido. Tras cada decisión tomada por este, debía ser trasladada al resto.

Se redactó un **pliego de condiciones por parte del equipo de diseño** para reflejar en un documento los objetivos a conseguir; las fases y contenido de cada una; y la programación del mismo. Este fue presentado al equipo ejecutivo y comentado para ajustar y aclarar todos aquellos aspectos que fuesen necesarios. Este pliego **quedó finalmente disponible a todos los miembros** del equipo. ⁽²⁾

(2) Ver Anexo 3, apartado 1. Pliego de condiciones

Contenido del documento

1. Descripción del proyecto

El Diseño Social busca resolver las necesidades de la sociedad mediante la implicación de los propios beneficiarios del resultado, mediante el **uso de técnicas de cocreación y diseño colaborativo**. En el ámbito educativo, va a permitir la mejora de los ambientes en los que se imparte la enseñanza a través de proyectos que impulsan el aprendizaje de los estudiantes.

El proyecto está orientado al **rediseño del patio infantil del CEIP María Moliner a través de la aplicación de conceptos del Diseño Social**, de modo que se aproveche todo su potencial y aporte valor a toda la comunidad que participa en el desarrollo.

2. Objetivos planteados

- Desarrollar **proyectos que mejoren las instalaciones del patio** del colegio, viables y con implantación adecuada a la situación de la comunidad.
 - Generar un **resultado que se mantenga** a lo largo del tiempo.
 - **Crear una comunidad colaborativa** capaz de organizarse y trabajar en equipo para resolver cualquier necesidad que se presente en los próximos cursos.
 - Crear un **grupo de trabajo multidisciplinar en el que todos participen en condiciones de igualdad**, y en el que se desarrollen habilidades y aptitudes de cocreación.
 - Generar un aprendizaje de la comunidad en **metodologías y técnicas del Diseño Industrial** como lo son: Diseño Social, Design Thinking.
 - **Aprovechar todos los recursos disponibles** para el desarrollo del proyecto y ajustar todos los costes a un marco razonable para el centro.
 - Crear un **proyecto que sirva como referente para inspirar a otras comunidades** de Zaragoza y otras ciudades.
-

Contenido del documento

3. Fases del proyecto

Fase 1. Conocer el problema, organización del equipo, planificación del proceso, recopilación de información de partida.

El primer paso es conocer **cuál es el problema planteado y las necesidades a resolver** de los distintos participantes. Así pues, se recopilará toda la información sobre los primeros pasos realizados en el centro y se generará un grupo reducido de trabajo formado por la Dirección del centro, el profesorado y el A.M.P.A..

Fase 2. Lanzamiento, difusión, creación del equipo.

A continuación, **se dará a conocer el proyecto a todas las familias del centro e interesados a través de charlas informativas**. También se planteará una **recogida de información** mediante algún medio a definir, como por ejemplo encuestas o focus group, para identificar los aspectos que se consideran de mayor relevancia, conseguir primeras ideas y aumentar el grupo de trabajo obteniendo una mayor cantidad de recursos.

Fase 3. Análisis de datos, detección de necesidades y prioridades, primeras fases de cocreación.

Una vez finalizado el periodo de encuestas, se procederá a **analizarlas en sesiones de cocreación para obtener los objetivos a alcanzar en el desarrollo del proyecto**, todo esto a través de diferentes técnicas de análisis.

Fase 4. Segundas fases de cocreación, desarrollo y definición de los proyectos, evaluación.

A continuación, se realizarán las primeras **sesiones creativas para generar ideas y conceptos que contemplen los resultados de las encuestas**, aprovechando además las herramientas expuestas en la segunda ponencia de la PAI. Algunas de las técnicas utilizadas pueden ser: Brainstorming, método 6-3-5, relaciones forzadas, mindmapping, etc. A través de procesos de evaluación, como tablas de ponderación, **se seleccionarán los proyectos con mayor viabilidad y se procederá a detallar su desarrollo técnico**.

Con los proyectos debidamente desarrollados, se realizará la divulgación de los mismos a la comunidad educativa implicada a través de una reunión en la que pueda participar la mayor parte de ella. Finalmente **se decidirá qué proyecto se llevará a cabo contemplando aspectos económicos, materiales, recursos humanos, normativa, etc.**

Contenido del documento

3. Fases del proyecto

Fase 5. Implantación de los proyectos

En este momento, se producirán una serie de **versiones reducidas y económicas del producto del proyecto para evaluar su aceptación en el entorno** y la adecuación a los objetivos establecidos previamente. Contando aquí con los recursos disponibles en FabLabs de la ciudad y repositorios de ideas de los que extraer estos prototipos.

Y por último, se procederá al **completo desarrollo y ejecución de los proyectos** en jornadas de trabajo colectivo.

4. Programación

Febrero							
	L	M	X	J	V	S	D
1					1	2	3
2	4	5	6	7	8	9	10
3	11	12	13	14	15	16	17
4	18	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28			

20 FEB: Primera reunión contacto
21 FEB: Primera ponencia PAI
28 FEB: Reunión informativa y comienzo

Marzo							
	L	M	X	J	V	S	D
1					1	2	3
2	4	5	6	7	8	9	10
3	11	12	13	14	15	16	17
4	18	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30	31

11-22 MAR: Encuestas
25-29 MAR: Análisis de datos

Abril							
	L	M	X	J	V	S	D
1	1	2	3	4	5	6	7
2	8	9	10	11	12	13	14
3	15	16	17	18	19	20	21
4	22	23	24	25	26	27	28
2	29	30					

1-12 ABR: Generación ideas
24-26 ABR: Selección proyectos
29 ABR - 3 MAY: Desarrollo

Mayo							
	L	M	X	J	V	S	D
1			1	2	3	4	5
2	6	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18	19
4	20	21	22	23	24	25	26
5	27	28	29	30	31		

6-10 MAY: Presentación y evaluación
13-17 MAY: Prototipos y evaluación
20-24 MAY: Modificaciones
27-31 MAY: Desarrollo final

Junio							
	L	M	X	J	V	S	D
1						1	2
2	3	4	5	6	7	8	9
3	10	11	12	13	14	15	16
4	17	18	19	20	21	22	23
5	24	25	26	27	28	29	30

3-20 JUN: Desarrollo final

Primeras observaciones y problemas encontrados

Durante las primeras reuniones y sesiones de trabajo con la PAI quedaron visibles **los primeros obstáculos del proyecto**. Debido a la mala organización inicial y a la no planificación de todos los participantes, **no se había consolidado un sentimiento de equipo**, provocando malentendidos. Teniendo en cuenta también las pequeñas intervenciones que se llevaban a cabo sin informar al resto del equipo, por lo que se creaba un **ambiente de discordia**.

Como **no se daba una comunicación fluida** entre todos los participantes, cada uno de ellos tenía en mente una meta a conseguir finalmente distinta. Sí que coincidían en generar una reforma en el patio de infantil pero no se planteaban qué querían conseguir, así pues, la visión de unos era de generar un macroproyecto y la de otros realizar pequeñas intervenciones. Cuando esto fue visible y se intentaba buscar un objetivo común, **ninguna de las partes estaba dispuesta a cambiar de opinión e imponía su idea** frente a las de los demás.

El **agente externo (PAI) había provocado también una influencia en el proyecto** y sus participantes en una fase muy temprana, condicionando las acciones que estos tomarían en un futuro. Especialmente, en cuanto al objeto final del proyecto, apoyándose **en aquellos participantes que no tenían una idea sólida sobre lo que querían** conseguir.

3.3 Planificación

Nuevo planteamiento para el desarrollo del proyecto



Como solución a los primeros problemas encontrados, se propone modificar la dinámica del proyecto. Como los participantes desean obtener resultados casi de forma inmediata, era necesario encontrar una metodología que **a través de cada paso se obtenga una pequeña recompensa**.

La perspectiva se modifica para que los asistentes aprendan con cada sesión de trabajo, creando una **Escuela Taller de Diseño**. Esto permite que se trasladen aprendizajes y herramientas de diseño a la comunidad del colegio, **empoderándolos y ofreciéndoles estas oportunidades para que ellos puedan resolver de forma autónoma cualquier otro proyecto futuro**; en lugar de centrarnos exclusivamente en rediseñar el patio de infantil.

Será un **proyecto abierto a todas las familias del colegio**, y no de forma exclusiva al equipo de trabajo formado inicialmente.

Definición RE-CREO

Para **comunicar** el proyecto al resto de familias del colegio era importante crear una imagen del mismo, para que todas las acciones fuesen identificadas como parte del mismo.

Además, esta imagen del proyecto generaría el **espíritu de grupo** que no se había conseguido en un inicio. Ellos son quienes ponen nombre a sus ideas y las identifican como propias.



RE-CREANDO NUESTRO PATIO

Durante una de las sesiones de trabajo, dedicamos un tiempo a crear este nombre con el que luego se reconocería al proyecto. A través de una **lluvia de ideas** llegamos a la propuesta final: RE-CREO, junto con su descripción Re-creando nuestro patio. Finalmente, por parte del equipo de diseño se creó la imagen visual. Quedan aquí reflejadas las ideas que surgieron:

RE - CREO

YO - CREO

TÚ - CREAS

NOS - CREAMOS

RECREA TU PATIO

Nuevos es-patios

Re-creando

Re-jugando

Re-inventando

Re-imaginando

Re-ventando

Re-crearte

Recre-arte

Sueña tu patio

Vive tu patio

Juega tu patio

Patio entre todos

Todo tu patio

Creamos juntos

Creamos nuestro recreo

RE-CREO

Re-creando nuestro patio

Ajustes en la programación para el nuevo planteamiento

Para poner en marcha la nueva planificación, era necesario una nueva programación ya que **en las anteriores sesiones no se habían cumplido los objetivos que se pretendían**. Además, sufrimos varios **retrasos** debido a las actividades propias del colegio, que eran prioritarios y las familias no podían centrarse en el proyecto exclusivamente.

En el nuevo programa **se concretan las primeras sesiones de la Escuela Taller** para poder comunicarlas desde el principio a todas las familias y queda indicado el periodo en el que sucederán las próximas. Las últimas sesiones no era posible especificarlas con tanta anterioridad ya que **dependían del avance del proyecto**.

Programación

El contenido de las sesiones se estructura según las fases del Design Thinking:

1. **Research** = Empatizar
2. **Evaluación** = Definir
3. **Creatividad** = Ideas
4. **Prototipado**
5. **Implementación** = Evaluar

Abril							
	L	M	X	J	V	S	D
1	1	2	3	4	5	6	7
2	8	9	10	11	12	13	14
3	15	16	17	18	19	20	21
4	22	23	24	25	26	27	28
5	29	30					

30 ABR: 1ª Sesión: RESEARCH

Mayo							
	L	M	X	J	V	S	D
1			1	2	3	4	5
2	6	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18	19
4	20	21	22	23	24	25	26
5	27	28	29	30	31		

2 MAY: Lanzamiento encuestas
9-10 MAY: Recogida encuestas
13 MAY: 2ª Sesión: EVALUACIÓN
22 MAY: 3ª Sesión: CREATIVIDAD

Junio							
	L	M	X	J	V	S	D
1						1	2
2	3	4	5	6	7	8	9
3	10	11	12	13	14	15	16
4	17	18	19	20	21	22	23
5	24	25	26	27	28	29	30

27 MAY - 7 JUN: Prototipado
10 - 20 JUN: Implementación

3.4 Sesiones RE-CREO

¿En qué consistirá cada sesión?



Todas las sesiones tienen la misma estructura: **charla formativa** en lo que se va a trabajar y **actividades prácticas** que nos dan un resultado para el avance del proyecto.

Se estableció una **duración de las sesiones de 50 min - 1 hora** para concentrar las horas de trabajo y facilitar la asistencia de las familias. Esto nos permitía también **captar al mayor número de posible de familias** para participar, aunque debíamos encontrar el momento idóneo de mayor asistencia.

Al mantener esta estructura durante todas las sesiones, permite a los asistentes **conocer el objetivo de acudir a la actividad y obtener un conocimiento aplicable dentro y fuera del colegio**, no solo a través de una ponencia, sino también a través de su práctica. Es un momento de ocio y de desconexión que además tiene como objetivo el bienestar de sus hijos dentro del colegio.

¿Cómo damos a conocer la Escuela Taller?

Necesitamos **atraer al mayor número de familias** participantes posible para conseguir una mayor cantidad de recursos para llevar a cabo el proyecto.

Es importante que todas tengan la **oportunidad de participar del proyecto** y conocer qué es lo que se está haciendo y por qué.

Charla formativa

No todas las familias eran conscientes de la necesidad detectada en el patio de infantil ni de que se estaba comenzando un proceso de reforma del mismo. Además, incluir conceptos como el de Escuela Taller o el Design Thinking puede resultar extraño. Por este motivo es necesario explicar de forma clara a todos los interesados qué es lo que queremos conseguir.

Para dar solución a este aspecto, se organiza una **charla informativa que sirva como base y presentación del programa que se llevará a cabo** durante los siguientes meses y se aclaren todas las dudas que puedan surgir, aunque aparezcan más con el avance del mismo.



Imágenes extraídas de la grabación de la charla formativa

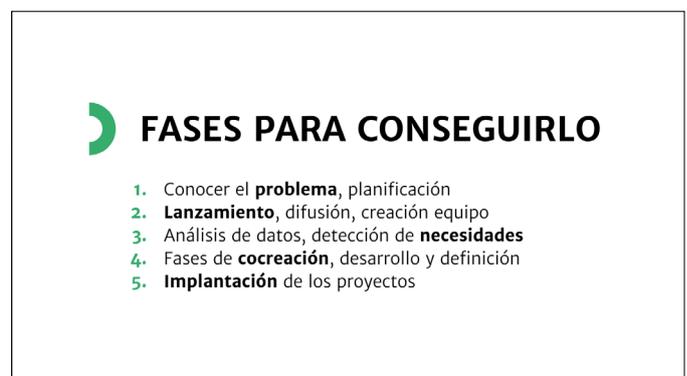
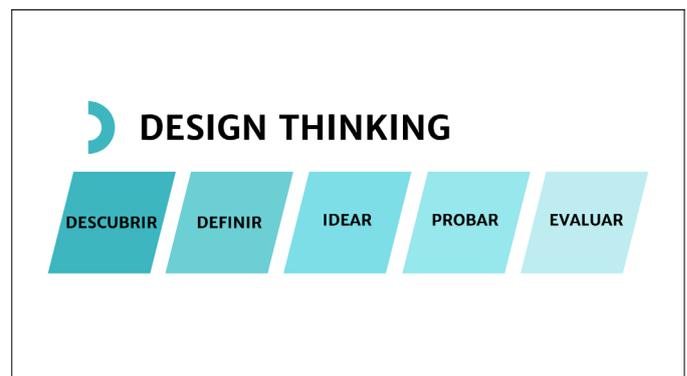
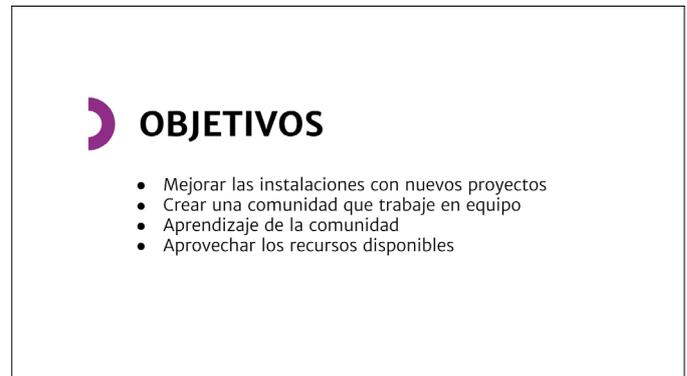
Con la misma finalidad, como no todas las familias interesadas podían acudir presencialmente a la charla, **esta charla informativa se grabó para poder compartirla** en un formato más flexible. Se envió un enlace para visualizar el vídeo a las familias **a través de TokApp**, la herramienta utilizada desde la dirección del proyectar para comunicar cualquier tipo de iniciativa o novedad desde el colegio.

Las diapositivas proyectadas de apoyo en esta charla, y de las posteriores sesiones, fueron compartidas para pasar a formar parte de la documentación del proyecto. Así podían consultarse en cualquier momento y por todos los integrantes. ⁽³⁾

(3) Ver Anexo 2, apartado 1.1 Presentación del proyecto

¿Cómo damos a conocer la Escuela Taller?

Charla formativa



Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (4)

¿Cómo damos a conocer la Escuela Taller?

Folleto captación

Para apoyar la charla formativa, se desarrolló un **folleto de información** que recogía las distintas **sesiones de la Escuela Taller junto con el contenido** que se trabajaría en cada una de ellas de forma muy resumida. Además, este folleto lo usamos como **método de captación**, ya que incluía un apartado para que los interesados indicasen **su correo electrónico de contacto y horario disponible** para asistir a las sesiones.

Lo repartimos en **formato físico a todos los niños** para que se lo entregasen a sus madres y padres al llegar a casa y ellos eran los encargados también de devolverlos en caso de que los mayores estuviesen interesados. Con el fin de obtener un mayor número de respuestas, también se preparó un **formato digital que se compartió con las familias a través de TokApp**; así cubrimos todas las preferencias que se pueden dar en las familias. El formato digital incluía la información y la misma encuesta de captación implementada con Google Forms.

RE-CREO

Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la Educación

¿Quieres pasar un buen rato mientras aprendes técnicas y aspectos innovadores del Diseño?

Apúntate a las próximas sesiones co-creativas en las que exploraremos distintas herramientas que nos ofrece el Diseño para que seamos capaces de aplicarlas a resolver problemas de nuestro día a día.

RESEARCH

¿Cómo podemos conocer las necesidades a la hora de empezar un nuevo proyecto? Aprenderemos técnicas como: encuestas, entrevistas, Focus Group...

EVALUACIÓN

¿Cuáles son nuestras prioridades del proyecto? Ahora hay que estudiar y analizar la información que hemos obtenido, así tendremos las necesidades de mayor importancia

CREATIVIDAD

¿Cuántas ideas somos capaces de generar para solucionar un problema? Existen un montón de técnicas que estimulan la creatividad: Brainstorming, método 635, Mindmap, etc.

Folleto informativo en formato físico (5)

RE-CREO

PROTOTIPADO

¿Nuestra idea es viable? ¿Funcionará? El mejor método para dar con todas las respuestas es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertas.

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad! Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil. ¡Manos a la obra!

Apúntate

Dejamos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

PROTOTIPADO

¿Mi idea es viable? ¿Funcionará? El mejor método para dar con todas las respuestas a es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertas.

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad! Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil. ¡Manos a la obra!

Apúntate

Dejamos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

Por las mañanas,
de 9 a 11
tarde, a partir de
15:30

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad! Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil. ¡Manos a la obra!

Apúntate

Dejamos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

MARTES de 16:30-17:30
L-X de 15:30-16:30
isagfau@hotmail

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad! Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil. ¡Manos a la obra!

Apúntate

Dejamos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

FLORENTINA ABRIL
(MADRE- EMMA S. OAM)
DISPONIBLE MARTES Y
TARDE DE 15:00-17:00 A
DE LUNES A VIERNES

Ejemplares recogidos (6)

(5) Ver Anexo 2, apartado 2.1 Versión para imprimir

(6) Ver Anexo 4, apartado 1.1 Copias entregadas

¿Cómo damos a conocer la Escuela Taller?

Folleto captación

Tras un periodo de tiempo de dos semanas, se cerró la captación y se agruparon todos los folletos recogidos por los profesores del centro junto con las respuestas obtenidas a través de la encuesta online. Con esto, **se ajustó el horario que tenía una mayor audiencia** para establecer el horario de las sesiones.

RE-CREO
Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la Educación

¿Quieres pasar un buen rato mientras aprendes técnicas y aspectos innovadores del Diseño?

Apúntate a las próximas sesiones co-creativas en las que exploraremos distintas herramientas que nos ofrece el Diseño para que seamos capaces de aplicarlas a resolver problemas de nuestro día a día.

RESEARCH

¿Cómo podemos conocer las necesidades a la hora de empezar un nuevo proyecto?
Aprenderemos técnicas como: encuestas, entrevistas, Focus Group...

PROTOTIPADO

¿Nuestra idea es viable? ¿Funcionará?
El mejor método para dar con todas las respuestas es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertos.

EVALUACIÓN

¿Cuáles son nuestras prioridades del proyecto?
Ahora hay que estudiar y analizar la información que hemos obtenido, así tendremos las necesidades de mayor importancia

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad!
Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil.
¡Manos a la obra!

CREATIVIDAD

¿Cuántas ideas somos capaces de generar para solucionar un problema?
Existen un montón de técnicas que estimulan la creatividad: Brainstorming, método 635, Mindmap, etc.

Folleto informativo en formato digital (7)

RE-CREO

RE-CREANDO NUESTRO PATIO

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

RE-CREO
Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la Educación

¿Quieres pasar un buen rato mientras aprendes técnicas y aspectos innovadores del Diseño?

Apúntate a las próximas sesiones co-creativas en las que exploraremos distintas herramientas que nos ofrece el Diseño para que seamos capaces de aplicarlas a resolver problemas de nuestro día a día.

RESEARCH

¿Cómo podemos conocer las necesidades a la hora de empezar un nuevo proyecto?
Aprenderemos técnicas como: encuestas, entrevistas, Focus Group...

PROTOTIPADO

¿Nuestra idea es viable? ¿Funcionará?
El mejor método para dar con todas las respuestas es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertos.

EVALUACIÓN

¿Cuáles son nuestras prioridades del proyecto?
Ahora hay que estudiar y analizar la información que hemos obtenido, así tendremos las necesidades de mayor importancia

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad!
Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil.
¡Manos a la obra!

CREATIVIDAD

¿Cuántas ideas somos capaces de generar para solucionar un problema?
Existen un montón de técnicas que estimulan la creatividad: Brainstorming, método 635, Mindmap, etc.

Encuesta Google Forms



Sesión 1. Research

Objetivos

- Mostrar las **técnicas más comunes y sencillas para recoger información** para poder detectar los puntos más importantes a considerar dentro de un proyecto (necesidades e insights).
- Que los asistentes sepan **escoger la técnica más adecuada** para el caso.
- Compartir **guías de diseño de una buena encuesta** en función de los datos que se quieran obtener.
- Diseñar conjuntamente cuáles serán **los temas a investigar** en la encuesta.

Contenido

Focus group	Entrevistas	Encuestas	Diarios
Debate moderado	Diálogo en directo	Varias preguntas	Pensamientos y experiencias
Grupo reducido + 1 moderador	1 Entrevistado + 1 entrevistador	Gran cantidad de encuestados	1 Entrevistado
Grabadora para analizar el debate	Papel y lápiz / Grabadora	Papel y lápiz / Online	Papel y lápiz / Vídeos

Al ser de las primeras acciones, se comienza **recordando los objetivos a conseguir** al final del proyecto para aquellos que asisten por primera vez a una sesión. También, se vuelven a explicar las **fases del Design Thinking** para explicar el punto en el que nos encontramos.

A continuación, se explican **4 técnicas de research** que pueden ser útiles para el proyecto y fáciles de aplicar por las familias. En cada una de ellas se detalla cómo se llevan a cabo, los participantes o muestra necesaria y los recursos a utilizar. Aquí se **abre debate a los asistentes sobre cuál se debería escoger y por qué**; finalmente concluyen que las encuestas son la herramienta más útil en este momento.

Por último, se definen **los tipos de datos que se pueden obtener de las encuestas** y las ventajas y desventajas que nos ofrecen cada uno. También, **se listan unos criterios a seguir a la hora de formular las preguntas** de la misma para que su posterior análisis sea más sencillo.



TIPOS DE DATOS

- **Cuantitativos:** numéricos y fáciles de analizar
- **Cualitativos:** subjetivos y difíciles de analizar

Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (8)



Sesión 1. Research

Actividad planteada

De la sesión debíamos obtener los temas sobre los que investigar en nuestra encuesta. Se mostró un **ejemplo de encuesta realizada en el colegio CEIP Ramón Sainz de Varanda** en un proyecto similar.

Las **preguntas** que se realizarían en la encuesta quedaron definidas a:

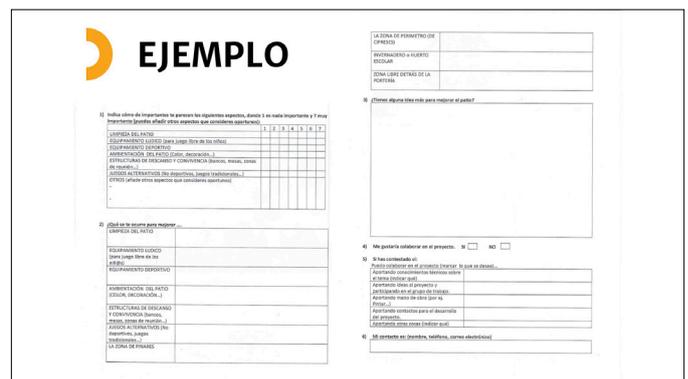
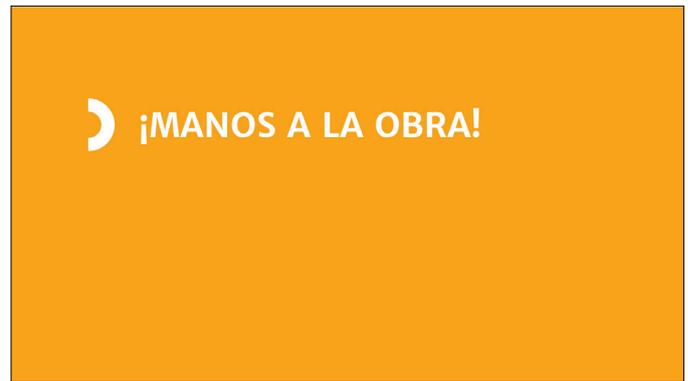
1. ¿Cómo de importante es...? (cuantitativa)
2. ¿Qué se te ocurre para...? (cualitativa)
3. ¿Tienes alguna idea más? (cualitativa)

Temas propuestos:

Limpieza
 Arenero
 Sombra
 Seguridad
 Bancos
 Comodidad
 Descanso para padres
 Naturaleza
 Interacción padres-hijos
 Espacios inclusivos
 Zonas abiertas y libres
 Paredes
 Suelos
 Mobiliario
 Juego imaginativo
 Juego libre
 Juego educativo
 Zona verde
 Motricidad fina
 Juguetes
 Materiales reciclados
 Juego artístico

Finalmente escogidos:

Limpieza
 Seguridad
 Material de juego
 Juego simbólico
 Socialización
 Naturaleza
 Juego artístico
 Espacio educativo



Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (8)



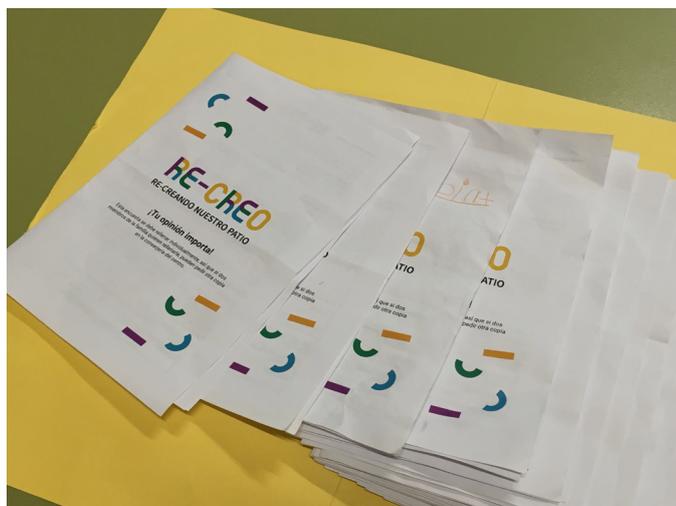
Sesión 1. Research

Resultado

Se obtuvo el diseño de la encuesta que se enviaría a todas las familias de infantil

Consta por un lado del **bloque de preguntas** descritas anteriormente. También era importante volver a dar oportunidad a todas las familias para apuntarse a las sesiones o para colaborar en la medida que cada una eligiese. Así que se abre un **bloque de captación**.

Otra forma de asegurar la participación era dejar un **espacio a los niños** para reflejar su opinión; así los niños reclamaban a los mayores para hacer juntos la encuesta que luego tenía que entregar a la profesora. Este espacio se trata de una zona para incluir un dibujo sobre cómo quiere que sea su patio soñado.



Ejemplares de las encuestas impresas (9)

Encuesta online implementada en Google Forms (10)

Al igual que el folleto de captación, se implementó la encuesta en **formato físico y digital**. En este caso, el formato digital nos daba más facilidad para posteriormente analizar las respuestas obtenidas.

(9) Ver Anexo 4, apartado 2.1 Copias entregadas

(10) Ver Anexo 2, apartado 3. Encuesta



Focus group

De forma paralela al desarrollo de las formaciones, se realiza un grupo de discusión para obtener más insights sobre las necesidades.

Es muy importante en un proyecto **triangular la información** a través de distintas fuentes para comprobar la veracidad de la misma. Si tan solo tomamos los resultados obtenidos de la encuesta, estaremos perdiendo esta oportunidad de contraste.

Lo que es importante en estos casos es obtener la información desde **distintos enfoques**. Primero con la **encuesta obtenemos una visión global** que representa las necesidades de las familias que pueden estar o no concienciadas con el resultado a conseguir con el proyecto. Otra información que poseemos son las **experiencias obtenidas de otros colegios** que han documentado este tipo de proyectos a través de hacer research.

Con el **focus group conseguimos reflejar la visión de un público más específico**, como son en este caso el equipo reducido formado por miembros representativos de: dirección, profesorado y miembros del A.M.P.A.. Unos participantes más formados y concienciados con el resultado final.

Planteamiento

Al grupo reducido se le plantean varias **preguntas abiertas** para que, al principio empiecen a conversar uno a uno de su propia experiencia, pero a medida que avanza la sesión se abre a que **todos puedan participar de forma ordenada**. En esta sesión, el equipo de diseño queda en un segundo plano como moderadora y para anotar todos aquellos insights relevantes.

Las preguntas para la sesión fueron:

1. ¿Cuál es vuestra historia por la que estáis hoy en el colegio CEIP María Moliner?
2. ¿Qué es lo que os hizo daros cuenta de que necesitabais renovar el patio?
3. Cuando eráis pequeños, ¿qué es lo que más os gustaba cuando salíais al patio a jugar?
4. ¿Cuáles son los dos aspectos que consideraríais más importantes de un patio? ¿Y el que menos?
5. Todos somos conscientes de los recursos económicos con los que cuenta el CEIP María Moliner, si fuese vuestra la decisión de invertirlos, ¿en qué los usaríais y por qué?

Esta sesión fue grabada para poder analizarla posteriormente, ya que con tan solo una persona de moderador resulta más complicado recoger todos los puntos importantes. La sesión tuvo una duración de 50min.



Focus group

Resultado

Se extrajeron distintas conclusiones de la sesión relacionadas con los aspectos a mejorar del patio

- El hecho diferencial que hizo poner el foco en la necesidad de renovación del patio de infantil fue un **congreso de innovación** en el que se pidió participación al profesorado del colegio sobre los patios de recreo para su uso en la asignatura de educación física. Con el motivo de esta charla, se realizó un **gran proceso de investigación** en el que comenzaron a **conocer otras alternativas de patio**. *“Yo tampoco me había planteado que hubiera otra tipología de patios, de que hay otra posibilidad.”*
- El estado actual del patio se ha ido desmejorando con el paso del tiempo, ya que **muchos elementos han ido desapareciendo**, *“está desnudo.” “Mi hija me dijo que se aburría en el patio.”*
- Existe una **reticencia inicial al cambio por parte de las familias** debido a **prejuicios** que se establecen y el **riesgo por el cambio**. *“Yo como madre, hasta que no me he metido en este proyecto, no estaba de acuerdo con la modificación del patio. Porque vemos el patio con ojos de padre, buscamos la seguridad, y el descanso de los niños tras las horas de clase.”*
- La **interacción de los niños con los elementos “destruidos”** que quedan en el patio, fue uno de los factores que **llamó la atención del profesorado**, ya que veían que desarrollaban su creatividad para crear sus propios juegos. *“Juego que lo inventan ellos, no que se les da ya inventado”.*
- El número de **personas proactivas al cambio va aumentando progresivamente** con cada movimiento del proyecto, lo que facilita el desarrollo del mismo. *“Un producto de este año, que es muy valioso, es que cada vez hay más personas sensibles que se han dado cuenta que los espacios de un centro son un factor educativo muy alto.” “¿Cuánta gente estaba de acuerdo con esta idea hace tan solo 1 año? Nadie creía que merecía la pena.”*
- En caso de disponer de un **fondo monetario solvente**, la medida que se establece como prioritaria es poder **incluir elementos naturales**: árboles, levantar el asfalto, poder crear colinas y desniveles, etc. Poder crear un espacio como el parque en el propio colegio. *“Justo al otro lado de la valla de mi cole había un parque, y al salir siempre íbamos corriendo a una zona de desnivel natural y jugábamos a crear ríos con agua.” “Yo, si hubiera dinero, lo primero que haría sería levantar el suelo.”*



Sesión 2. Evaluación

Objetivos

- Comprender las **diferencias entre las preguntas** de la encuesta y los datos que se analizan y obtienen de cada una de ellas.
- **Trabajar por equipos** para realizar un proceso de forma conjunta y eficaz. Dividir el trabajo para luego compartir los resultados con el resto de equipos.
- Ser capaces de obtener **conclusiones que sean relevantes** para el desarrollo final del proyecto.

Contenido

 **NUESTRAS PREGUNTAS**

1. Cuantitativa
2. Cualitativa corta
3. Cualitativa libre
4. (Dibujo)

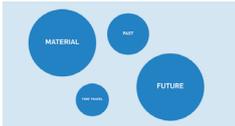
Al comienzo **se recuerdan las acciones que se llevaron a cabo en la anterior sesión** para poner en situación a todos los asistentes, estuviesen o no en la primera sesión.

Esta sesión se centraba en mayor medida en la actividad práctica, así que simplemente se trataba de **explicar con detalle qué es lo que se iba a hacer y con qué objetivo**, es decir, qué es lo que obtendríamos finalmente.

Haciendo especial hincapié en las **diferencias entre las preguntas de la encuesta**, para que el análisis fuese efectivo. Por esta misma razón, se mostraron también ejemplos ilustrativos.

 **2. y 3. CUALITATIVA**

Agrupar las reflexiones en temáticas o macrocategorías para crear nubes de palabras y poder transformarlo en valores numéricos



Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (11)



Sesión 2. Evaluación

Actividad planteada

El objetivo es analizar todas las respuestas obtenidas. Para ello, se divide a los asistentes por equipos, 4 equipos, cada uno enfocado en una de las preguntas de la encuesta.

Las actividades también se asignan en función de la pregunta, quedando la siguiente estructura:

Pregunta 1. Cuantitativa

- Realizar una media de puntuación para cada aspecto
- Ordenar los resultados de mayor a menos
- Obtener los 3 aspectos más repetidos

Pregunta 2. Cualitativa

- Resumir la respuesta en una palabra
- Sumar puntos cada vez que se repita esta palabra en el resto de respuestas
- Ordenar los resultados de mayor a menor
- Obtener los 3 aspectos más repetidos

Pregunta 3. Cualitativa

- Resumir la respuesta en una frase simple
- Sumar puntos cada vez que se repita esta palabra en el resto de respuestas
- Obtener las 3 ideas que más se repiten
- Agrupar las ideas por temáticas
- Obtener el grupo con mayor cantidad de ideas

Pregunta 4. Dibujo

- Anotar con una sola palabra los elementos que dibujan los niños
- Sumar puntos cada vez que se repita ese elemento en el resto de respuestas
- Ordenar los resultados de mayor a menor
- Obtener los 3 elementos más repetidos

¿QUÉ VAMOS A HACER?

ORGANIZARNOS EN EQUIPOS DE TRABAJO

Cada equipo se encargará de analizar una de las preguntas

PARA LA PREGUNTA 2

- Leer las encuestas 1 a 1
- Para cada uno de los aspectos, escribir los resultados en **categorías generales** en post-its
- Añadir **puntuaciones** a esos post-its

Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (11)



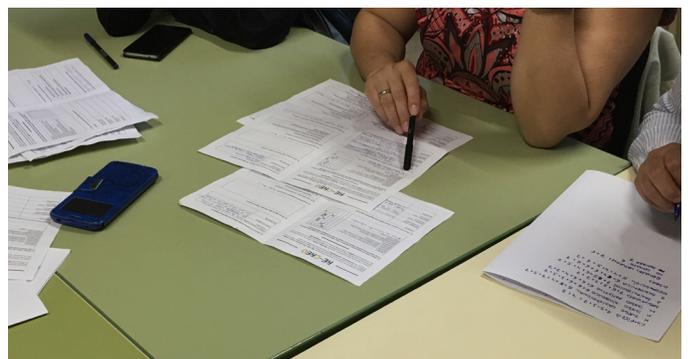
Sesión 2. Evaluación

Actividad planteada

Se dispuso de todos los recursos necesarios para realizar la actividad y podían utilizarlos con total libertad, aprendiendo a gestionarse y a organizarse internamente cada grupo.



Fotografías de la actividad planteada en la Sesión 2. Evaluación





Sesión 2. Evaluación

Resultado

Descubrimos las prioridades de las familias en lo referido al patio de infantil y las carencias que han detectado en el mismo.

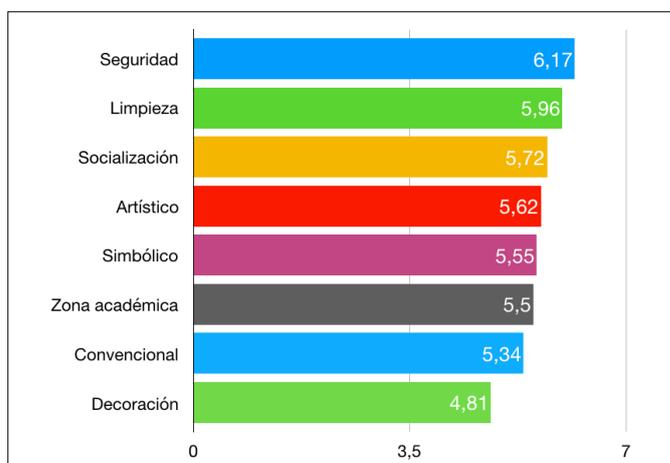
Todos los resultados obtenidos durante la sesión de trabajo **fueron trasladados a un archivo digital** para poder ordenarlos con mayor facilidad. Además, debido a la reducida duración de las sesiones, fue necesario terminar de analizar las respuestas fuera del horario. Esto fue realizado por el equipo de diseño y trasladado directamente al archivo digital.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
ID	Pregunta 1	Media		Seguridad	Cnt.	Limpieza	Cnt.	Socialización	Cnt.	Artístico	Cnt.	Simbólico	Cnt.	Zona académica	Cnt.						
1	Seguridad	6,17		Suelo blando	10	Papeleras	17	Bancos con som	16	Pizarra	22	Juego suelo / rayuela	9	Sombra	9						
2	Limpieza	5,96		Vigilancia profesores	6	Colaboración	12	Casita / Castillo	7	Tizas	8	Cocinitas	8	Gradas / Ágora	5						
3	Socialización	5,72		Neumáticos	2	Reciclaje	11	Mesas	7	Pinturas	6	Construcciones	4	Mesas	2						
4	Artístico	5,62		Vallas	2	Fuente	1	Sillas	4	Material reciclado	3	Arena	3	Libería	2						
5	Simbólico	5,55		Quitar tocones	2	Material limpieza	1	Césped	2	Instrumento	3	Piedras	2	Colchonetas	2						
6	Zona académica	5,5		Fuente	1	Organización	1	Hamacas	1	Mural	2	Hojas árbol	2	Pizarras	1						
7	Convencional	5,34		Cuidar rejas	1	Proteger zona valle	1	Zona lectura	1	Espejos	1	Tuberías y pelotas	2	Zona sin viento	1						
8	Decoración	4,81		Puerta patio infantil	1			Texturas	1	Taller barro	1	Circuito libre	2	Picnic	1						
*	Natural							Mandalas	1	Cintas gimnasia	1	Música	1	Jardín vertical	1						
*	Uso no lectivo							Juegos de mesa	1	Telas	1	Paneles lúdicos	1								
								Colchonetas	1	Disfraces	1	Camino textura	1								
								Decoración	1	Pintura de cara	1	Balanzas	1								
								Fuente funcional	1	Plastilina	1	Cabezudos	1								
										Arena mágica	1	Piscina bolas	1								

Hoja de trabajo digital donde se recogen todos los datos (12)

Los **insights más importantes** han sido obtenidos de los siguientes gráficos, siendo estos:

- Los aspectos más importantes para las familias son la **seguridad, limpieza y socialización**.
- Y los de menor relevancia la **decoración y el juego convencional**.
- Aun así, en seguridad y limpieza obtenemos **menor cantidad de propuestas** para mejorar.
- Recopilamos también **varias ideas para cada uno de los aspectos** ordenadas por repetición.



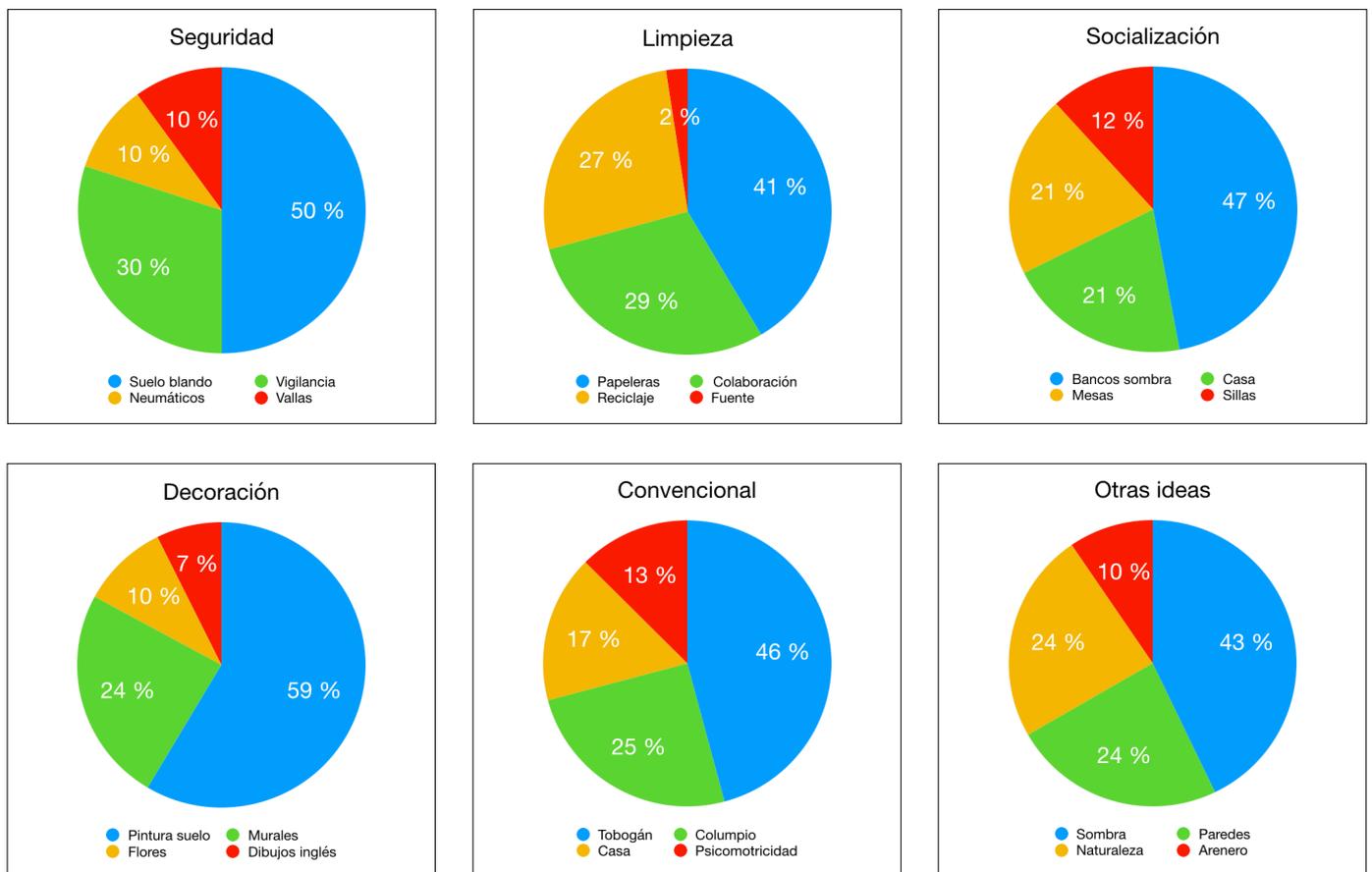
Gráfica de las respuestas de la primera pregunta (12)



Sesión 2. Evaluación

Resultados

Estos son también algunos de los gráficos resultado obtenidos, el total se encuentra anexado. En ellos, se muestran cuáles son **las ideas más repetidas** dentro de cada aspecto y el porcentaje de **relevancia** de cada una de ellas.



Gráfica de las respuestas de la segunda y tercera pregunta (13)



Sesión 3. Creatividad

Objetivos

- Poner en **práctica la creatividad** de todos los asistentes liberándose de barreras que les impidan proponer nuevas ideas.
- Descubrir y **compartir técnicas de creatividad** para generar ideas.
- **Generar las ideas que darán lugar a los proyectos** a desarrollar en el patio en función de los resultados obtenidos en las encuestas.
- **Exponer ideas y selección** de las mismas.

Contenido

NORMAS

- Toda idea es bienvenida. Hoy nada es imposible
- Se trata de SUMAR, no de restar
- Permítete ser SALVAJE y SOÑAR
- No tengas miedo

Para comenzar, **se comunicaron los resultados obtenidos de las encuestas**, ya que no se terminó el análisis al completo durante la segunda sesión. Teniendo estos resultados frescos, las ideas estarán más fácilmente guiados por estos.

Esta tercera sesión estaba **totalmente centrada en la actividad práctica**, así que el contenido de la charla fue para **poner en situación** a los asistentes ya que la mayoría nunca había participado en una sesión creativa.

J. SIMBÓLICO

- Juegos en el suelo
- Cocinitas
- Construcciones
- Circuito y tuberías
- Arena, piedras, hojas...



Así, **se introdujeron los distintos ejercicios** que se realizarían a continuación y definiendo también las **normas de la sesión**. Y es que, en una sesión creativa siempre se deben respetar unas reglas para conseguir el correcto desarrollo de la misma.

Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (14)



Sesión 3. Creatividad

Actividad planteada

Para comenzar la sesión, es importante calentar para que estén todos los asistentes más relajados y con la **creatividad activada y estimulada**. Así el resto de la sesión fluirá con mayor soltura y en un ambiente lúdico.

La primera actividad planteada es el juego de la **tercera dimensión**. Esta actividad se desarrolla sin relación con el proyecto, para que no exista ninguna barrera a la hora de realizarla. Durante 10 minutos se realizó esta actividad colaborativa entre todos los asistentes.

Después, se realizó de manera individual la técnica de **relaciones forzadas**⁽¹⁾. En este caso se proyectaban uno a uno los aspectos abordados en las encuestas y las 4 o 5 ideas más repetidas en las encuestas junto con una imagen no relacionada. En un tiempo limitado los asistentes debían apuntar tres ideas que nacieran de una conexión que estableciesen entre las ideas y la imagen. Al terminar el tiempo se exponían las ideas apuntadas y se agrupaban las relacionadas, para realizar posteriormente una primera selección.

Por último se realizó la **adaptación de la técnica creativa el método 6-3-5**⁽¹⁾. Cada participante tenía un minuto para escribir tres ideas relacionadas con el patio que no hubiesen aparecido en el resto de actividades. Al terminar, la hoja rotaba entre el resto de participantes y debían desarrollar las ideas que había escrito el compañero. Así hasta realizar varias rondas, que no quedaban definidas en un principio ya que podía variar el número de asistentes.

Para terminar se hizo una **pequeña selección de ideas** para cada aspecto del patio mediante una **votación** en la que cada participante tenía un voto. Así se hizo la primera criba de ideas.

1. LA TERCERA DIMENSIÓN

2. RELACIONES FORZADAS

3. 3 x 1 x ?

Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (14)

(15) Ver apartado 2.5 Técnicas de creatividad, de este mismo documento

(14) Ver Anexo 2, apartado 1.4 Sesión CREATIVIDAD



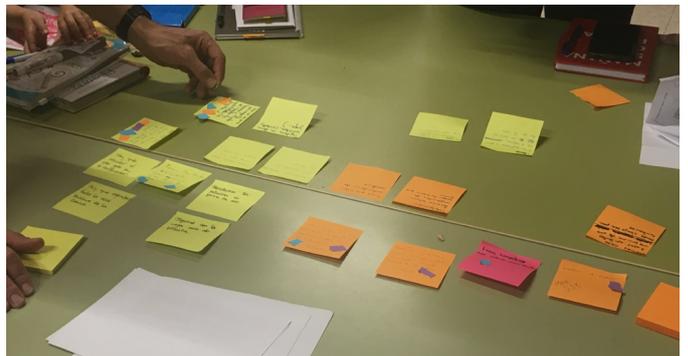
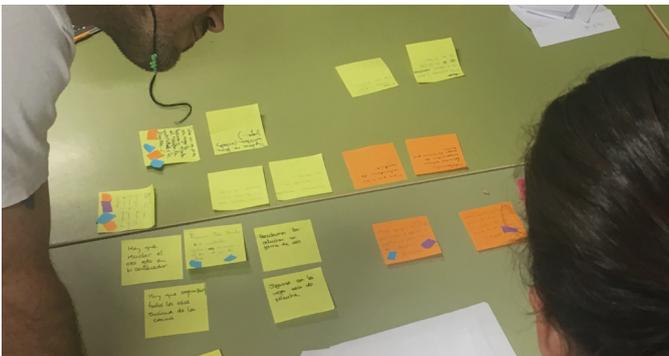
Sesión 3. Creatividad

Actividad planteada

En esta sesión también se dispuso de todos los elementos necesarios para la realización de las actividades y el equipo de diseño quedaba como moderador de las mismas.



Fotografías de la actividad planteada en la Sesión 3. Creatividad





Sesión 3. Creatividad

Resultados

Tenemos las ideas que darán lugar a los proyectos a implementar finalmente en el patio de infantil.

Todas las ideas generadas en la sesión creativa fueron **listadas y ordenadas en función del número de votos que habían recibido en la selección**. Se obtuvieron un total de 38 ideas en una sesión que tuvo una duración total de 40 minutos. Las ideas han sido categorizadas también por el área que hace referencia en función de los aspectos de la encuesta, para que posteriormente sea más sencilla su selección.

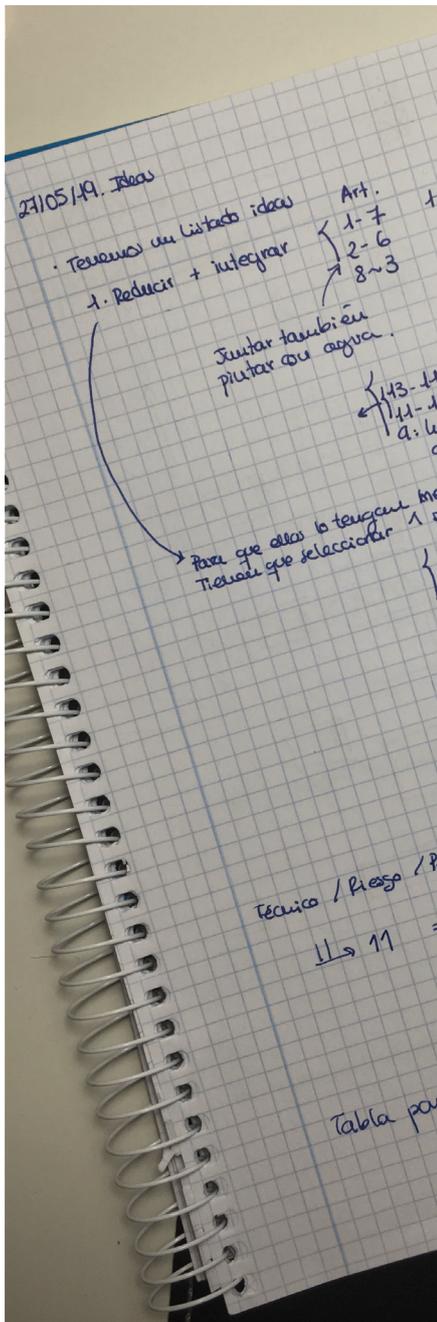
A	B	C	D	E
ID	ÁREA 1	ÁREA 2	IDEA	
2	Artístico	Artístico	Pizarras modulares en las que los niños pueden dibujar individualmente o juntar muchas para crear un dibujo con las piezas y lo que pinten dentro	
3	Artístico	Artístico	Pintar la pared con sprays de agua de colores	
4	Artístico	Artístico	Crear un muro musical en el que los niños tiren piedras, arena, palos, etc. y que suene de distintas formas	
5	Artístico	Socialización	Ruletas para colocar en la pared y así poder hacer dinámicas de seleccionar juegos, tareas, parejas...	
6	Artístico	Decoración	Varias pizarras pintadas en pared y suelo que tengan distintas formas	
7	Artístico	Decoración	Telas que tengan distintas texturas que puedan tocar	
8	Artístico	Decoración	Utilizar materiales reciclado como palos o piedras para crear un espacio en el que pintar y que se pueda también utilizar el material reciclado como pintura	
9	Socialización	Socialización	Construir refugios para animales y así estudiar su ciclo vital	
10	Socialización	Socialización	Estación meteorológica donde medir viento, agua de lluvia, temperatura, etc.	
11	Socialización	Socialización	Bancos en los troncos de los árboles que se puedan utilizar como mesas para los peques y de banco para los adultos	
12	Socialización	Decoración	Zona de teatro y de teatro de Guiñol	
13	Socialización	Decoración	Estructura circular con materiales reciclados (como barquillas) que se pueda utilizar para montar y desmontar una zona de socialización en grupo	
14	Limpieza	Limpieza	Palos con una pinza para recoger la basura y tirarla para trabajar la motricidad	
15	Limpieza	Limpieza	Utilizar tres papeleras con los coores de reciclaje y que tengan forma amigable para que los niños aprendan a reciclar	
16	Limpieza	Limpieza	Que los niños puedan traer los juguetes que ya no usan en casa al cole para que otros puedan jugar con ellos (bookcrossing o dejarlos en la propia escuela)	
17	Limpieza	Decoración	Utilizar distintos contenedores / cajas para organizar todas las piezas de juego pequeñas o los materiales	
18	Limpieza	Socialización	Se organizan los niños en patrullas de limpieza para cuidar de los materiales y de que todo este limpio. Se crea una patrulla especial y van rotando todos los niños.	

Hoja de trabajo digital donde se recogen todas las ideas (16)



Filtro de ideas y proyectos

Trabajo del equipo de diseño para construir ideas potenciales para generar proyectos de valor e implementables



Es muy importante que **las ideas sean seleccionadas por la comunidad del María Moliner** para que adopten los proyectos a realizar como propios y resultado de todo el proceso, pero para ello todas las ideas han de ser potencialmente desarrollables.

Con las ideas obtenidas en la sesión creativa, el equipo de diseño se encargó de crear los **proyectos viables en función de** los siguientes criterios:

- **Técnico**
- **Económico**
- **Normativas y permisos**

Por cada área de acción para la que se habían obtenido ideas, se generaron **3 proyectos que aunaban las ideas** que pasaban los filtros anteriormente especificados. Así los participantes tienen menos opciones entre las que elegir para poder hacer una selección más sencilla.

En cuanto a la **implantación** de los mismos y teniendo en cuenta los recursos con los que contaba el colegio en esos momentos, se plantea seleccionar **4 proyectos finales del total** de proyectos que se seleccionen. Esta implantación se puede llevar a cabo **por los propios participantes o por un agente externo** en función de la complejidad del mismo. Este punto se planteará más adelante con el **equipo reducido de organización** y se tomarán las decisiones en cuanto a las acciones a acometer.

Nueva planificación

Se incluye una **nueva sesión de RE-CREO** en la que se realice la selección de ideas y se compartan diferentes técnicas para realizarla. Así los asistentes serán quienes decidan los futuros proyectos.

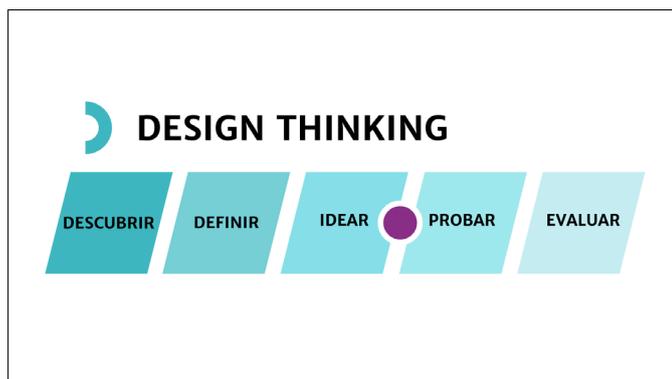


Sesión 4. Selección de ideas

Objetivos

- **Conocer técnicas de selección** de ideas válidas para cualquier tipo de proyecto.
- Poner en práctica las técnicas de **selección de ideas de forma exitosa**.
- Obtener los **4 proyectos que finalmente se llevarán a cabo** en el patio de infantil.

Contenido

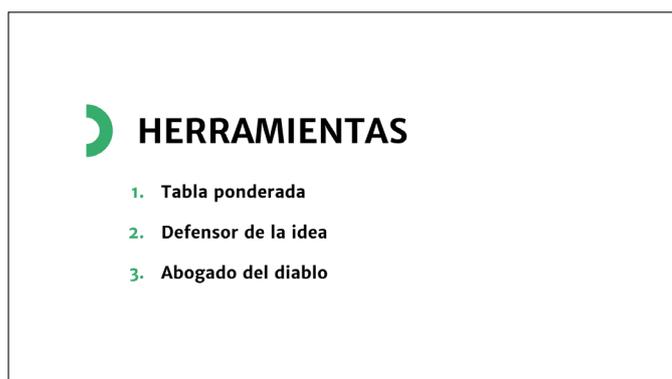


Debido a que esta sesión no estaba programada en un principio, se comienza explicando el **punto en el que nos encontramos** y el porqué de que se haya realizado esta sesión.

También se introducen **distintas herramientas de selección de ideas** fácilmente aplicables a cualquier proyecto, siendo estas: tabla ponderada, defensor de la idea y abogado del diablo.

Todas ellas se comentan brevemente y se realiza un **pequeño ejercicio** para ponerlas en práctica y queden entendidas.

Tras la explicación teórica, se pasa a la actividad planteada, **poniendo primero en situación del filtrado** que se había hecho de manera previa por el equipo de diseño.



Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (17)



Sesión 4. Selección de ideas

Actividad planteada

Por cada área de trabajo, **se presentaban los tres proyectos** que habían sido producto del filtrado de ideas, de forma **breve y con apoyo visual** para que fuese más sencillo crear una imagen del producto final para aquellos asistentes que no hubiesen participado en las anteriores sesiones.

En cada una de estas presentaciones, se daba la oportunidad a todos de **plantear cualquier tipo de propuesta, mejora o duda** sobre el mismo. Así se conseguía construir un proyecto más fuerte.

Con los tres proyectos sobre la mesa, se abría votación para seleccionar uno de ellos. Cada **asistente posee un voto y elige aquel proyecto que quiere que se desarrolle** en un futuro.

Es muy importante en este punto **aclarar que las ideas que no sean elegidas en este momento no desaparecen**, sino que quedan guardadas para la próxima intervención en el patio ya que tenemos que ir implementando proyectos poco a poco. Así el trabajo realizado **no se da por perdido ni se genera frustración** en aquellos participantes que hayan puesto mayor empeño en un proyecto o en otro.

ARTÍSTICO

1. "PIZARRAS"

Distintos espacios en los que se puedan pintar, tanto en suelo como pared. Estos espacios pueden ser móviles y modulares para que los niños los coloquen a su antojo. Los materiales con los que se pueden pintar en ellos son también diversos: tizas, pinturas de manos, sprays con aguas de colores...



ARTÍSTICO

1
"PIZARRAS"

2
RULETAS

3
MURO MUSICAL

Algunas diapositivas proyectadas durante la sesión (17)



Sesión 4. Selección de ideas

Proyectos filtrados



Artístico

1. **Pizarras:** Distintos espacios en los que se puedan pintar, tanto en suelo como pared. Estos espacios pueden ser móviles y modulares para que los niños los coloquen a su antojo. Los materiales con los que se pueden pintar en ellos son también diversos: tizas, pinturas de manos, sprays con agua de colores.
2. **Ruletas:** Elementos móviles que colocados en las paredes, sirvan para generar dinámicas entre los niños. Pueden servir para crear grupos de juego, para seleccionar un nuevo juego, para divertirse moviendo el elemento, etc.
3. **Muro musical:** Crear en la pared un espacio en el que se pueda generar música entre varios niños. Una estructura que dejando caer piedras, bolas... desde distintos puntos, cuando caigan, en su recorrido y al llegar al centro, harán música.



Socialización

1. **Multifunción:** Estructura modular que permita generar varias zonas: espacios de mesa y asientos en los tocones y crear una tarima que haga de teatro. Esta estructura podría ser móvil y montarse en el momento de uso, o dejarlo fijo.
2. **Animales:** Crear junto con los niños distintas casas y espacios donde pueden vivir/descansar los animales y así poder aprender de sus ciclos vitales y transformarlo en un juego educativo.
3. **Estación meteorológica:** Estación meteorológica que controle medidas sencillas como: temperatura, cantidad de lluvia, viento, etc. Así los niños podrán estudiar las distintas estaciones del año y se encargarán distintos niños de controlarla.



Sesión 4. Selección de ideas

Proyectos filtrados



Limpieza

1. **Papeleras:** Colocar varias papeleras que tienen formas amigables y con distintos colores para aprender a reciclar. Además, su forma permitirá que se pueda jugar a encestar la basura para convertirlo en una actividad más dinámica.
2. **Patrullas:** Organizar distintos grupos de niños para que sean los encargados temporalmente de cuidar del patio y de animar al resto de sus compañeros a reciclar y cuidar los juegos y juguetes.
3. **Recoger:** Distintos elementos que permitan guardar todos los elementos pequeños o piezas de juego para no perderlas y enseñar a cuidar los juegos.



Simbólico

1. **Pista americana:** Crear distintos circuitos con cuerdas, telas... varios materiales que creen tanto un pasillo sensorial, como elementos por los que se pueda realizar equilibrio. El juego queda completamente abierto a la imaginación de los niños.
2. **Circuito:** Al igual que el instrumento musical, utilizar distintas tuberías u objetos para que los niños puedan lanzar distintos objetos desde puntos distintos. Un mismo niño no puede llegar a dos zonas de lanzamientos y así tienen que jugar entre varios niños.



Sesión 4. Selección de ideas

Proyectos filtrados



Convencional

1. **Escalada:** Zona escalada en la que el objetivo sea desplazarse de un punto a otro, en lugar de tener que escalar verticalmente para evitar alturas elevadas.
2. **Juegos:** Distintos juegos pintados en paredes y suelos. Se pueden seleccionar el juego de forma que sea versátil para los educadores para generar dinámicas de aprendizaje en los juegos.
3. **Cocinita:** Zona de cocinitas realizada con materiales reciclados.

Resultados

Los resultados de las votaciones fueron los siguientes:

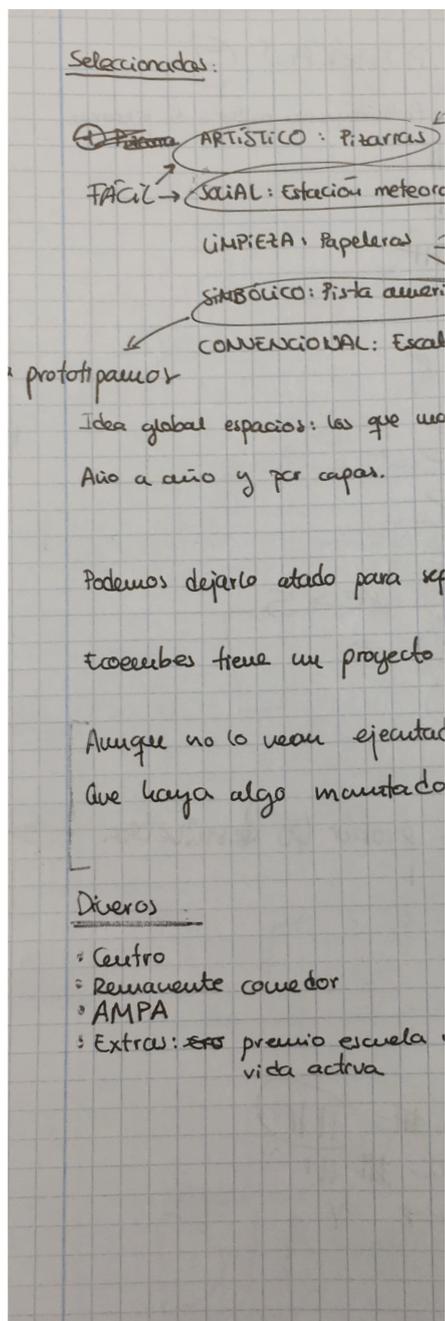
- **Artístico:** Pizarras
- **Socialización:** Estación meteorológica
- **Limpieza:** Papeleras
- **Simbólico:** Pista americana
- **Convencional:** Escalada

Pese a realizarse la selección con una votación a mano alzada, los participantes mostraron una **elección con criterio**, ya que durante el proceso se dieron cuestiones como “¿será muy complicado conseguirlo?”, “¿Con qué recursos vamos a construirlo?”, etc. Todas estas dudas **quedaron despejadas tras aclarar** que el siguiente paso a dar es precisamente **evaluar los proyectos** realizando una pequeña aproximación en el propio patio, algo que se asemeje al producto final.



Planificación para el prototipado

Reunión del equipo de organización para estructurar la puesta en marcha de los proyectos seleccionados



Teniendo los proyectos seleccionados finalmente para esta primera intervención en el patio de infantil, es muy importante organizar cómo se va a proceder.

Con los recursos actuales del colegio María Moliner no todos podían ser asumidos por un agente externo debido a la **escasez de recursos económicos**, ni implementados antes de finalizar el curso en junio por los **tiempos ajustados**. Por estos motivos, se plantea realizar el **prototipado para finales de junio y posponer la implementación definitiva** para el próximo curso.

Con esto, podremos **mostrar todo el trabajo realizado** al resto de familias que han seguido en la distancia el proyecto. Del mismo modo, los participantes de la Escuela Taller de Diseño **verán su esfuerzo recompensado y materializado en los prototipos**, con lo que se mantendrá su motivación para seguir trabajando en las próximas intervenciones.

División del trabajo

Para esta intervención solo se plantea el prototipado por lo comentado anteriormente, pero se decide en esta misma reunión que los proyectos de **la pista americana y la zona de escalada** serán, en futuro, **asumidos por un tercero** para asegurar la correcta instalación de los mismos. El resto de proyectos sí que serán desarrollados por los miembros del equipo.

En cuanto al prototipado, para cada proyecto **se asigna un responsable** que será el encargado de **coordinar a un pequeño grupo** que **reunirá todos los materiales necesarios** para la próxima Sesión 5 de RE-CREO en la que se realizarán los prototipos. Los recursos económicos con los que cuentan actualmente son con distintos fondos del colegio como el remanente del comedor, premios que ha recibido la comisión de Vida Activa y los fondos del A.M.P.A..

También en esta reunión, se **programa la intervención en el patio** de infantil. Se decide finalmente realizar dos intervenciones: **una para los niños dentro del horario lectivo y otra para las familias en una jornada de puertas abiertas**. Primero se realizará la de niños para que sirvan ellos mismos como reclamo para invitar a más familias a participar en la jornada de puertas abiertas.



Planificación para el prototipado

Responsables y tareas

Papeleras

Responsables: A.M.P.A.

Prototipo: Cubrir las actuales papeleras con paneles de formas animadas y de distintos colores para fomentar el reciclaje por los niños convirtiéndolo en un juego.

Tareas para el prototipado:

- *Opción A:* Pedir presupuestos para imprimir sobre PVC espumado para la carcasa.
- *Opción B:* Reunir cartón y pintura para realizar manualmente las carcasas

Tareas a futuro:

- Pedir presupuesto para unas nuevas papeleras que cumplan este nuevo formato para evitar las carcasas sobre las viejas papeleras.

Pizarras

Responsables: A.M.P.A.

Prototipo: Realizar tres distintos tipos de pizarras para colgar en las paredes del patio, siendo: convencional con tizas, blanca con rotuladores y de lona con piezas para pegar.

Tareas para el prototipado:

- *Pizarra convencional:* Conseguir un tablero de madera, pintura de pizarra y tizas.
- *Pizarra blanca:* Reunir cartón, forro blanco, forro transparente y rotuladores.
- *Pizarra lona:* Encontrar estructuras en las que colocar una tela o superficie, lona, velcro y recortables para "pintar" sobre la pizarra.

Escalada

Responsables: Profesorado primaria

Prototipo: Colocar elementos en la pared que representen las presas de escalada para poder comprender el volumen que ocuparían.

Tareas para el prototipado:

- Imprimir en papel pegatina formas de presas de distintos colores y tamaños.

Tareas a futuro:

- Consultar el presupuesto para colocar una zona de escalada en el patio, considerando el reutilizar el suelo de caucho blando que actualmente se encuentra en desuso.

Pista americana

Responsables: Dirección + Profesorado

Prototipo: Construir una zona de equilibrios y obstáculos entre los tocones de los árboles para que los niños puedan moverse libremente por ella.

Tareas para el prototipado:

- Colocar bancos, cuerdas, cajas de plástico y demás elementos disponibles en el centro para crear la zona de obstáculos y equilibrios.

Tareas a futuro:

- Buscar empresas instaladoras de elementos prefabricados y pedir presupuesto.



Planificación para el prototipado

Responsables y tareas

Estación meteorológica

Responsables: Profesorado Infantil

Prototipo: Construir, con ayuda del alumnado de Educación Infantil, una estación meteorológica para colocar en el patio y consultar todos los días como herramienta de aprendizaje.

Tareas para el prototipado:

- Buscar información para construir una estación meteorológica con material reciclado.
- Recoger el material necesario.
- Organizar el trabajo con los pequeños durante el horario lectivo

Tareas a futuro:

- Buscar elementos para construir una estación meteorológica precisa.

Soporte

Responsables: Dirección

Tareas para el prototipado:

- Aportar herramientas para la instalación de los proyectos en el patio.
- Incluir una zona de sombra para prototipar el próximo toldo que se dispondrá gracias a una subvención concedida al colegio.
- Ofrecer el material del colegio como soporte a los proyecto.

Implantación de los proyectos

En la reunión del equipo de organización también se establecieron los espacios del patio en los que colocar los proyectos una vez prototipados.



Esquema del patio de recreo con la distribución de proyectos



Planificación para el prototipado

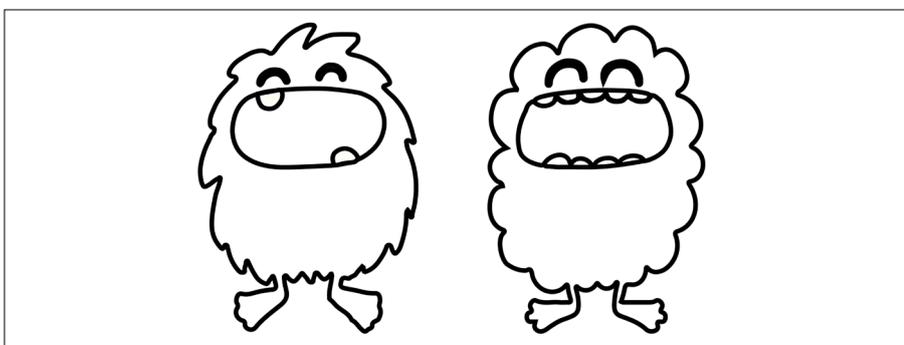
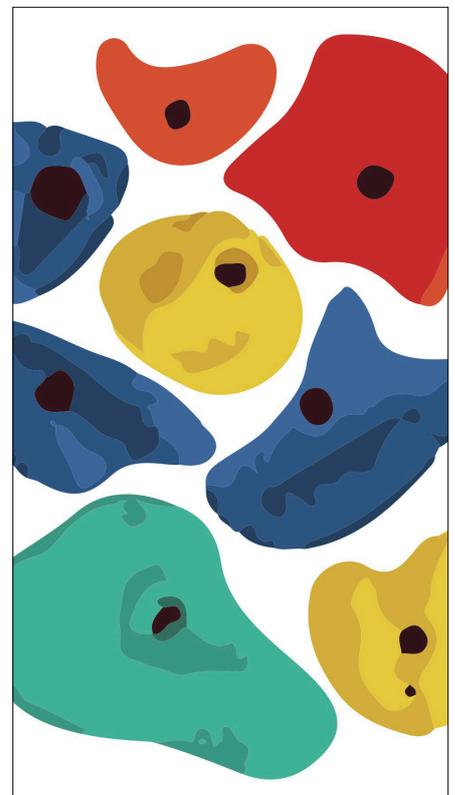
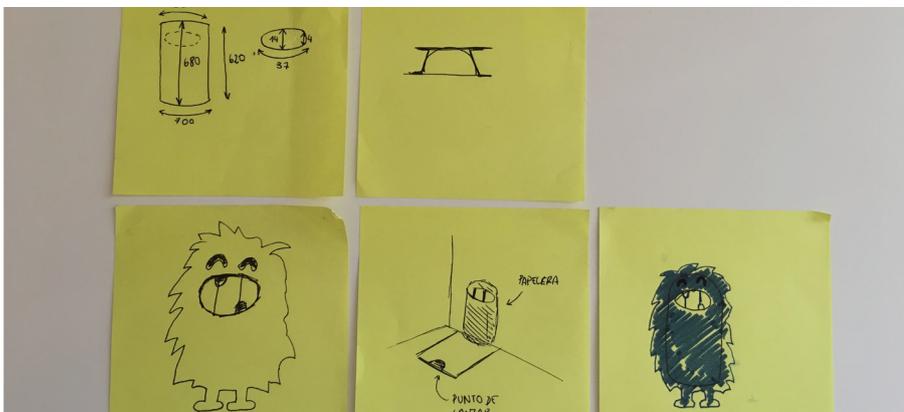
Tareas del equipo de diseño

Coordinar y controlar el correcto avance de los pequeños equipos encargados de los proyectos. Además de ofrecer ayuda y soporte.

La principal tarea en este punto por parte del equipo de diseño es **supervisar el progreso** de los proyectos para cumplir los plazos y objetivos de forma previa a la siguiente reunión. En la mayoría de proyectos la única ayuda que necesitaban era esta, en otros sí que fue necesaria la **intervención para facilitar el trabajo**.

En el caso de la **estación meteorológica** se realizó un **research de información** para encontrar métodos de construir una de forma sencilla y con materiales reciclados, ya que las profesoras de infantil encargadas del proyecto encontraban dificultades en esta tarea.

Para las **papeleras y zona de escalada** sí que fue necesaria una intervención mayor, ya que requerían **tareas propias de diseño**, tanto para **las carcacas** como para **las pegatinas**. Se diseñaron los elementos correspondientes y se trasladaron al equipo encargado para que continuasen sobre esos las próximas tareas.



Elementos diseñados para el prototipado (18)



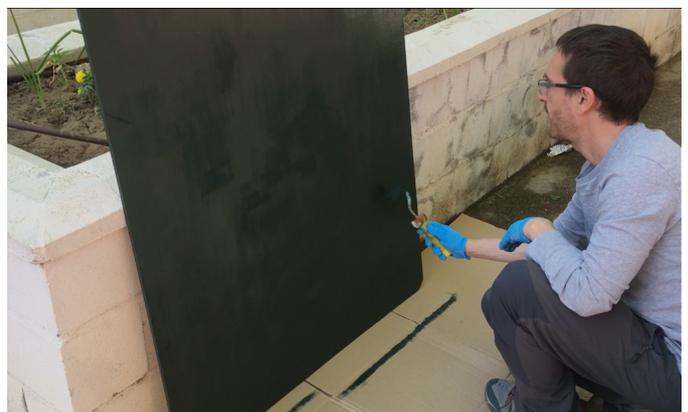
Sesión 5. Prototipado

Objetivos

- Coordinarse y **trabajar en equipo**.
- Aplicar la **creatividad para realizar las tareas** con los recursos que se disponen.
- **Construir los prototipos** de los proyectos.

Actividad planteada

Cada **equipo debe autogestionarse en recursos materiales y humanos para construir el prototipo**, contando con el soporte puntual del equipo de diseño, ya que este debe supervisar el avance de todos.





Sesión 5. Prototipado

Resultados

Prototipos listos para realizar la presentación al resto de familias y niños del colegio

Mientras se llevaban a cabo los prototipos, se grabó el proceso para realizar un **vídeo que sirva como comunicado de la jornada de puertas abiertas** y así el resto de familia sientan un mayor interés por conocer el trabajo realizado.

Quedaron los **proyectos listos para ser colocados** en el patio de infantil a la mañana siguiente para que fuese una **sorpresa también para los niños** de Educación Infantil al salir al recreo en su horario.



Imágenes de los prototipos colocados en el patio de infantil

3.5 Resultado

Sorpresa a los niños



Jornada infantil

Todos los proyectos fueron colocados durante la mañana para que así los niños no viesen nada al entrar en el colegio y fuese completamente sorpresa.

Antes de salir a jugar, las profesoras de Educación Infantil compartieron a los niños todo el trabajo que se había realizado en la Escuela Taller de Diseño desde que ellos mismos rellenaron la encuesta. Así, se **puso en valor todo el trabajo que se había realizado** también con ayuda de los niños.

Con estos precedentes, se dejó a los niños **total libertad para disfrutar de su nuevo patio**, y una vez lo descubrieron se advirtió a los niños que, como ellos mismos podían ver, era un patio “de mentira” para que nos imaginásemos todos cómo será el nuevo y para probar si nos gustaba.

Los **distintos grados de Educación Infantil** disfrutaron del patio en **horarios separados** para que todos pudiesen experimentar plenamente de los elementos.

La **respuesta por parte de todos los niños fue positiva**, ya que se mostraron encantados con la sorpresa y muchos de ellos no podían esperar a tener el nuevo patio construido.

“¿Cuándo estará el patio de verdad?”

“¿Cuándo vienen las máquinas a poner el patio nuevo?”

Sorpresa a los niños

La sesión de prueba con los niños también **fue grabada y documentada** para poder ser **compartida a las familias** una vez pasada la jornada de puertas abiertas, y así que todas puedan ver las imágenes de la sorpresa a los niños en caso de perder la oportunidad de asistir a la jornada de patio abierto.



Imágenes de la jornada infantil

Jornada de puertas abiertas

Del mismo modo, se organizó esta actividad en horario no lectivo para que las familias pudiesen acudir a ver los avances y mejoras

Esta jornada de puertas abiertas se planteó a **final de curso** para **terminar con una buena sensación** del proyecto y que sirva de **motivación a más familias** a participar por conseguir ese patio soñado en próximos años.

Se convocó a las familias un domingo por la mañana, **intentando asegurar la máxima asistencia**, ya que es un horario mayoritariamente no laboral. Se dispuso el patio del mismo modo que se había hecho con los niños para que fuesen ellos los que en un primer momento guiasen a sus padres a través de las distintas zonas con sus anécdotas vividas en la sorpresa que tuvieron.

Al inicio se dejó a las familias y niños **total libertad para explorar** y de cara al final de la jornada se realizó una **breve charla por parte del equipo de organización y de diseño** sobre todo el trabajo realizado. También sirve como base para plantear el **plan a futuro del patio**, ya que esta es una prueba y la implantación real comenzaría en septiembre. Del mismo modo, se compartieron las primeras ideas sobre futuras mejoras como incluir un arenero, la zona de socialización, etc.

La respuesta por parte de las familias **también fue positiva** y mostraron gran **interés y agradecimiento** por el trabajo y esfuerzo realizado.



Imágenes de la jornada de puertas abiertas

4 *Conclusiones*

¿Qué hay en esta sección?

<i>4.1 Resultados del proyecto</i>	<i>91</i>
<i>4.2 Consecución de los objetivos</i>	<i>93</i>
<i>4.3 Satisfacción de los agentes</i>	<i>95</i>
<i>4.4 Aprendizajes</i>	<i>96</i>

4.1 Resultados del proyecto

Todos los resultados obtenidos

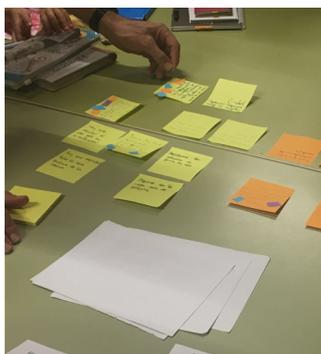
1. Rediseño del patio infantil



La aplicación del Diseño Social y el Design Thinking al caso del rediseño del patio de infantil del Colegio Público María Moliner ha generado un **resultado satisfactorio para toda la comunidad implicada**. Como hemos visto en el apartado anterior, esta etapa se ha dado por concluida con la **instalación de los prototipos en el patio de recreo** donde se han podido disfrutar en varias jornadas. Este rediseño satisface las necesidades y resuelve los problemas detectados del espacio y ofrece nuevas posibilidades a los usuarios para disfrutar de todas sus posibilidades

Como se trata de un **proyecto evolutivo y a largo plazo**, el **resultado final** del proyecto se conseguirá en **etapas más avanzadas** con el proceso que eso conlleva. Pero en este punto, el rediseño, a través del prototipado, **es una recompensa a los implicados** en el desarrollo del proyecto, que ven materializado su esfuerzo y dedicación.

2. Escuela Taller de Diseño



Otro resultado del proyecto es el **aprendizaje de la comunidad educativa** en herramientas como el **Design Thinking y el Diseño Social** a través de la Escuela Taller de Diseño. Aunque ya se dé por finalizada, todo el **material informativo, teórico y herramientas** utilizadas han sido compartidos con la comunidad para **queden siempre accesibles**.

Se fomenta así el discurso de **empoderamiento** que promueve el Diseño Social, permitiendo que los usuarios sean autosuficientes y tengan las técnicas y métodos necesarios para **autogestionarse en futuras ocasiones** de necesidad.

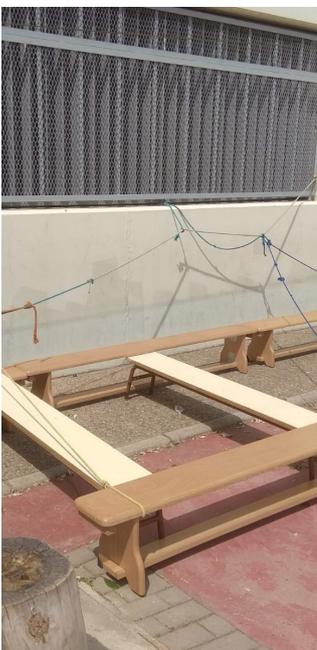
3. Equipo de trabajo



El propio desarrollo del proyecto ha conseguido **consolidar un equipo de trabajo operativo** que realiza las tareas de forma adecuada. En un comienzo, los participantes no mostraban buenas dinámicas de trabajo en grupo, pero a través de exponer estas mismas y ofrecer nuevas herramientas de comunicación y organización del trabajo, se ha construido un equipo fuerte.

Este resultado también es **duradero en el tiempo**, ya que **esta comunidad seguirá trabajando en el proyecto a largo plazo**. Además, se ha mantenido contacto con los miembros y actualmente continúan trabajando y organizándose en torno al proyecto.

4. Documentación de un proyecto de diseño social



Alejando el foco de la comunidad del colegio público CEIP María Moliner, también este proyecto **enriquece a la comunidad interesada en nuevos proyectos de aplicación de Social Design** y lo hace a través de toda la documentación del mismo. Es decir, todo el proyecto **ha quedado registrado en un documento** donde se reflejan todos los pasos dados, problemas encontrados y soluciones finales; y este documento, que se trata de este mismo anexo, **queda accesible en Repositorio Institucional de Documentos ZAGUAN**. Así con distintas búsquedas, este documento servirá de guía y experiencia a otras comunidades.

Del mismo modo, buscando un **formato más dinámico y que se encuentre en una plataforma masiva**, también se ha elaborado un breve vídeo sobre el proyecto que se encuentra disponible en **YouTube**⁽¹⁹⁾. A través de varias etiquetas del contenido como #socialdesign, #designthinking, #rediseño, #diseñosocial, #patioinfantil, será **posicionado con mayor facilidad en las búsquedas de Google para aquellos interesados** en el tema.

(19) Link al vídeo: <https://youtu.be/e3J39Hy5p2Y>

4.2 Consecución de los objetivos

Objetivos del pliego de condiciones del rediseño

- *Desarrollar proyectos que mejoren las instalaciones del patio del colegio, viables y con implantación adecuada a la situación de la comunidad.* Aunque el resultado se ha dado por **conseguido con la sesión de prototipado**, el avance del proyecto **está dirigido a la implantación final** de los mismos siguiendo las pautas y observaciones aportadas desde el equipo de diseño.
 - *Generar un resultado que se mantenga a lo largo del tiempo y sean capaces de trabajar en equipo para resolver cualquier necesidad.* Gracias al **aprendizaje de la comunidad** con la Escuela Taller de Diseño, se ha dotado a la misma de herramientas útiles para que sean capaces de mantener los resultados del mismo.
 - *Crear un grupo de trabajo multidisciplinar en el que todos participen en condiciones de igualdad, y en el que se desarrollen habilidades y aptitudes de cocreación.* En el proyecto han participado distintos grupos que rodean al sistema educativo: dirección, profesorado y familias. Todos ellos han trabajado **exitosamente de forma conjunta** y creando un equipo que **actualmente sigue trabajando** con unos objetivos mayores a largo plazo.
 - *Generar un aprendizaje de la comunidad en metodologías y técnicas del Diseño Industrial como lo son: Diseño Social, Design Thinking.* Del mismo modo, con el contenido teórico impartido en la Escuela Taller de Diseño, la comunidad **dispone de los apuntes y resúmenes** que sirven de base sobre la que construirán sus propios **referentes de metodologías y técnicas** en función de los próximos proyectos.
 - *Aprovechar todos los recursos disponibles para el desarrollo del proyecto y ajustar todos los costes a un marco razonable para el centro.* Tanto para la ejecución final como para el desarrollo del proyecto, se han utilizado **los recursos disponibles de manera consciente y sostenible para optimizarlos.**
 - *Crear un proyecto que sirva como referente para inspirar a otras comunidades de Zaragoza y otras ciudades.* Al **compartir con la sociedad** el proyecto y los resultados del mismo, **todo aquel interesado puede consultar la documentación** para informarse y nutrirse de la experiencia.
-

Objetivos de la aplicación de Diseño Social

- *Definir la aplicación de Diseño Social en el ámbito educativo para la mejora de los problemas que pueden surgir en el mismo.* Se ha desarrollado el proyecto de forma satisfactoria como se ve reflejado en la **consecución de los objetivos fijados en el pliego de condiciones** del rediseño del patio de colegio.
 - *Profundizar en las técnicas y prácticas del Diseño Social.* Se ha definido un **estado del arte de las disciplinas** que resume el marco teórico de las mismas. Además se han **detallado herramientas que posteriormente han sido utilizadas** en la aplicación.
 - *Llevar a cabo el rediseño del patio infantil del colegio CEIP María Moliner a través de la aplicación de las técnicas y metodologías estudiadas.* Aunque no se ha realizado la instalación final del rediseño, sí que se ha hecho una **aproximación muy cercana al resultado final a través de prototipos** que han sido evaluados por la propia comunidad.
 - *Organización y dirección del grupo creativo con el ámbito de abordar los objetivos del rediseño.* El **equipo reducido encargado de la organización y coordinación** de todos los participantes del proyecto ha sido estructurado con éxito, gracias a la **comunicación y el uso de las técnicas estudiadas** de organización de grupos de trabajo.
-

4.3 Satisfacción de los agentes

Retrospectiva

La retrospectiva es una herramienta que nos permite **recopilar el feedback de todos los miembros de un equipo sobre el trabajo realizado** a lo largo de todo el proyecto. Con esta se pueden **detectar los comportamientos** que nos han hecho mejorar y mantenerlos, y también los problemas que no nos han permitido avanzar y que debemos evitar en futuros proyectos.

Tras la sesión de prototipado, se realizó una última sesión en la que **todos los participantes evaluaron el trabajo realizado para dejar sus impresiones personales** sobre el mismo. Con esta, se detectarán cuáles han de ser los **próximos pasos**.

Cada uno, disponía de post-its para apuntar aspectos en estas tres categorías: ha funcionado bien, aspectos a mejorar y no ha funcionado. **Tras escribirlos se ponían en común con el resto**, si alguno se repetía o estaba relacionado con otro, se agrupaba para en un simple vistazo ver cuáles son aquellos aspectos de mayor relevancia. Algunos ejemplos son:

Ha funcionado bien :)

- Confianza en los miembros del equipo que se apoyan en el desarrollo de tareas.
- Buena organización y planificación por parte del equipo coordinador.
- Sesiones de RE-CREO dinámicas y enriquecedoras.
- Evolución de las dinámicas de grupo. Ahora somos un equipo y antes no sabíamos trabajar juntos.

Aspectos a mejorar :|

- Herramientas para realizar los distintos comunicados. En ocasiones, no sabemos cuándo serán las reuniones.
- Delegar responsabilidades.
- Priorizar unos proyectos a otros, porque cuando se dan eventos en el colegio el proyecto de rediseño queda en un segundo plano y perdemos tiempo de trabajo.

No ha funcionado :(

- Fondos económicos. Es necesario realizar más técnicas y campañas para recaudar fondos para el proyecto.
- Malos-entendidos iniciales entre los distintos grupos del grupo que conforman el equipo, debido a la falta de comunicación.
- Poco tiempo disponible para trabajar en el proyecto.

4.4 Aprendizajes

Conclusiones propias

1. Un **proyecto de Diseño Social tiene un gran impacto** tanto dentro de la comunidad en la que se está aplicando como en la sociedad, pero lograr un **éxito en todos sus aspectos es de gran dificultad**. Implica un gran esfuerzo y dedicación contando con un alto factor de riesgo en el desempeño del mismo, ya que **los resultados pueden ser inesperados**. Los resultados obtenidos **dependen en su mayoría de la participación y motivación de la comunidad**, y es labor del equipo de diseño saber conducir el trabajo de forma que se den estos buenos comportamientos; pero es por este motivo que **no es responsabilidad plena del diseñador** el éxito del proyecto.
 2. Es muy importante antes de comenzar un proyecto, **organizarlo y estructurarlo** para que todas las partes comprendan el rol que desempeñan dentro del mismo y entender a su vez sus inquietudes. Si no se realiza de esta forma, **se pueden dar malentendidos** que afecten de forma directa al proyecto del equipo y provoquen una pérdida de tiempo, recursos y esfuerzos. Esto es probable que se dé en entornos **donde grupos sociales distintos deben trabajar juntos**, como era nuestro caso. Familias, profesores y dirección habían comenzado a trabajar de forma individual antes de comenzar el proyecto y, una vez se hizo de forma conjunta, existían desconfianzas y roces entre los miembros.
 3. Aún así, dentro de un equipo de trabajo bien estructurado y organizado **siempre encontramos perfiles de miembros que no siempre son proactivos** y que tienen miedo al cambio cuando no se sigue el camino que ellos habían pensado. Cuando se dan este tipo de comportamientos dictatoriales que se oponen a las iniciativas del grupo, pese a encontrarse en clara minoría, **se han de tratar con delicadeza y reconducir ese pensamiento** de forma que aporte al equipo.
 4. Existe una gran cantidad de métodos, herramientas y técnicas en el mundo del diseño, por eso **es importante conocerlas y documentarse sobre ellas**, para luego ser capaces de aplicarlas dentro de un proyecto. También es importante conocerlas para detectar cuáles son las ventajas que nos pueden ofrecer y tener la **flexibilidad suficiente para adaptarlas a nuestras necesidades**, no solo existe una fórmula para hacer las cosas.
 5. El **ritmo de un proyecto dentro del entorno educativo viene marcado por muchos factores**, en algunos casos imprevisibles, por lo que el planteamiento que en un principio realiza el diseñador, lo más probable es que sufra modificaciones. Estas modificaciones en su mayoría **implican retrasos en los plazos**, puesto que la primera prioridad de este entorno es la educación y las actividades dedicadas a ello; el resto pasan a un segundo plano.
-

5

Bibliografía y referencias

¿Qué hay en esta sección?

<i>5.1 Referencias</i>	98
<i>5.2 Webgrafía</i>	99

5.1 Referencias

- Hidalgo, M. (2013, 25 de septiembre). ¿Qué es diseño social? Recuperado de: https://disenosocial.org/diseño-social-concepto/#disenadora_social_Maria_Hidalgo_Rudilla
- Pelta, R. (2011, enero). El diseño en la era de la información, *I+Diseño. Revista Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*. Recuperado de: http://www.diseño.uma.es/i_diseño/i_diseño_4/documento3.htm
- Pelta, R. (2012, enero). Diseñar para el cambio social. *Monográfica.org*. Recuperado de: <http://www.monografica.org/02/Opini%C3%B3n/3112>
- Goteo, F. (2018). IMAGINA TU PATIO. Recuperado de: <https://www.goteo.org/project/imagina-tu-patio>
- Lafuente, A., Horrillo, P. (2018) Cómo intervenir un patio escolar. *La aventura de aprender. Proyecto MICOS*. Recuperado de: <http://laaventuradeaprender.intef.es/documents/10184/67760/como-intervenir-un-patio-escolar>
- Brown, T., Wyatt, J. (2010, invierno). Design Thinking for social innovation, *Stanford SOCIAL INNOVATION Review*. Recuperado de: https://ssir.org/articles/entry/design_thinking_for_social_innovation#
- Pelta, R. (2013, septiembre). Design Thinking. Tendencias en la teoría y la metodología del diseño, *Universitat Oberta de Catalunya*. Recuperado de: http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/75946/4/Design%20Thinking.%20Tendencias%20en%20la%20teor%C3%ADa%20y%20la%20metodolog%C3%ADa%20del%20dise%C3%B1o_M%C3%B3dulo%204_Design%20thinking.pdf
- Almirall, E. (2007). Open Innovation. *Revista IF, la revista de la innovación*, (53).
- Chesbrough, H., Vanhaverbeke, W., & West, J. (Eds.). (2006). *Open innovation: Researching a new paradigm*. Oxford University Press on Demand.
- Troncoso, C., Amaya-Placencia, A. (2017, 1 de abril) Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud, *Revista de la Facultad de Medicina*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/320206573_Entrevista_guia_practica_para_la_recoleccion_de_datos_cualitativos_en_investigacion_de_salud
- Benavides, Mayumi Okuda, & Gómez-Restrepo, Carlos. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 118-124. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008&lng=en&lng=es.
-

5.2 Webgrafía

Escuela de Diseño Social: <http://www.escueladisenosocial.org/>

Empodera Impact stories: <https://impact.empodera.org/>

APTES: <https://tecnologiasocial.org/>

IDEO.ORG: <https://www.ideo.org/>

Design Thinking España: <https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/>

Neuronilla: <https://www.neuronilla.com/desarrolla-creatividad/tecnicas-creatividad/>



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Aplicación de Diseño Social a la mejora de las
instalaciones del patio de infantil del colegio público
CEIP María Moliner

Anexo 2

Autor/es

Julia Morer Belloc

Director/es

Eduardo José Manchado Pérez

Escuela de Ingeniería y Arquitectura
2019

Índice

1. Diapositivas sesiones RE-CREO

1.1 *Presentación del proyecto* 2

1.2 *Sesión RESEARCH* 5

1.3 *Sesión EVALUACIÓN* 8

1.4 *Sesión CREATIVIDAD* 10

1.5 *Sesión SELECCIÓN DE IDEAS* 12

2. Folleto captación

2.1 *Versión para imprimir* 17

2.2 *Versión digital* 18

3. Encuesta

3.1 *Versión para imprimir* 19

3.2 *Versión digital* 23

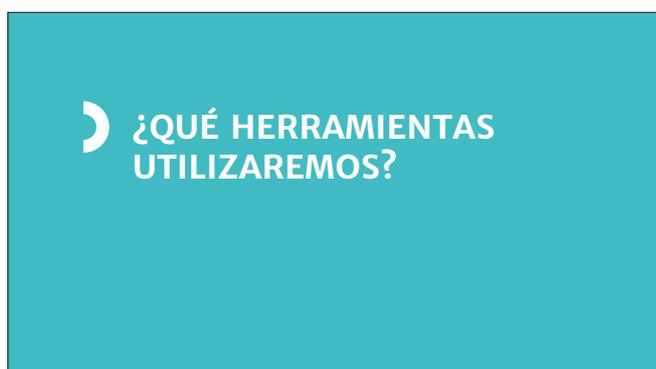
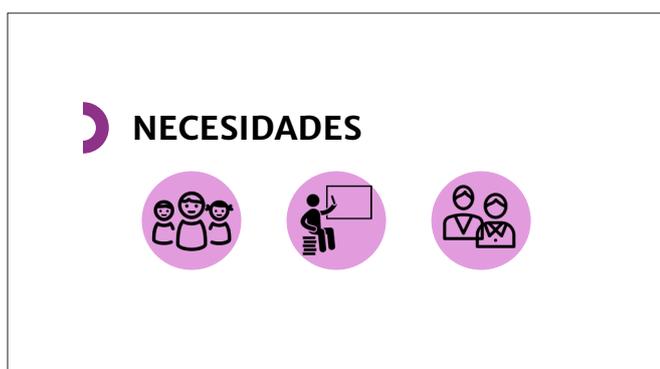
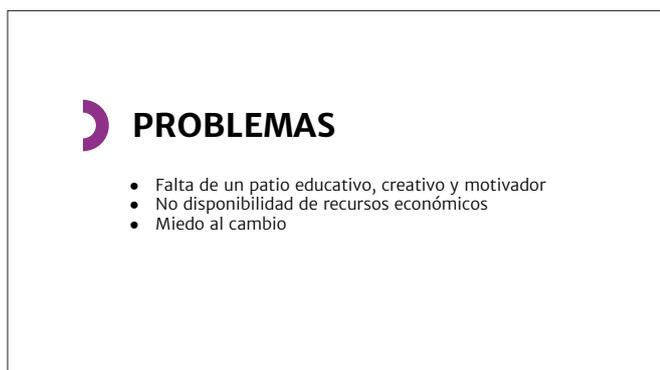
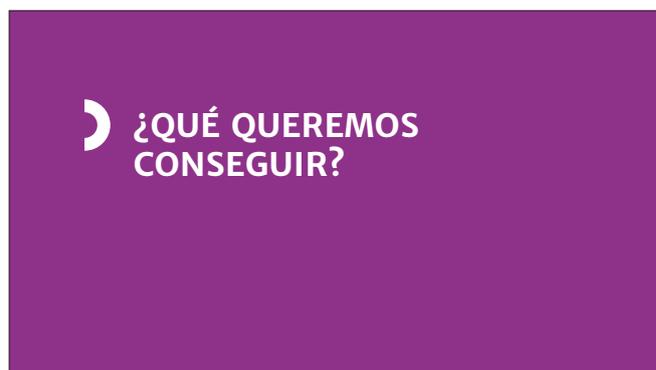
4. Material para el prototipado

4.1 *Recortables papeleras* 28

4.2 *Recortables zona escalada* 29

1. Diapositivas sesiones RE-CREO

1.1 Presentación del proyecto



1.1 Presentación del proyecto

DISEÑO SOCIAL

Resolver las necesidades de la sociedad mediante la implicación de los propios beneficiarios del resultado

DISEÑO SOCIAL

ABIERTO: Todo el mundo que lo desee puede participar
SOSTENIBLE: Mantenerse a lo largo del tiempo
EMPODERA: Aporta valor a la comunidad que participa

DESIGN THINKING

Modelo de innovación que pone al ser humano en el centro del proceso para aportarle beneficio

DESIGN THINKING



OBJETIVOS

- Mejorar las instalaciones con nuevos proyectos
- Crear una comunidad que trabaje en equipo
- Aprendizaje de la comunidad
- Aprovechar los recursos disponibles

¿CÓMO LO HAREMOS NOSOTROS?

RE-CREO
RE-CREANDO NUESTRO PATIO

FASES PARA CONSEGUIRLO

1. Conocer el **problema**, planificación
2. **Lanzamiento**, difusión, creación equipo
3. Análisis de datos, detección de **necesidades**
4. Fases de **cocreación**, desarrollo y definición
5. **Implantación** de los proyectos

1.1 Presentación del proyecto

1. CONOCER EL PROBLEMA

Primer grupo reducido de trabajo:
Dirección, profesorado y AMPA



2. LANZAMIENTO

Información, encuestas...
Dar a conocer el proyecto a las familias
para aumentar el equipo de trabajo



3. NECESIDADES

Análisis de la información con técnicas
de trabajo en grupo



4. COCREACIÓN

Sesiones creativas, generación de ideas,
evaluación mediante tablas ponderadas.
Definición de los proyectos.



5. IMPLANTACIÓN

Prototipos de evaluación de los proyectos.
Completo desarrollo y ejecución



MUCHAS GRACIAS

1.2 Sesión RESEARCH

Research
 RE-CREO. RE-CREANDO NUESTRO PATIO
 Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la Educación
 Julia Morer Belloc

OBJETIVOS

- Mejorar las instalaciones con nuevos proyectos
- Crear una comunidad que trabaje en equipo
- Aprendizaje de la comunidad
- Aprovechar los recursos disponibles

DESIGN THINKING

DESCUBRIR DEFINIR IDEAR PROBAR EVALUAR

¿CUÁLES SON LAS NECESIDADES DE NUESTRO PROYECTO?

HERRAMIENTAS

1. Focus group
2. Encuestas
3. Entrevistas
4. Diarios

Focus group	Entrevistas	Encuestas	Diarios
Debate moderado			
Grupo reducido + 1 moderador			
Grabadora para analizar el debate			

Focus group	Entrevistas	Encuestas	Diarios
Debate moderado	Diálogo en directo		
Grupo reducido + 1 moderador	1 Entrevistado + 1 entrevistador		
Grabadora para analizar el debate	Papel y lápiz / Grabadora		

Focus group	Entrevistas	Encuestas	Diarios
Debate moderado	Diálogo en directo	Varias preguntas	
Grupo reducido + 1 moderador	1 Entrevistado + 1 entrevistador	Gran cantidad de encuestados	
Grabadora para analizar el debate	Papel y lápiz / Grabadora	Papel y lápiz / Online	

1.2 Sesión RESEARCH

Focus group	Entrevistas	Encuestas	Diarios
Debate moderado	Diálogo en directo	Varias preguntas	Pensamientos y experiencias
Grupo reducido + 1 moderador	1 Entrevistado + 1 entrevistador	Gran cantidad de encuestados	1 Entrevistado
Grabadora para analizar el debate	Papel y lápiz / Grabadora	Papel y lápiz / Online	Papel y lápiz / Vídeos

Focus group	Entrevistas	Encuestas	Diarios
Debate moderado	Diálogo en directo	Varias preguntas	Pensamientos y experiencias
Grupo reducido + 1 moderador	1 Entrevistado + 1 entrevistador	Gran cantidad de encuestados	1 Entrevistado
Grabadora para analizar el debate	Papel y lápiz / Grabadora	Papel y lápiz / Online	Papel y lápiz / Vídeos

¿CÓMO HACER UNA BUENA ENCUESTA?

TIPOS DE DATOS

- **Cuantitativos:** numéricos y fáciles de analizar
- **Cualitativos:** subjetivos y difíciles de analizar

REGLAS

- Formulación **positiva**
- Preguntas **cerradas y fáciles** de interpretar
- Lo más **breve** posible

FORMATO

¿Online o Papel+Boli?

¡MANOS A LA OBRA!

TURNO DE DISEÑO

¿Qué **aspectos** tiene que abordar nuestra encuesta sobre el **patio**?

1.3 Sesión EVALUACIÓN



Evaluación

RE-CREO. RE-CREANDO NUESTRO PATIO

Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la Educación

Julia Morer Belloc



DESIGN THINKING



DESCUBRIR DEFINIR IDEAR PROBAR EVALUAR



¿CÓMO ANALIZAMOS LAS ENCUESTAS?



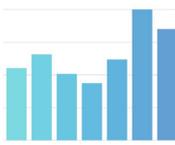
NUESTRAS PREGUNTAS

1. Cuantitativa
2. Cualitativa corta
3. Cualitativa libre
4. (Dibujo)



1. CUANTITATIVA

Lo que podemos obtener son gráficas y valores numéricos



2. y 3. CUALITATIVA

Agrupar las reflexiones en temáticas o macrocategorías para crear nubes de palabras y poder transformarlo en valores numéricos



¿QUÉ VAMOS A HACER?



ORGANIZARNOS EN EQUIPOS DE TRABAJO

Cada equipo se encargará de analizar una de las preguntas

1.3 Sesión **EVALUACIÓN**

PARA LA PREGUNTA 1

- Utilizar **vuestros móviles** para trasladar los resultado del papel al digital
- Realizar una **media de puntuación** para cada aspecto de la encuesta
- Obtener el valor **más importante**

PARA LA PREGUNTA 2

- Leer las encuestas 1 a 1
- Para cada uno de los aspectos, escribir los resultados en **categorías generales** en post-its
- Añadir **puntuaciones** a esos post-its

PARA LA PREGUNTA 3 y 4

- Leer las encuestas 1 a 1
- Apuntar las ideas en **frases generales** en post-its
- **Agrupar** los post-its por **temáticas**

 ¡MANOS A LA OBRA!

 **MUCHAS GRACIAS** 

1.4 Sesión CREATIVIDAD



NORMAS

- Toda idea es bienvenida. Hoy nada es imposible
- Se trata de SUMAR, no de restar
- Permítete ser SALVAJE y SOÑAR
- No tengas miedo



1. LA TERCERA DIMENSIÓN

2. RELACIONES FORZADAS

LIMPIEZA

- Papeleras
- Colaboración
- Reciclaje
- Organización



J. ARTÍSTICO

- Pizarras
- Pinturas
- Material reciclado
- Instrumentos
- Telas



J. SIMBÓLICO

- Juegos en el suelo
- Cocinitas
- Construcciones
- Circuito y tuberías
- Arena, piedras, hojas...



1.4 Sesión CREATIVIDAD

SOCIALIZACIÓN

- Bancos
- Colchonetas
- Mesas
- Lectura



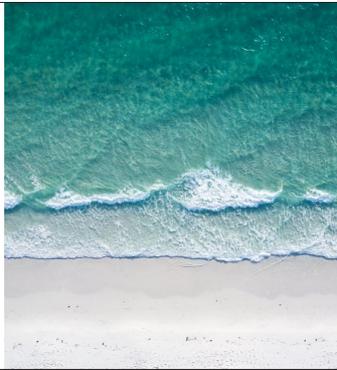
J. CONVENCIONAL

- Juegos de madera
- Aros
- Cuerdas
- Gomas y zancos
- Gymkana
- Laberintos



DECORACIÓN

- Mural
- Valla
- Flores
- Suelo



3. 3 x 1 x ?

MUCHAS GRACIAS

1.5 Sesión SELECCIÓN DE IDEAS

Selección de ideas
 RE-CREO. RE-CREANDO NUESTRO PATIO
 Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la Educación
 Julia Morer Belloc

DESIGN THINKING
 DESCUBRIR | DEFINIR | IDEAR | PROBAR | EVALUAR

¿CÓMO SABEMOS CUÁLES SON BUENAS IDEAS?

HERRAMIENTAS

1. Tabla ponderada
2. Defensor de la idea
3. Abogado del diablo

Tabla ponderada

Establecemos criterios de evaluación

Valoramos cada idea de manera cuantitativa

La mejor idea es la de mayor puntuación

	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	...	Total
Idea 1					
Idea 2					
Idea 3					
...					

Defensor de la idea
 1 vs. grupo
 Hay que vender la idea de la mejor forma posible
 La persona tiene que dar los mejores argumentos de una idea y los demás valoran si les interesa

Abogado del diablo
 1 vs. grupo
 Hay que sacar todos los puntos negativos de la idea
 La persona tiene que intentar convencer al grupo de que no es una buena idea

¿Y NUESTRAS IDEAS?

REDUCIR E INTEGRAR

1.5 Sesión SELECCIÓN DE IDEAS

1ª SELECCIÓN POR FILTRO

1. Desarrollo técnico alcanzable
2. Cumple con las normativas de uso
3. No necesidad de extensos permisos
4. Adecuación a un bajo presupuesto

TENEMOS QUE SELECCIONAR 1 POR ÁREA

ARTÍSTICO

1. "PIZARRAS"

Distintos espacios en los que se puedan pintar, tanto en suelo como pared. Estos espacios pueden ser móviles y modulares para que los niños los coloquen a su antojo. Los materiales con los que se pueden pintar en ellos son también diversos: tizas, pinturas de manos, sprays con aguas de colores...



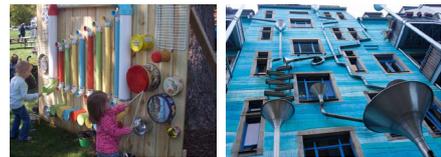
2. RULETAS

Elementos móviles que colocados en las paredes, sirvan para generar dinámicas entre los niños. Pueden servir para crear grupos de juego, para seleccionar un nuevo juego, para divertirse moviendo el elemento, etc.



3. MURO MUSICAL

Crear en la pared un espacio en el que se pueda generar música entre varios niños. Una estructura que dejando caer piedras, bolas... desde distintos puntos, cuando caigan, en su recorrido y al llegar al centro, harán música.



ARTÍSTICO

- | | | |
|-------------------|----------------|---------------------|
| 1 | 2 | 3 |
| <u>"PIZARRAS"</u> | <u>RULETAS</u> | <u>MURO MUSICAL</u> |

SOCIALIZACIÓN

1.5 Sesión SELECCIÓN DE IDEAS

1. MULTIFUNCIÓN

Estructura modular que permita generar varias zonas: espacios de mesa y asientos en los tocones y crear una tarima que haga de teatro. Esta estructura podría ser móvil y montarse en el momento de uso, o dejarlo fijo.



2. ANIMALES

Crear junto con los niños distintas casas y espacios donde pueden vivir/descansar los animales y así poder aprender de sus ciclos vitales y transformarlo en un juego educativo.



3. ESTACIÓN METEOROLÓGICA

Estación meteorológica que controle medidas sencillas como: temperatura, cantidad de lluvia, viento, etc. Así los niños podrán estudiar las distintas estaciones del año y se encargarán distintos niños de controlarla.



SOCIALIZACIÓN

1
MULTIFUNCIÓN

2
ANIMALES

3
E. METEOLÓGICA

LIMPIEZA

1. PAPELERAS

Colocar varias papeleras que tienen formas amigables y con distintos colores para aprender a reciclar. Además, su forma permitirá que se pueda jugar a encostar la basura para convertirlo en una actividad más dinámica.



2. PATRULLAS

Organizar distintos grupos de niños para que sean los encargados temporalmente de cuidar del patio y de animar al resto de sus compañeros a reciclar y cuidar los juegos y juguetes.



3. RECOGER

Distintos elementos que permitan guardar todos los elementos pequeños o piezas de juego para no perderlas y enseñar a cuidar los juegos.



1.5 Sesión SELECCIÓN DE IDEAS

LIMPIEZA

- 1
PAPELERAS
- 2
PATRULLAS
- 3
RECOGER

SIMBÓLICO

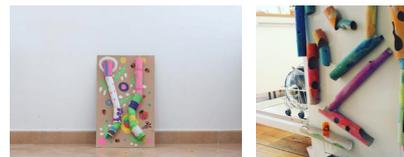
1. PISTA AMERICANA

Crear distintos circuitos con cuerdas, telas... varios materiales que creen tanto un pasillo sensorial, como elementos por los que se pueda realizar equilibrio. El juego queda completamente abierto a la imaginación de los niños.



2. CIRCUITO

Al igual que el instrumento musical, utilizar distintas tuberías u objetos para que los niños puedan lanzar distintos objetos desde puntos distintos. Un mismo niño no puede llegar a dos zonas de lanzamientos y así tienen que jugar entre varios niños.



SIMBÓLICO

- 1
PISTA AMERICANA
- 2
CIRCUITO

CONVENCIONAL

1. ESCALADA

Zona escalada en la que el objetivo sea desplazarse de un punto a otro, en lugar de tener que escalar verticalmente para evitar alturas elevadas.



2. JUEGOS

Distintos juegos pintados en paredes y suelos. Se pueden seleccionar el juego de forma que sea versátil para los educadores para generar dinámicas de aprendizaje en los juegos.



1.5 Sesión SELECCIÓN DE IDEAS

3. COCINITA

Zona de cocinitas realizada con materiales reciclados.



CONVENCIONAL

1
ESCALADA

2
JUEGOS

3
COCINITA

MUCHAS GRACIAS

2. Folleto captación

2.1 Versión para imprimir

RE-CREO

Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la Educación

¿Quieres pasar un buen rato mientras aprendes técnicas y aspectos innovadores del Diseño?

Apúntate a las próximas sesiones co-creativas en las que exploraremos distintas herramientas que nos ofrece el Diseño para que seamos capaces de aplicarlas a resolver problemas de nuestro día a día.

RESEARCH

¿Cómo podemos conocer las necesidades a la hora de empezar un nuevo proyecto?
Aprenderemos técnicas como: encuestas, entrevistas, Focus Group...



EVALUACIÓN

¿Cuáles son nuestras prioridades del proyecto?
Ahora hay que estudiar y analizar la información que hemos obtenido, así tendremos las necesidades de mayor importancia

CREATIVIDAD

¿Cuántas ideas somos capaces de generar para solucionar un problema?
Existen un montón de técnicas que estimulan la creatividad: Brainstorming, método 635, Mindmap, etc.



RE-CREO

PROTOTIPADO

¿Nuestra idea es viable? ¿Funcionará?

El mejor método para dar con todas las respuestas es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertos.



IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad!

Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil.
¡Manos a la obra!



Apúntate

Déjanos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

2.2 Versión digital

RE-CREO

RE-CREANDO NUESTRO PATIO

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

RE-CREO

Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la Educación

¿Quieres pasar un buen rato mientras aprendes técnicas y aspectos innovadores del Diseño?

Apúntate a las próximas sesiones co-creativas en las que exploraremos distintas herramientas que nos ofrece el Diseño para que seamos capaces de aplicarlas a resolver problemas de nuestro día a día.

RESEARCH

¿Cómo podemos conocer las necesidades a la hora de empezar un nuevo proyecto?
Aprendemos técnicas como encuestas, entrevistas, Focus Group...



PROTOTIPADO

¿Nuestra idea es viable? ¿Funcionará?
El mejor método para dar con todas las respuestas es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertas.



EVALUACIÓN

¿Cuáles son nuestras prioridades del proyecto?
Ahora hay que estudiar y analizar la información que hemos obtenido, así tendremos las necesidades de mayor importancia



CREATIVIDAD

¿Cuántas ideas somos capaces de generar para solucionar un problema?
Existen un montón de técnicas que estimulan la creatividad: Brainstorming, método 635, Mindmap, etc.



IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerla realidad!
Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil.
¡Manos a la obra!



Apúntate

Déjanos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos

*

Tu respuesta

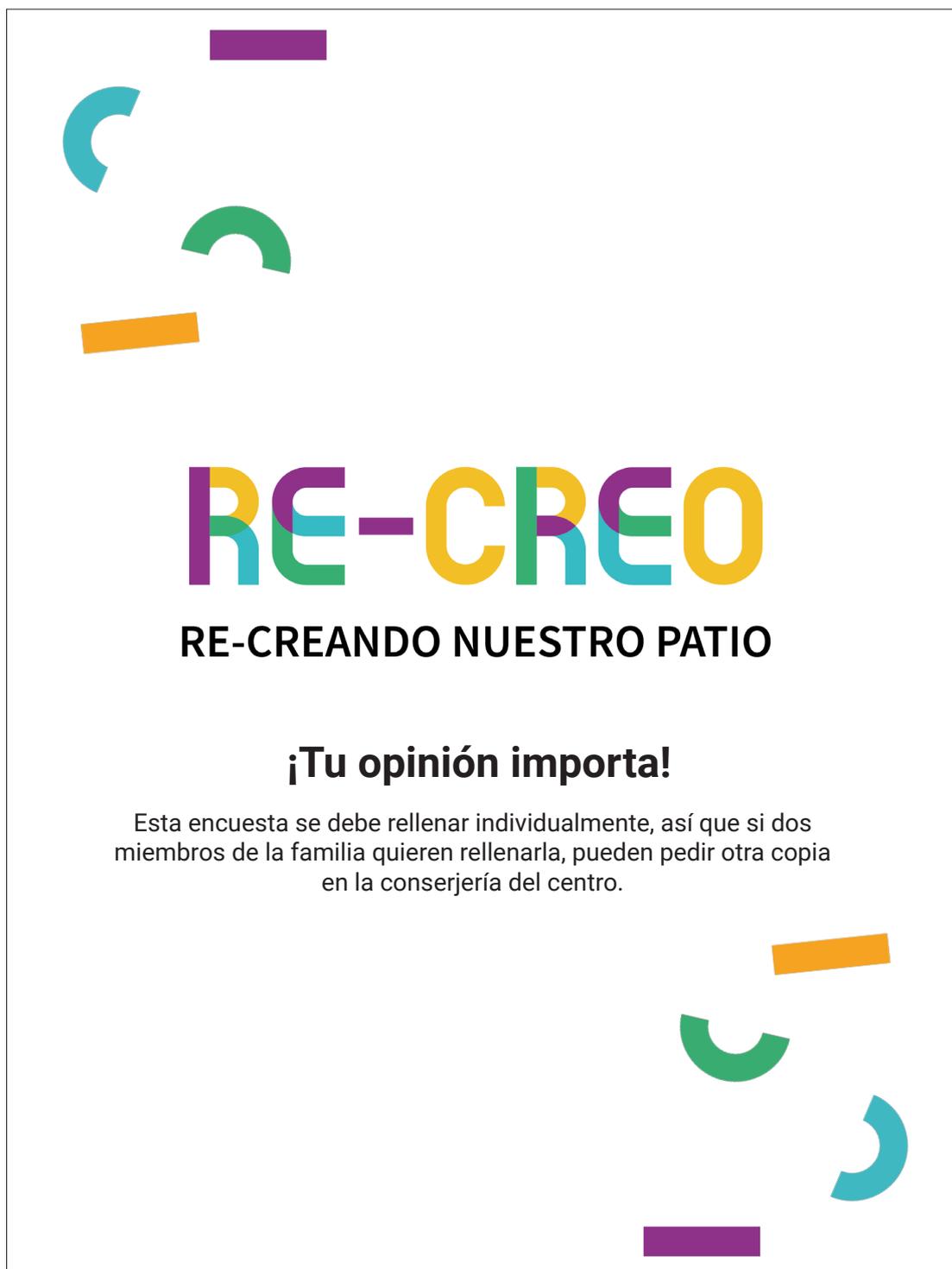
ENVIAR

Página 1 de 1

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

3. Encuesta

3.1 Versión para imprimir



3.1 Versión para imprimir

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante **“Re-creo. Re-creando nuestro patio”** dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias y niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							
SEGURIDAD							
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							
DECORACIÓN							
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	
SEGURIDAD	

3.1 Versión para imprimir

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	
ZONA ACADÉMICA	
DECORACIÓN	

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indicar el qué)

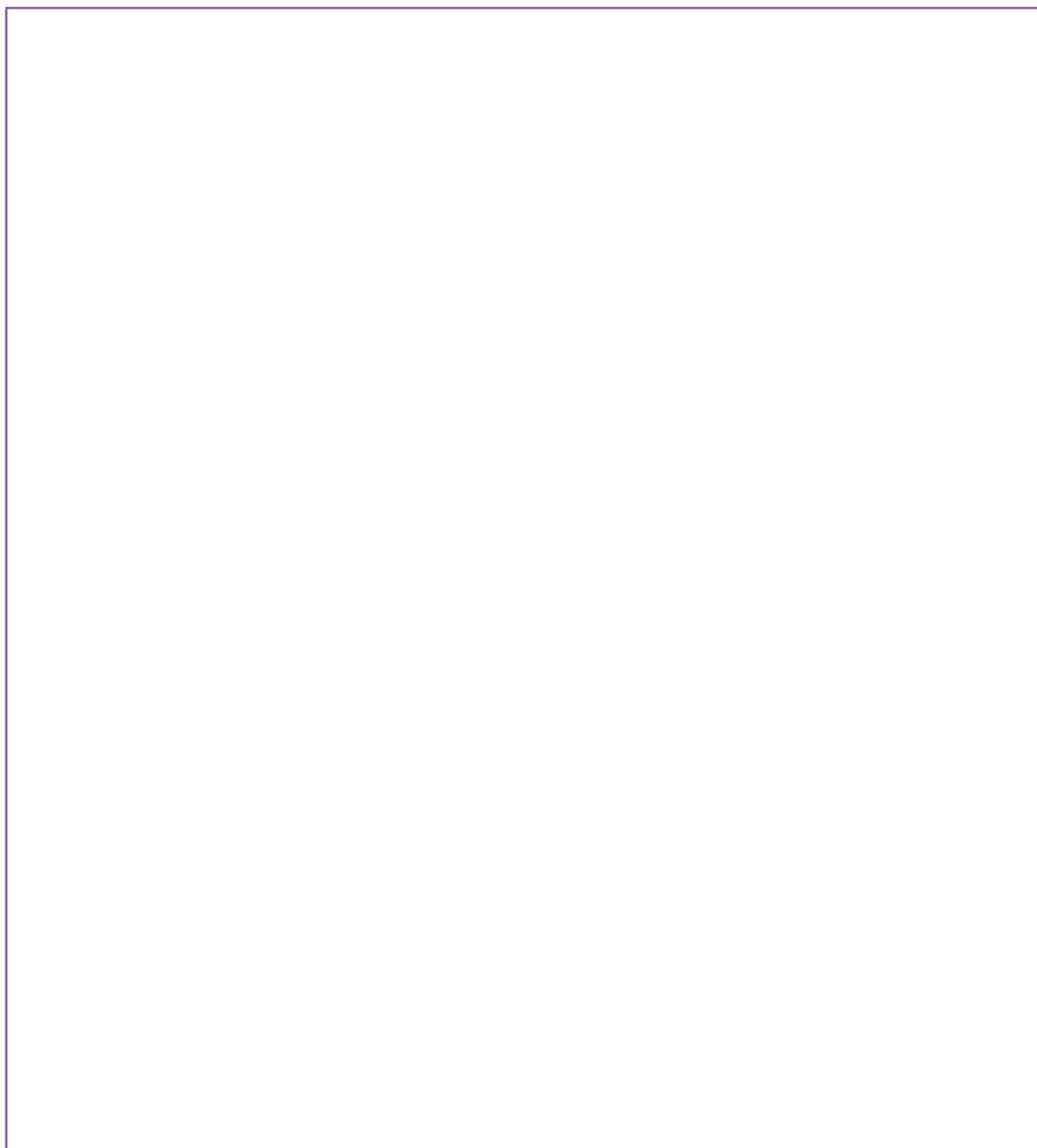
6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

3.1 Versión para imprimir

RE-CREO

Creemos importante hacer **partícipes a los más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio



¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora **durante la próxima semana!**

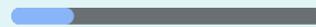
3.2 Versión digital

¡Tu opinión importa!

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de convivencia y aprendizaje fomentando la creatividad y a la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las familias y niños, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que soñéis y dejéis rienda suelta a vuestra imaginación.

[Siguiente](#)



Página 1 de 5

3.2 Versión digital

¡Tu opinión importa!

*Obligatorio

Indica cómo de importante te parecen los siguientes aspectos

Donde 1 es NADA IMPORTANTE y 7 MUY IMPORTANTE *

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA	<input type="radio"/>						
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)	<input type="radio"/>						
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)	<input type="radio"/>						
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	<input type="radio"/>						
SEGURIDAD	<input type="radio"/>						
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	<input type="radio"/>						
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)	<input type="radio"/>						
DECORACIÓN	<input type="radio"/>						

Atrás

Siguiente

Página 2 de 5

3.2 Versión digital

¡Tu opinión importa!

*Obligatorio

¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

Limpieza del patio *

Tu respuesta _____

Material juego convencional (juguetes, columpios...)*

Tu respuesta _____

Material juego simbólico (no convencional, libre...)*

Tu respuesta _____

Material juego artístico *

Tu respuesta _____

Seguridad *

Tu respuesta _____

Zonas de socialización y descanso *

Tu respuesta _____

Zona académica (posibilitar salir a dar clase al patio) *

Tu respuesta _____

Decoración (suelos, paredes...)*

Tu respuesta _____

Atrás

Siguiente

Página 3 de 5

3.2 Versión digital

¡Tu opinión importa!

*Obligatorio

¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

*

Tu respuesta

[Atrás](#) [Siguiente](#)

 Página 4 de 5

3.2 Versión digital

¡Tu opinión importa!

*Obligatorio

¿Te gustaría participar en el proyecto?

¿Quieres formar parte del equipo? *

- Sí
- No

En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

- Aportando conocimientos técnicos
- Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de Re-creo
- Aportando mano de obra
- Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
- Otro: _____

¡Déjanos aquí tu contacto!

Nombre, correo electrónico y teléfono

Tu respuesta _____

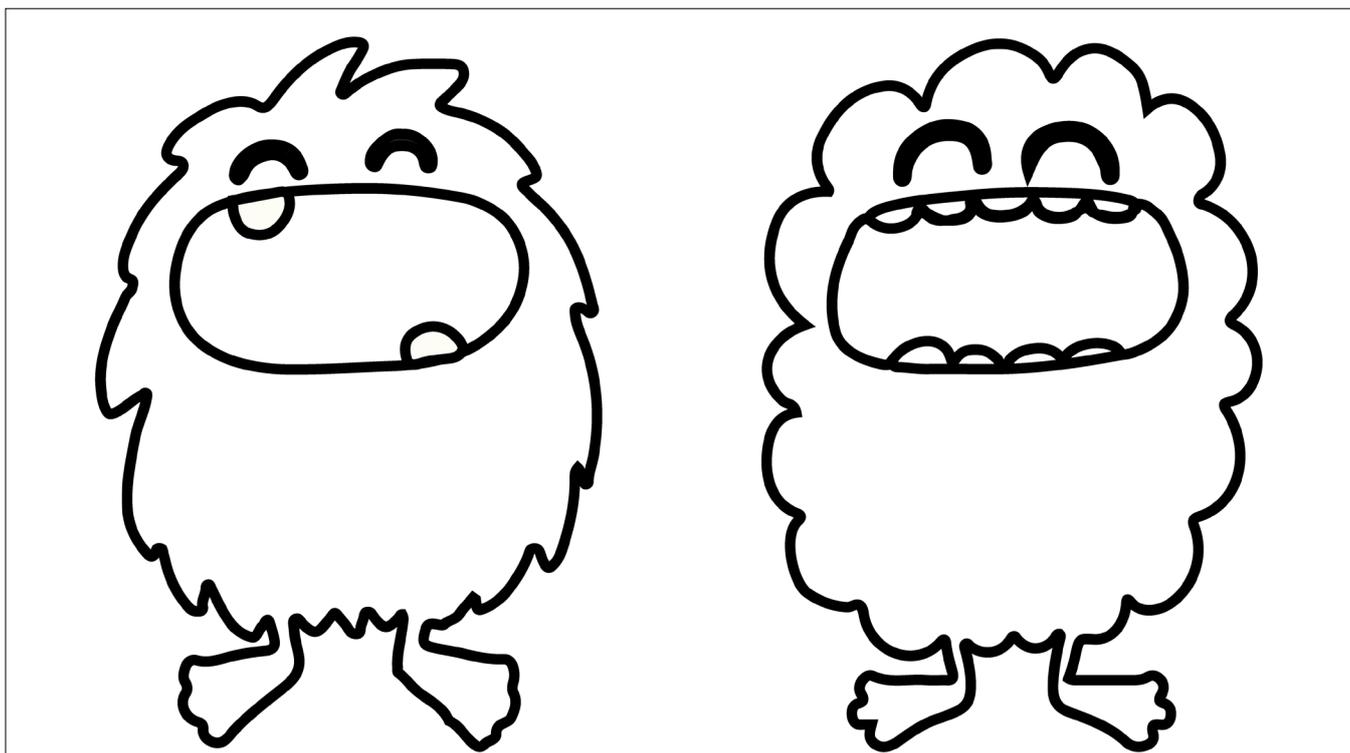
Atrás

Enviar

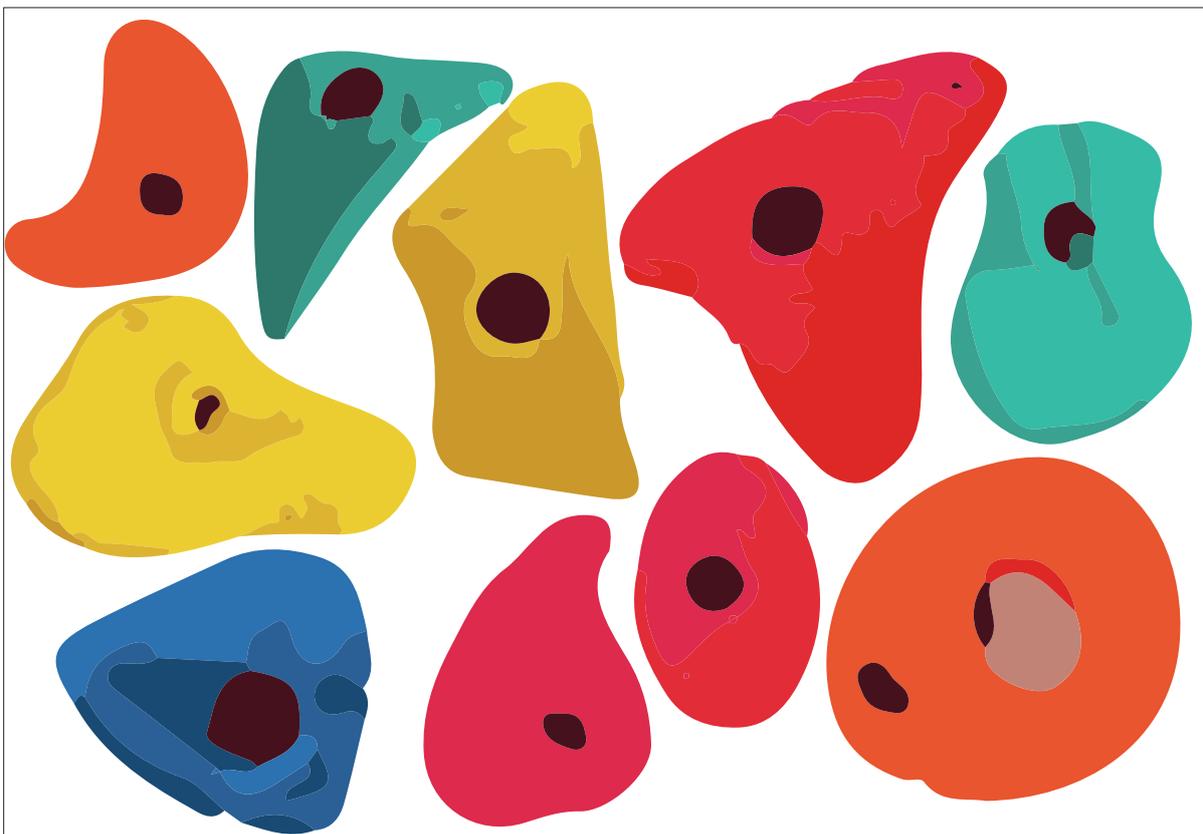
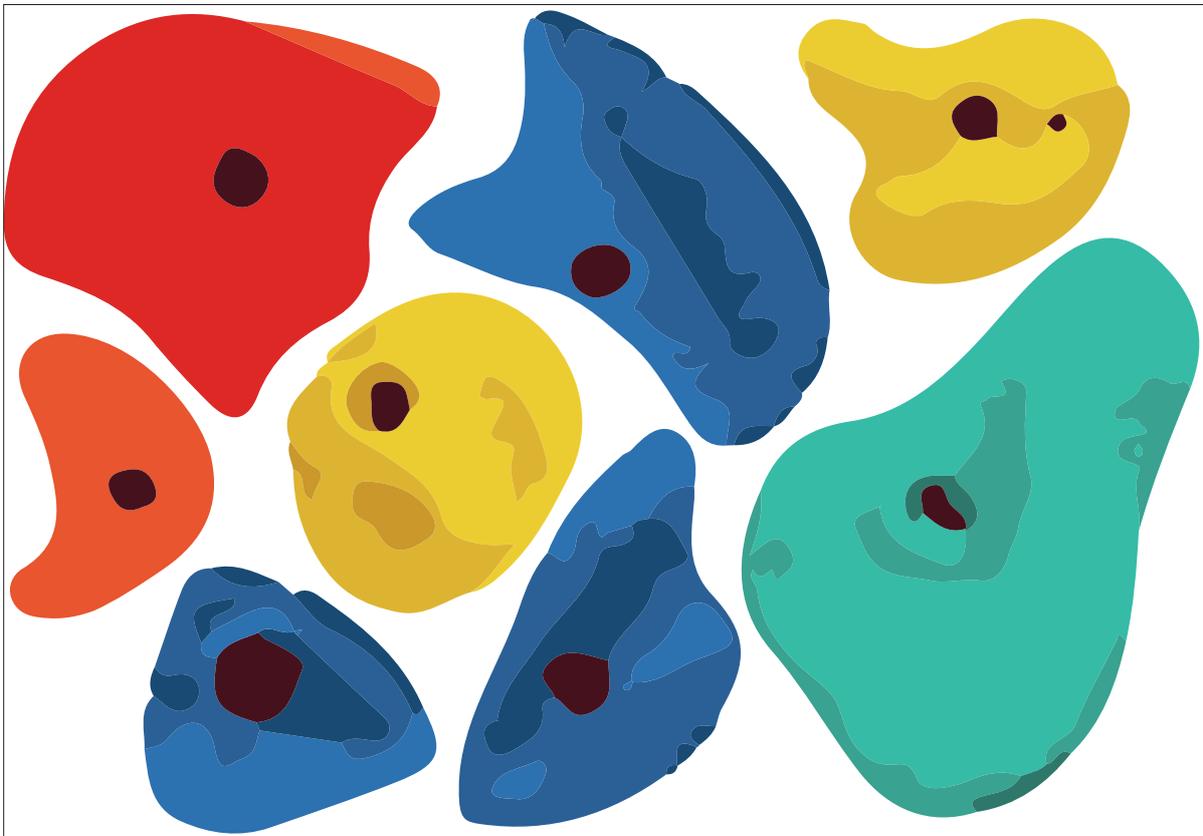
Página 5 de 5

4. Material para el prototipado

4. 1 Recortables papeleras



4.2 Recortables zona escalada





Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Aplicación de Diseño Social a la mejora de las
instalaciones del patio de infantil del colegio público
CEIP María Moliner

Anexo 3

Autor/es

Julia Morer Belloc

Director/es

Eduardo José Manchado Pérez

Escuela de Ingeniería y Arquitectura
2019

Índice

1. Pliego de condiciones	2
2. Acta planificación prototipado	5

1. Pliego de condiciones

Aplicación del Diseño Social en un caso práctico de rediseño de un patio infantil de colegio.

CEIP María Moliner

Trabajo Final de Grado, Julia Morer Belloc.
Grado en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto. Universidad de Zaragoza.

1. Descripción del proyecto

El Diseño Social busca resolver las necesidades de la sociedad mediante la implicación de los propios beneficiarios del resultado, mediante el uso de técnicas de cocreación y diseño colaborativo. En el ámbito educativo, va a permitir la mejora de los ambientes en los que se imparte la enseñanza a través de proyectos que impulsan el aprendizaje de los estudiantes.

El proyecto está orientado al rediseño del patio infantil del CEIP María Moliner a través de la aplicación de conceptos del Diseño Social, de modo que se aproveche todo su potencial y aporte valor a toda la comunidad que participa en el desarrollo.

2. Objetivos

- Desarrollar proyectos que mejoren las instalaciones del patio del colegio, viables y con implantación adecuada a la situación de la comunidad.
- Generar un resultado que se mantenga a lo largo del tiempo.
- Crear una comunidad colaborativa capaz de organizarse y trabajar en equipo para resolver cualquier necesidad que se presente en los próximos cursos.
- Crear un grupo de trabajo multidisciplinar en el que todos participen en condiciones de igualdad, y en el que se desarrollen habilidades y aptitudes de cocreación.
- Generar un aprendizaje de la comunidad en metodologías y técnicas del Diseño Industrial como lo son: Diseño Social, Design Thinking.
- Aprovechar todos los recursos disponibles para el desarrollo del proyecto y ajustar todos los costes a un marco razonable para el centro.
- Crear un proyecto que sirva como referente para inspirar a otras comunidades de Zaragoza y otras ciudades.

3. Fases de desarrollo

Fase 1. Conocer el problema, organización del equipo, planificación del proceso, recopilación de información de partida.

El primer paso es conocer cuál es el problema planteado y las necesidades a resolver de los distintos participantes. Así pues, se recopilará toda la información sobre los primeros pasos realizados en el centro y se generará un grupo reducido de trabajo formado por la Dirección del centro, el profesorado y el AMPA.

Fase 2. Lanzamiento, difusión, creación del equipo.

A continuación, se dará a conocer el proyecto a todas las familias del centro e interesados a través de charlas informativas. También se planteará una recogida de información mediante algún medio a definir, como por ejemplo encuestas o focus group, para identificar los aspectos que se consideran de mayor relevancia, conseguir primeras ideas y aumentar el grupo de trabajo obteniendo una mayor cantidad de recursos.

Fase 3. Análisis de datos, detección de necesidades y prioridades, primeras fases de cocreación.

Una vez finalizado el periodo de encuestas, se procederá a analizarlas en sesiones de cocreación para obtener los objetivos a alcanzar en el desarrollo del proyecto, todo esto a través de diferentes técnicas de análisis.

Fase 4. Segundas fases de cocreación, desarrollo y definición de los proyectos, evaluación.

A continuación, se realizarán las primeras sesiones creativas para generar ideas y conceptos que contemplen los resultados de las encuestas, aprovechando además las herramientas expuestas en la segunda ponencia de la PAI. Algunas de las técnicas utilizadas pueden ser: Brainstorming, método 6-3-5, relaciones forzadas, mindmapping, etc. A través de procesos de evaluación, como tablas de ponderación, se seleccionarán los proyectos con mayor viabilidad y se procederá a detallar su desarrollo técnico.

Con los proyectos debidamente desarrollados, se realizará la divulgación de los mismos a la comunidad educativa implicada a través de una reunión en la que pueda participar la mayor parte de ella. Finalmente se decidirá qué proyecto se llevará a cabo contemplando aspectos económicos, materiales, recursos humanos, normativa, etc.

Fase 5. Implantación de los proyectos

En este momento, se producirán una serie de versiones reducidas y económicas del producto del proyecto para evaluar su aceptación en el entorno y la adecuación a los objetivos establecidos previamente. Contando aquí con los recursos disponibles en FabLabs de la ciudad y repositorios de ideas de los que extraer estos prototipos.

Y por último, se procederá al completo desarrollo y ejecución de los proyectos en jornadas de trabajo colectivo.

4. Planificación

Febrero							
	L	M	X	J	V	S	D
1					1	2	3
2	4	5	6	7	8	9	10
3	11	12	13	14	15	16	17
4	18	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28			

20 FEB: Primera reunión contacto
21 FEB: Primera ponencia PAI
28 FEB: Reunión informativa y comienzo

Marzo							
	L	M	X	J	V	S	D
1					1	2	3
2	4	5	6	7	8	9	10
3	11	12	13	14	15	16	17
4	18	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30	31

11-22 MAR: Encuestas
25-29 MAR: Análisis de datos

Abril							
	L	M	X	J	V	S	D
1	1	2	3	4	5	6	7
2	8	9	10	11	12	13	14
3	15	16	17	18	19	20	21
4	22	23	24	25	26	27	28
2	29	30					

1-12 ABR: Generación ideas
24-26 ABR: Selección proyectos
29ABR - 3 MAY: Desarrollo

Mayo							
	L	M	X	J	V	S	D
1			1	2	3	4	5
2	6	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18	19
4	20	21	22	23	24	25	26
5	27	28	29	30	31		

6-10 MAY: Presentación y evaluación
13-17 MAY: Prototipos y evaluación
20-24 MAY: Modificaciones
27-31 MAY: Desarrollo final

Junio							
	L	M	X	J	V	S	D
1						1	2
2	3	4	5	6	7	8	9
3	10	11	12	13	14	15	16
4	17	18	19	20	21	22	23
5	24	25	26	27	28	29	30

3-20 JUN: Desarrollo final

2. Acta planificación prototipado

ACTA Reunión Comunicad@s Patio

Organización y planificación de la implantación de las distintas propuestas de mejora del patio
Lunes 3 de junio

1. Objetivo de la reunión

El propósito de la reunión de Comunicad@s Patio fue coordinar y tomar decisiones respecto a la puesta en marcha de las distintas propuestas creadas a lo largo de todas las sesiones de la Escuela Taller de Diseño en el ámbito de la educación por la comunidad. Así, se seleccionarían los medios y recursos más adecuados para la puesta en marcha de los mismos.

2. Punto de partida

En la última sesión, se seleccionaron las siguientes propuestas:

- **Pizarras:** distintos espacios en los que se puedan pintar, tanto en suelo como pared. Estos espacios pueden ser móviles y modulares para que los niños los coloquen a su antojo. Los materiales con los que se pueden pintar en ellos son también diversos: tizas, pinturas de manos, recortes...
- **Estación meteorológica:** para controlar medidas sencillas como: temperatura, cantidad de lluvia, viento, etc. Así los niños podrán estudiar las distintas estaciones del año y se encargarán distintos niños de controlarla.
- **Papeleras:** colocar varias papeleras que tienen formas amigables y con distintos colores para aprender a reciclar. Además, su forma permitirá que se pueda jugar a encestar la basura para convertirlo en una actividad más dinámica.
- **Pista americana:** crear distintos circuitos con cuerdas, telas... varios materiales que creen tanto un pasillo sensorial, como elementos por los que se pueda realizar equilibrio. El juego queda completamente abierto a la imaginación de los niños.
- **Zona de escalada:** el objetivo será desplazarse de un punto a otro, en lugar de tener que escalar verticalmente para evitar alturas elevadas.

Todas ellas se incorporarán al proyecto para generar una representación mayoritaria de las ideas y necesidades de toda la comunidad educativa.

3. Organización de los proyectos

Fase 1. Elección de la implantación.

Debido a la gran cantidad de propuestas, debemos organizar nuestros recursos económicos y humanos disponibles para optimizarlos. Por esto, las ideas se dividieron entre: asumidas por la comunidad educativa y asignadas a un tercero (externo de la comunidad educativa).

Las ideas finalmente asumidas fueron:

- **Pizarras**
- **Estación meteorológica**
- **Papeleras**

Fase 2. Planificación temporal.

Debido al poco periodo lectivo restante, se optó finalmente por organizar una sesión de prototipado y de presentación del proyecto. Esta sesión consistirá en: colocar en el patio los distintos los proyectos asumidos por nosotros y queda la posibilidad de crear un prototipo rápido, únicamente para la jornada, de la pista americana; preparar una presentación para todas las familias del proyecto para informarlas de la implantación definitiva en septiembre y del proyecto futuro.

Fase 3. Responsables.

Durante la reunión, se asignaron distintos responsables de los proyectos:

- **Pizarras:** Patricia (disponer el material necesario)
- **Estación meteorológica:** Cristina (disponer el material necesario)
- **Papeleras:** Patricia (contactar con Ecoembes para valorar su colaboración y/o disponer el material necesario)
- **Pista americana:** Pilar (contactar con distribuidores e instaladores)
- **Zona de escalada:** Ángel (contactar con distribuidores e instaladores)

4. Planificación y distribución del espacio





Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Aplicación de Diseño Social a la mejora de las
instalaciones del patio de infantil del colegio público
CEIP María Moliner

Anexo 4

Autor/es

Julia Morer Belloc

Director/es

Eduardo José Manchado Pérez

Escuela de Ingeniería y Arquitectura
2019

Índice

1. Folleto

1.1 Copias entregadas 2

1.2 BBDD nuevos contactos 4

2. Encuesta

2.1 Copias entregadas 5

2.2 Análisis y resultados 19

3. Creatividad

3.1 Resultados PAI 24

3.2 Resultados RE-CREO 27

3.3 Listado de ideas 29

1. Folleto

1.1 Copias entregadas

HE- HE

PROTOTIPADO
¿Mi idea es viable?
¿Funcionará?
 El mejor método para dar con todas las respuestas a es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertos.

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad!

Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil.
 ¡Manos a la obra!

Apúntate

Déjanos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

Por las mañanas,
 DE 9 a 11
 TARDES, A PARTIR DE
 15'30

HE- HE

PROTOTIPADO
¿Mi idea es viable?
¿Funcionará?
 El mejor método para dar con todas las respuestas a es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertos.

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad!

Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil.
 ¡Manos a la obra!

Apúntate

Déjanos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

FLORENTINA AMADORIE
 (MADRE- EMMA D-SAMOU)
 DISPONIBLE - ~~MAÑANA~~
 TARDE DE 15^ª - 17^ª A
 DE LUNES A VIERNES

1.1 Copias entregadas

RE-CHEO

PROTOTIPADO
 ¿Mi idea es viable?
 ¿Funcionará?
 El mejor método para dar con todas las respuestas a es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertos.

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad!
 Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil.
 ¡Manos a la obra!

Apúntate

Déjanos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

MARTES de 16:30 - 17:30
 L - ~~X~~ de 15:30 - 16:30
 isagfau@hotmail.com

CS Scanned with CamScanner

RE-CHEO

PROTOTIPADO
 ¿Mi idea es viable?
 ¿Funcionará?
 El mejor método para dar con todas las respuestas a es el prototipado rápido, junto con uso de FabLabs y repositorios de ideas abiertos.

IMPLEMENTACIÓN

¡Momento de hacerlo realidad!
 Como resultado a todos los talleres, desarrollaremos un proyecto de remodelación para el patio de infantil.
 ¡Manos a la obra!

Apúntate

Déjanos tu horario disponible para acudir a los talleres y así podremos organizarlos de forma que podamos acudir cuantos más mejor y aprender juntos.

soy @la madre de
 KARIM
 Tiene las tardes libre
 menos los jueves

CS Scanned with CamScanner

1.2 Base de datos de nuevos contactos

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Papel informativo		Encuestas	Área	Nombre	Teléfono		Contacto sesiones
2	pprol@colegiomariamoliner.es		Lydyastar82@gmail.com	No indica				pprol@colegiomariamoliner.es
3	proyogonzalvo@gmail.com		sylike35@gmail.com	Mano obra	Silvia	654061130		proyogonzalvo@gmail.com
4	vanessa_roc@hotmail.com		Mellamanpeligro@hotmail.com	Mano obra	Patrik			vanessa_roc@hotmail.com
5	susanasierrag@gmail.com		albavicentelorente@gmail.com	Mano obra				susanasierrag@gmail.com
6	yoliadiego@hotmail.com		pizgz81@hotmail.com	Mano obra	Pilar	685920069		yoliadiego@hotmail.com
7	pizgz81@hotmail.com		torechis@hotmail.com	Mano obra				pizgz81@hotmail.com
8	judivillen@icloud.com		barcacana@gmail.com	Mano obra	Antonio	678609544		judivillen@icloud.com
9	inestejero79@gmail.com		mmunarriz@colegiomariamoliner.es	Mano obra				inestejero79@gmail.com
10	mariosefu@gmail.com		alexa.saiz@gmail.com	Mano obra	Alexandra	620435598		mariosefu@gmail.com
11	dsanjuanaznar@hotmail.com		asunlanga@gmail.com	Mano obra				dsanjuanaznar@hotmail.com
12	Edu.Mariajose2018@outlook.es			Mano obra	Mar Ponce Lázaro	616648692		Edu.Mariajose2018@outlook.es
13	m-fraj75@hotmail.com			Mano obra		602140315		m-fraj75@hotmail.com
14	veacortes3@hotmail.com		pizgz81@hotmail.com	Sesiones	Pilar	685920069		veacortes3@hotmail.com
15	komoroebi@gmail.com		barcacana@gmail.com	Sesiones	Antonio	678609544		komoroebi@gmail.com
16	jorgebaquersipiera@gmail.com		mmunarriz@colegiomariamoliner.es	Sesiones				jorgebaquersipiera@gmail.com
17	nuria.aramendia@gmail.com		alexa.saiz@gmail.com	Sesiones	Alexandra	620435598		nuria.aramendia@gmail.com
18	acampos@colegiomariamoliner.es		asunlanga@gmail.com	Sesiones				acampos@colegiomariamoliner.es
19	asunlanga@gmail.com		angelnavarro83@gmail.com	Sesiones				asunlanga@gmail.com
20	alexa.saiz@gmail.com		angelnavarro83@gmail.com	Contacto				alexa.saiz@gmail.com
21								barcacana@gmail.com
22								mmunarriz@colegiomariamoliner.es
23								angelnavarro83@gmail.com
24								Lydyastar82@gmail.com
25								sylike35@gmail.com
26								Mellamanpeligro@hotmail.com
27								albavicentelorente@gmail.com
28								pizgz81@hotmail.com
29								torechis@hotmail.com
30								mmunarriz@colegiomariamoliner.es

2. Encuesta

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer **participes** a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y **dejéis** rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							X
DECORACIÓN				X			
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	CUBOS DE BASURA PARA RECICLAR
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	CHIMITAS, TORGONAN, BALANCINES
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	PALICES LUDICOS
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	PARED PIZARRON
SEGURIDAD	SUELO DE CAUCHO

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	
ZONA ACADÉMICA	BANCOS - MESA
DECORACIÓN	PLANTAS

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indicar el qué)

6) ¿Déjanos aquí tu contacto (Nombre, correo electrónico y teléfono)

RE-CREO

Creemos importante hacer **participes** a los **más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio



¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora **durante la próxima semana!**

Scanned with CamScanner

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							X
DECORACIÓN					X		
OTROS (indica cuáles)							X

- **HABILITAR ZONA DE SEMBRA**
- **CONTROLAR CUIDADO DEL NUEVO MATERIAL Y SU USO EN HORARIO LECTIVO Y NO LECTIVO**

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	- MÁS BANCOS - ZONA CON CESTAS ARTIFICIALES
ZONA ACADÉMICA	- PARQUE DE PIEDRA - DIBUJAR NÚMEROS Y LETRAS POR LAS PAREDES Y SUELO PARA JUGAR A ENCOSTRARIAS
DECORACIÓN	

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indicar el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

DAVID NAVARRO; davidko11@hotmail.com; 657242197

RE-CREO

Creemos importante hacer partícipes a los más pequeños también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio



¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora durante la próxima semana!

Scanned with CamScanner

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis nada suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA						X	X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)					X		
MATERIAL JUEGO SIMBOLICO (libre, no convencional...)					X		
MATERIAL JUEGO ARTISTICO					X		
SEGURIDAD					X		
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO					X		
ZONA ACADÉMICA (posibilidad salir a dar clase al patio)					X		
DECORACIÓN					X		
OTROS (indica cuáles)							
Tipo de suelo (no concreto)							X
JUEGO / JARDIN							X

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	- ZONA DIFERENCIADA Y APARTADA
ZONA ACADÉMICA	
DECORACIÓN	- SUELO PINTADO (RECORDOS, LETRAS, NUMEROS...) - PLANTAS

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

- SUELO UN DE CEMENTO, UNAL DIFINTOS MATERIALS, (CATEDROS, CATEDRAS...)
- JUEGO / PLANTAS
- MOVIMIENTO DE PISTO FABRICADO CON MATERIALES USUARIOS (EJ/ MADERA) O TELADO (EJ/ALFETA)

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

Aportando conocimientos técnicos	
Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO	
Aportando mano de obra	
Aportando contactos para el desarrollo del proyecto	
Otros (indica el qué)	X Lo que nos requiera el horario laboral

6) ¿Dájanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

SOLEDAD SERRA G. 6177916878
SERRA S. @E.MOTIVARIL.COM
SERVICIO AL CLIENTE 987 935631
MOTIVARIL @E.MOTIVARIL.COM

RE-CREO

Creemos importante hacer partícipes a **los más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio



¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora durante la próxima semana!

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA				X			
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)				X			
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)						X	X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO						X	
SEGURIDAD						X	
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO						X	X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)						X	
DECORACIÓN				X			
OTROS (Indica cuáles)							X

OTROS (Indica cuáles)
el uso de elementos naturales

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	Construcciones, arena...
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	Algunos juegos simbólicos (como uñas con elementos de madera)
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	Paredes que se puedan pintar con tiza // Elementos para equilibrios
SEGURIDAD	

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	Suelo de césped (artificial) con pops hechos con ruedas de coche sombrias
ZONA ACADÉMICA	En las paredes de pintura se podría crear para esto un Habilitar sombra
DECORACIÓN	

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indicar el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

	judivillen@icloud.com
--	-----------------------

RE-CREO

Creemos importante hacer partícipes a **los más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio

¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora durante la próxima semana!

GABRIEL

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							✓
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							✓
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							✓
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							✓
SEGURIDAD							✓
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							✓
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							✓
DECORACIÓN							✓
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	
ZONA ACADÉMICA	
DECORACIÓN	

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (Indicar el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

DANIÉLA DRAGOMIR 640263927
 danieladragomir29@yahoo.com

RE-CREO

Creemos importante hacer partícipes a los **más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que **rellenéis juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio



¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora durante la próxima semana!

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias y niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							X
DECORACIÓN							X
OTROS (Indica cuáles)							X

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	6-7
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	6-7
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	6-7
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	6-7
SEGURIDAD	6-7

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	6-7
ZONA ACADÉMICA	6-7
DECORACIÓN	6-7

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

6-7

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indicar el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

631-63-62-81 Linea 4 años

RE-CREO

Creemos importante hacer partícipes a los **más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio

TEJES/AREJA

¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora **durante la próxima semana!**

CS Scanned with CamScanner

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias y niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							X
DECORACIÓN						X	
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	DAS PAPELERAS FOR COLORES PARA RECICLAJE
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	AUMENTAR LA DOTACION
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	
SEGURIDAD	

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	TRESAS Y BANCOS CON SOMBRA
ZONA ACADÉMICA	
DECORACIÓN	DECORAR PAREDES PARA PINTAR EN EL SUELO JUEGOS O PISTAS DE DEPORTES (QUE NO SEA FÚTBOL O BALONCESTO)

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indicar el qué)

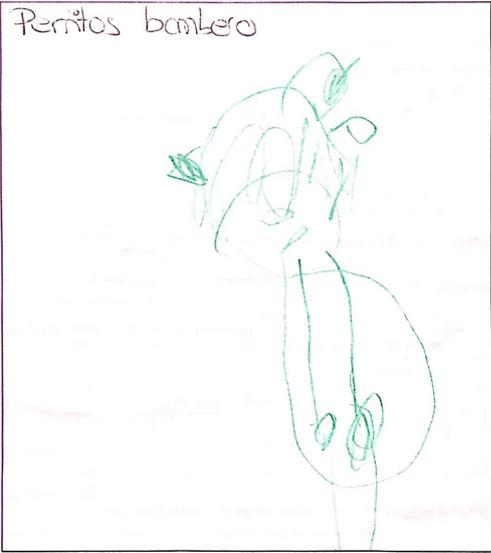
6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

RE-CREO

Creemos importante hacer partícipes a los más pequeños también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio

Permitos bombero



¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora durante la próxima semana!

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer **participes** a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA						X	
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO						X	
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							X
DECORACIÓN						X	
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	
SEGURIDAD	

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO

ZONA ACADÉMICA

DECORACIÓN

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (Indicar el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

KIKO patryx2010@yahoo.es

RE-CREO

Creemos importante hacer **participes** a los **más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **Juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio

Letras muy grandes para jugar con ellas.

Cuadrados para jugar

tobogán

tiras de cables para pintar en el suelo o pared

tobogán

¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora durante la próxima semana!

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las familias y niños, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							X
DECORACIÓN							X
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	Regaderas, fuentes agua
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	Balones, columpios
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	Juguete rojo, carritos
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	Pinzas
SEGURIDAD	solo zona

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	banco, hamacas, casaca
ZONA ACADÉMICA	libros, s
DECORACIÓN	Flora, carritos

3) Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

Dallas
Tirolina
Linkina

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indica el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

Daniel 659 020867
wacarte3@hotmail.com

RE-CREO

Creemos importante hacer partícipes a los más pequeños también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio



¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora **durante la próxima semana!**

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de Infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer **participes** a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO				X			X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO				X			X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)						X	
DECORACIÓN					X		
OTROS (indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	Poner mas papeletas y en un color mas vistoso
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	Patio pequeños - otro tamaño y juguetes sicomotrices
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	Proporcionar material como cuerdas, gomas, zancos, tiras para
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	Juegos con imaginación.
SEGURIDAD	Que haya suficientes profesores en el patio para impedir peleas o accidentes

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	
ZONA ACADÉMICA	
DECORACIÓN	Que reverbiera patio infantil con dibujos infantiles (por favor nada parecido a lo que se pinta en el recreo)

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

Un porche en el que quepan todos los alumnos al hacer fila para entrar o salir cuando llueve

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/> Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/> Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/> Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/> Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/> Otros (indicar el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

CS Scanned with CamScanner

RE-CREO

Creemos importante hacer **participes** a los **más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio

¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora **durante la próxima semana!**

CS Scanned with CamScanner

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infanci del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias y niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis nada suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA	4						2
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)	1						
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)	1						
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	1						
SEGURIDAD	1						
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							7
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							7
DECORACIÓN	1						
OTROS (indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	from zona de juegos
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	
SEGURIDAD	MAS SEGURIDAD

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	
ZONA ACADÉMICA	
DECORACIÓN	

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

Power mos seguros
mas zonas de juegos

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indica el qué)
	A demás tanto

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

683490428

RE-CREO

Creemos importante hacer partícipes a **los más pequeños** también y tener en cuenta su opinión. Así que os pedimos que rellenéis **Juntos** el cuestionario.

ESPACIO PARA LOS NIÑOS) Dibuja / Describe cómo te gustaría que fuera tu patio

¡Entrega este cuestionario de vuelta a tu profesora **durante la próxima semana!**

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)					X		X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)			X				
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO		X					
SEGURIDAD						X	X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO						X	
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)					X		
DECORACIÓN					X		
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	PAPELERAS DECORADAS, DIVERSAS Y CANTIDAD
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	REPARAR VIEJOS Y AJADAR MS
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	PINTAR JUEGOS DE TODA LA VIDA EN EL SUELO (BENRANA, ETC...)
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	PONER PARED DE PIZARRA Y TIENAS DE COLORES
SEGURIDAD	PONER SUELO DE GOMA

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	COLCHONETAS PARA DESCANSAR Y RESTARSE
ZONA ACADÉMICA	SITIO DE SOMBRA
DECORACIÓN	PINTAR PAREDES CON DIBUJOS

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indica el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

LETICIA (LETIVAH@GMAIL.COM) 661 801 871

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias** y **niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD					X		
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO					X		
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)			X				
DECORACIÓN					X		
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	Paquetes de guantes para hacer equipo de limpieza con los niños, jabón líquido, para limpiar, papelera y botes de agua.
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	pelotas blandas, uñas,
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	Canchales?
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	Trozos de pared para pintar con tiza, y arcilla para hacer
SEGURIDAD	

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	banco con toldo o similar para sombra
ZONA ACADÉMICA	toldo o similar para sombra
DECORACIÓN	Paredes pintadas con ^{líneas de} características pintores, números, letras, figuras geométricas, Naturaleza, ...

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input checked="" type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indica el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

CESAR YUBERO 659540921
CESARYUBERO@HOTMAIL.COM

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las familias y niños, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)			X				
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)			X				
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO			X				
SEGURIDAD	X						
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO			X				
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)				X			
DECORACIÓN							
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	Que alguien se encargue de recoger las hojas y bolsas que están en el recreo.
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	Alguna casita o tobogán más
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	
SEGURIDAD	Más cuidado con las rejillas... más seguridad.

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	
ZONA ACADÉMICA	
DECORACIÓN	Alguna pintura en paredes es un colegio.

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

Si, no todos los niños les gusta el fútbol y todo el recreo, lo ocupan los que juegan a fútbol, muy poco recreo para los demás niños.

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

Aportando conocimientos técnicos	
Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO	
Aportando mano de obra	
Aportando contactos para el desarrollo del proyecto	
Otros (indica el qué)	en todo lo que pueda, no dispongo de mucho tiempo.

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

Maria Pilar Lomax. 652 256752
marcipilarlomax@yahoo.es.

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia** y **aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las familias y niños, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							X
DECORACIÓN					X		
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	Poner más papeleras
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	Algún castillo más
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	Piscina de bolas y cabezales
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	Pizarra en la pared
SEGURIDAD	Quitar la fuente

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	Una carpa o más perchas
ZONA ACADÉMICA	
DECORACIÓN	Juegos en el suelo

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

Ara en la pared para jugar con pelotas

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

Aportando conocimientos técnicos
Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
Aportando mano de obra
Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
Otros (indica el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

Jorge jsrjudo25@gmail.com 646 284343

2.1 Copias entregadas

RE-CREO

Estamos poniendo en marcha un proyecto ilusionante "Re-creo. Re-creando nuestro patio" dirigido a la mejora y transformación del patio de infantil del colegio, para poder crear un nuevo espacio de **convivencia y aprendizaje** fomentando la creatividad y la salud.

Creemos importante hacer partícipes a todas las **familias y niños**, y tener en cuenta todas las opiniones en el cuestionario que os presentamos. Al tratarse de un proyecto innovador y creativo, os pedimos que **soñéis** y dejéis rienda suelta a vuestra **imaginación**.

1) Indica cómo de importante te parecen estos aspectos, donde 1 es nada importante y 7 muy importante (puedes añadir otros aspectos que consideres importantes):

	1	2	3	4	5	6	7
LIMPIEZA							X
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL (juguetes, columpios...)							X
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO (libre, no convencional...)							X
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO							X
SEGURIDAD							X
ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO							X
ZONA ACADÉMICA (posibilitar salir a dar clase al patio)							X
DECORACIÓN				X			
OTROS (Indica cuáles)							

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

LIMPIEZA	CUZOS DE BASURA PARA RECICLAR
MATERIAL JUEGO CONVENCIONAL	CASITAS, TOSCANA, BALANCINES
MATERIAL JUEGO SIMBÓLICO	PALLES LUDICOS
MATERIAL JUEGO ARTÍSTICO	PARED PIZARRON
SEGURIDAD	SUELO DE CAUCHO

2) ¿Qué se te ocurre a ti para mejorar los siguientes aspectos?

ZONAS DE SOCIALIZACIÓN Y DESCANSO	
ZONA ACADÉMICA	BANCOS + MESA
DECORACIÓN	PLANTAS

3) ¿Tienes alguna idea más para mejorar el patio?

4) ¿Te gustaría participar en el proyecto? SI NO

5) En caso afirmativo, ¿en qué quieres colaborar?

<input type="checkbox"/>	Aportando conocimientos técnicos
<input type="checkbox"/>	Aportando ideas al proyecto y participando en las sesiones de RE-CREO
<input type="checkbox"/>	Aportando mano de obra
<input type="checkbox"/>	Aportando contactos para el desarrollo del proyecto
<input type="checkbox"/>	Otros (indicar el qué)

6) ¡Déjanos aquí tu contacto! (Nombre, correo electrónico y teléfono)

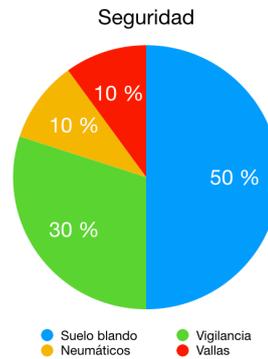
2.2 Análisis y resultados

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
	ID	Pregunta 1	Media		Seguridad	Cnt.		Limpieza	Cnt.		Socialización	Cnt.		Artístico	Cnt.	
1	1	Seguridad	6,17		Suelo blando	10		Papeleras	17		Bancos con som	16		Pizarra	22	
2	2	Limpieza	5,96		Vigilancia profesores	6		Colaboración	12		Casita / Castillo	7		Tizas	8	
3	3	Socialización	5,72		Neumáticos	2		Reciclaje	11		Mesas	7		Pinturas	6	
4	4	Artístico	5,62		Vallas	2		Fuente	1		Sillas	4		Material reciclado	3	
5	5	Simbólico	5,55		Quitar tocones	2		Material limpieza	1		Césped	2		Instrumento	3	
6	6	Zona académica	5,5		Fuente	1		Organización	1		Hamacas	1		Mural	2	
7	7	Convencional	5,34		Cuidar rejas	1		Protoeoger zona valla	1		Zona lectura	1		Espejos	1	
8	8	Decoración	4,81		Puerta patio infantil	1			44		Texturas	1		Taller barro	1	
9	*	Natural									Mandalas	1		Cintas gimnasia	1	
10	*	Uso no lectivo									Juegos de mesa	1		Telas	1	
11											Colchonetas	1		Disfraces	1	
12											Decoración	1		Pintura de cara	1	
13											Fuente funcional	1		Plastilina	1	
14												44		Arena mágica	1	
15																52
16																
17																

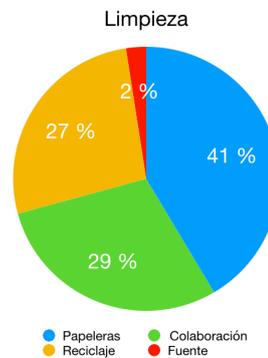
	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE
	Simbólico	Cnt.		Zona académica	Cnt.		Convencional	Cnt.		Decoración	Cnt.		ID	Pregunta 3	Cnt.
1	Juego suelo / rayuela	9		Sombra	9		Tobogán	11		Pintura en suelo	24		1	Sombra / Porche	9
2	Cocinitas	8		Gradas / Ágora	5		Columpio	6		Murales	10		2	Uso de paredes para actividad lúdica	5
3	Construcciones	4		Mesas	2		Casita	4		Flores	4		3	Naturaleza	5
4	Arena	3		Librería	2		Juguetes psicomotricidad	3		Árboles	3		4	Arenero	2
5	Piedras	2		Colchonetas	2		Pelotas	3		Dibujos con inglés	3		5	Redistribución espacio	2
6	Hojas árbol	2		Pizarras	1		Escalada	3		Dibujos aprendiz	2		6	Suelo diferentes texturas	2
7	Tuberías y pelotas	2		Zona sin viento	1		Juegos de otros países	2		Huerto jardineras	1		7	Sitios donde meterse y esconderse	2
8	Circuito libre	2		Picnic	1		Balancín	2		Pintar valla	1		8	Huerto / Plantero	2
9	Música	1		Jardín vertical	1		Gomas y zancos	1		Materiales recicl	1		9	Utilización en horario no lectivo	1
10	Paneles lúdicos	1			24		Tabla curva	1		Colchonetas	1		10	Zona de agua	1
11	Camino textura	1					Juegos de maderas	1		Laberinto	1				
12	Balanzas	1					Ruedas	1		Gymkana	1				
13	Cabezudos	1					Juegos suelo	1		Suelo blando	1				
14	Piscina bolas	1					Motos	1		Naturaleza	1				
15	Ajedrez	1					Aros	1		Patchwork	1				
16	Envases	1						41			55				
17	Mini rapel	1													
18	Saltadores	1													
19	Llevar juguetes de casa	1													
20	Comba	1													
21	Espacio teatro	1													
22	Materiales naturales	1													
23	Murales jugar dedos	1													
24	Coche con ruedas	1													
25		48													
26															
27															

2.2 Análisis y resultados

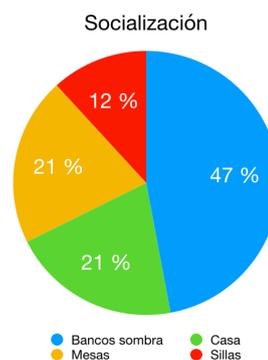
Seguridad	Cantidad
Suelo blando	10
Vigilancia profesores	6
Neumáticos	2
Vallas	2
Quitar tocones	2
Fuente	1
Cuidar rejas	1
Puerta patio infantil	1



Limpieza	Cantidad
Papeleras	17
Colaboración	12
Reciclaje	11
Fuente	1
Material de limpieza	1
Organización	1
Proteger zona valla	1

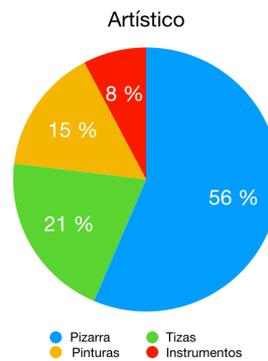


Socialización	Cantidad
Bancos con sombra	16
Casa / Castillo	7
Mesas	7
Sillas	4
Césped	2
Hamacas	1
Zona lectura	1
Texturas	1
Mandalas	1
Juegos de mesa	1
Colchonetas	1
Decoración	1
Fuente funcional	1

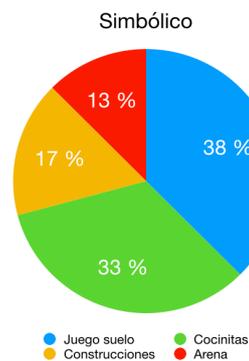


2.2 Análisis y resultados

Artístico	Cantidad
Pizarra	22
Tizas	8
Pinturas	6
Instrumentos	3
Material reciclado	3
Mural	2
Espejos	1
Taller barro	1
Cintas de gimnasia	1
Telas	1
Disfraces	1
Pintura de cara	1
Plastilina	1
Arena mágica	1

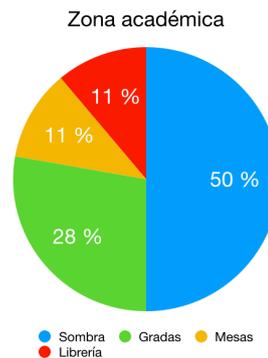


Simbólico	Cantidad
Juego suelo / rayuela	9
Cocinitas	8
Construcciones	4
Arena	3
Piedras	2
Hojas árbol	2
Tuberías y pelotas	2
Circuito libre	2
Música	1
Paneles lúdicos	1
Camino texturas	1
Balanzas	1
Cabezudos	1
Piscina de bolas	1

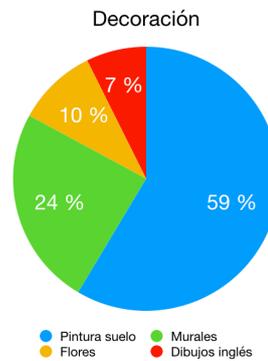


2.2 Análisis y resultados

Zona académica	Cantidad
Sombra	9
Gradas / Ágora	5
Mesas	2
Librería	2
Colchonetas	2
Pizarras	1
Zona sin viento	1
Picnic	1
Jardín vertical	1

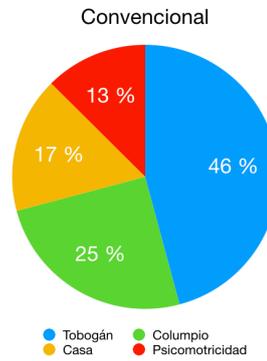


Decoración	Cantidad
Pintura en el suelo	24
Murales	10
Flores	4
Dibujos en inglés	3
Árboles	3
Dibujos aprendizaje	2
Huerto jardineras	1
Pintar valla	1
Materiales reciclados	1
Colchonetas	1
Laberinto	1
Gymkana	1
Suelo blando	1
Naturaleza	1

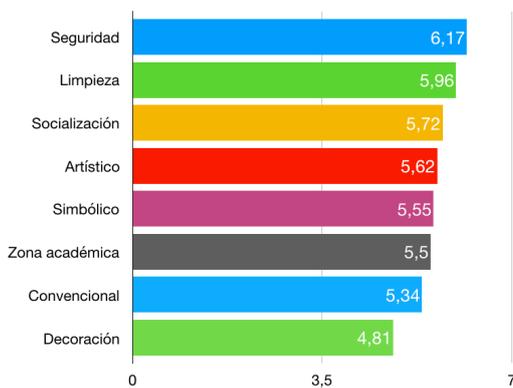
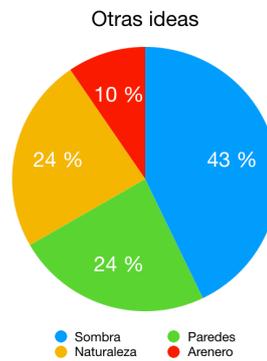


2.2 Análisis y resultados

Convencional	Cantidad
Tobogán	11
Columpio	6
Casita	4
Juguetes psicomotricidad	3
Pelotas	3
Escalada	3
Juegos de otros países	2
Balancín	2
Gomas y zancos	1
Tabla curva	1
Juegos de maderas	1
Ruedas	1
Juegos de suelo	1
Motos	1

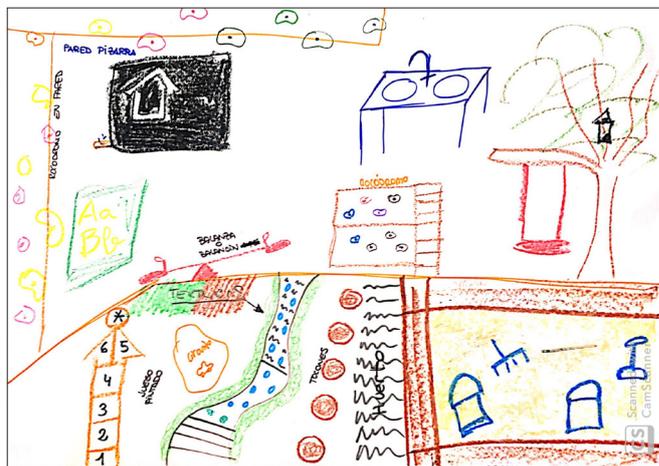
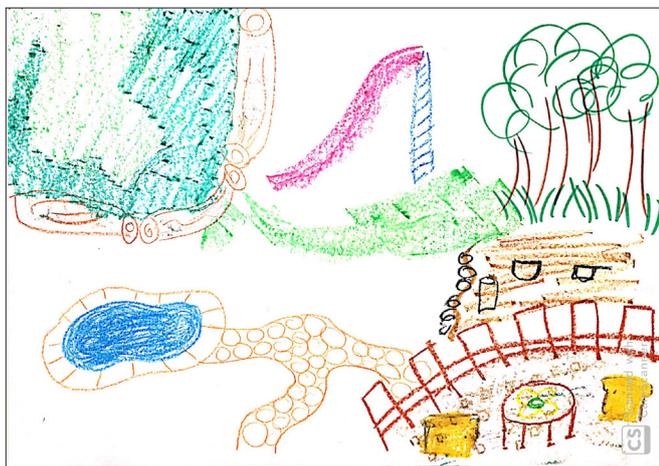
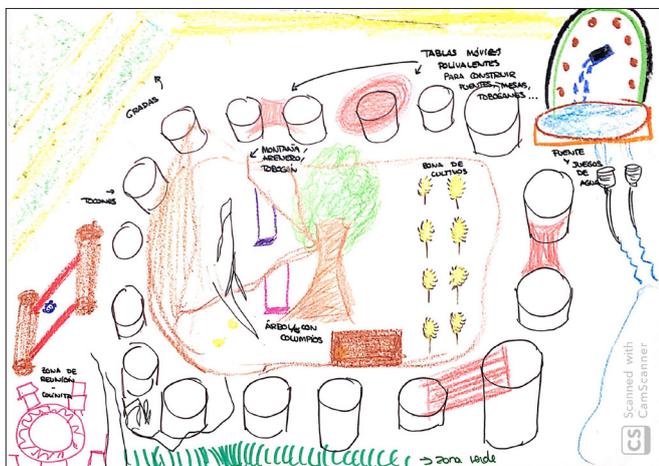


Otras ideas	Cantidad
Sombra / Porche	9
Paredes	5
Naturaleza	5
Arenero	2
Redistribución espacio	2
Diferentes texturas	2
Sitios para esconderse	2
Huerto / Planteros	2
Abierto en horario no lectivo	2
Zona de agua	1

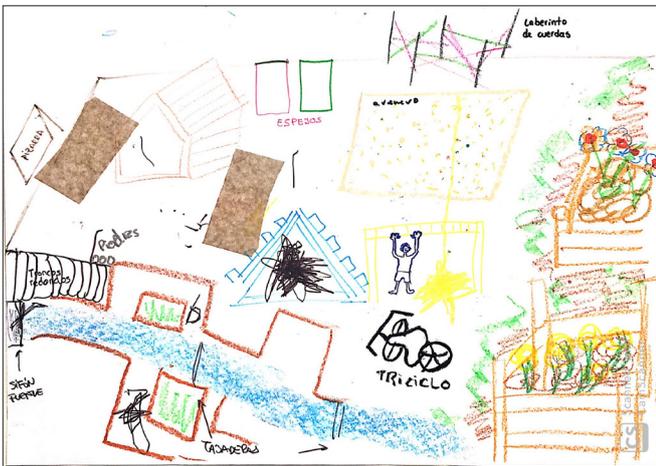
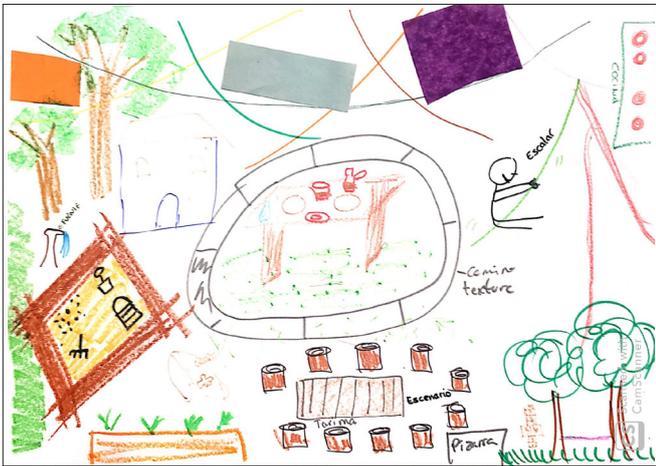
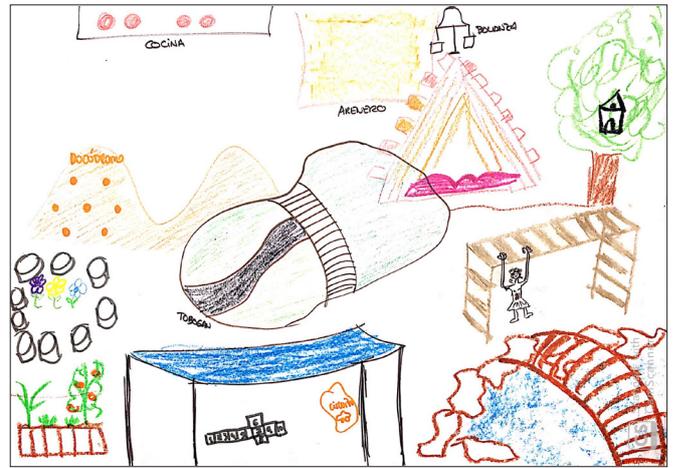
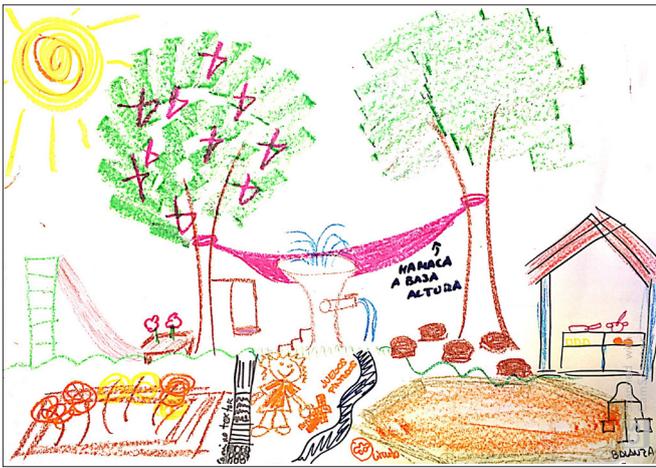


3. Creatividad

3.1 Resultados PAI



3.1 Resultados PAI



3.1 Resultados PAI



3.2 Resultados RE-CREO

* Crear jardín vertical con materiales reciclados.
 * Pizarras sijentas, de diferentes formas

~~Zona de teatro de~~
 Zona de teatro de puzol

* Al lado del jardín Arbol de manos

Scanned with CamScanner

Una casita con apientis .

- Con jardineras donde poder plantar flores .
- Con regaderas para regarlas .

y plantas aromáticas con sus nombres

→ Puede ser de estructura inventada por los niños con cajas mega grandes de cartón.

Con

- Noria de riego aprovechando las muletas de fuego de antes

Scanned with CamScanner

- Zona con donutelos, dif. alturas para poder saltar pueden ser tipo cubos o con alguna rampa para deslizar

① Agua → zona de socialización
 Asiento y zona de descanso para padres y niños

- Areneros

- Juego imaginativo y creativo que ellos inventen.

- caja de personaje de cuento y labirinto

- puente de escalas en la pared a baja altura para ir de un lado al otro de la pared

→ zona de montaje de materiales y juegos de patio. (CATED)

Scanned with CamScanner

① Botellas de agua como elementos de construcción.
 son reciclables; baratas; fácil de mantener; insensibles podrían hacer valles, paredes de casas, laberintos, ...

→ hiladas con cuerda y algodas de pared a pared y que hagan esquinas, para poder crear un jardín vertical tambien se podrían utilizar.

② En las paredes: murales algodas de cuerdas con los se hacer historias

③ Que entre la naturaleza al patio:
 + cajas de murciélagos, aves rapaces, ...
 + grandes macetas un pequeño árbol (divi, futele, ...)

↳ jardín vertical con pallets o similar

④ especies autóctonas }
 plantas aromáticas } regaderas pequeñas
 Conservación sencilla }

Tambien cultivar alguna horizontal como tomates o fresas

Scanned with CamScanner

3.2 Resultados RE-CREO

① Juego libre, creatividad @ arena, agua, cocinas donde usar la arena. Balanza donde pesarla, números en cubos de madera.

② Desniveles experimentar poder jugar tumbarse a ver las lúbas

③ Huerto

④ → Recuerdos en los que tocar, sobre escalones de distintos tamaños...
 → Aparecer demanda para tubos que se aguan

3 tipos de demanda:

- 1) "blanco" material
- 2) tubo enlatado, blanco
- 3) tubo de papel de oficina para hacer rodando como "guerrilla"

Caminos con tocotes

• Juegos pintados

Scanned with CamScanner

arena con

- Escala de ~~construcción~~ montículo elevador
Lampara para ser juegan en (piso, sillas)
- Zona de espaldar y con suelo de goma al el estilo brulter y debajo el arena para acorralar.
- Escalada en la parte de puente de roscas de un lado al otro no hace falta que este alto
 con manchetas!! → NORMAS que tamaño de silla en el suelo

Vascular por una cuerda

Scanned with CamScanner

DESNIVEL (muyal o Montículo) con distintos tipos de texturas y colores.

SISTEMAS de TREPAS → Con cuerdas bien aseguradas a una de las vallas.

AGORA (Zona como un escenario para actores) - zona ABSTRACTA

y asientos cómodos para poder dialogar

→ tipo teatro romano, asientos a dif. alturas y en el centro del escenario

Scanned with CamScanner

Juegos pintados que me gusta la rapela.

Es el turista en algun ruble o dibujo a solo para hacer de "dado"

Zona de almacenaje

Arreglar la fuente de agua.

Bancos y zonas de descanso, zona de reunion

Scanned with CamScanner

3.3 Listado de ideas

	A	B	C	D
1	ID	ÁREA 1	ÁREA 2	IDEA
2	1	Artístico	Artístico	Pizarras de telas y distintos materiales o figuras con velcro que se utilizan para "dibujar" en la tela
3	2	Artístico	Artístico	Pizarras modulares en las que los niños pueden dibujar individualmente o juntar muchas para crear un dibujo con las piezas y lo que pinten dentro
4	3	Artístico	Artístico	Pintar la pared con sprays de agua de colores
5	4	Artístico	Artístico	Crear un muro musical en el que los niños tiren piedras, arena, palos, etc. y que suene de distintas formas
6	5	Artístico	Socialización	Ruletas para colocar en la pared y así poder hacer dinámicas de seleccionar juegos, tareas, parejas...
7	6	Artístico	Decoración	Varias pizarras pintadas en pared y suelo que tengan distintas formas
8	7	Artístico	Decoración	Telas que tengan distintas texturas que puedan tocar
9	8	Artístico	Decoración	Utilizar materiales reciclado como palos o piedras para crear un espacio en el que pintar y que se pueda también utilizar el material reciclado como pintura
10				
11	9	Socialización	Socialización	Construir refugios para animales y así estudiar su ciclo vital
12	10	Socialización	Socialización	Estación meteorológica donde medir viento, agua de lluvia, temperatura, etc.
13	11	Socialización	Socialización	Bancos en los tocones de los árboles que se puedan utilizar como mesas para los peques y de banco para los adultos
14	12	Socialización	Decoración	Zona de teatro y de teatro de Guiñol
15	13	Socialización	Decoración	Estructura circular con materiales reciclados (como barquillas) que se pueda utilizar para montar y desmontar una zona de socialización en grupo
16				
18	15	Limpieza	Limpieza	Utilizar tres papeleras con los coores de reciclaje y que tengan forma amigable para que los niños aprendan a reciclar
19	16	Limpieza	Limpieza	Que los niños puedan traer los juguetes que ya no usan en casa al cole para que otros puedan jugar con ellos (bookcrossing o dejarlos en la propia escuela)
20	17	Limpieza	Decoración	Utilizar distintos contenedores / cajas para organizar todas las piezas de juego pequeñas o los materiales
21	18	Limpieza	Socialización	Se organizan los niños en patrullas de limpieza para cuidar de los materiales y de que todo este limpio. Se crea una patrulla especial y van rotando todos los niños.
22	19	Limpieza	Socialización	Se premia cada semana a un niño por haber sido el que mejor ha cuidado la limpieza.
23	20	Limpieza	Convencional	Papeleras de encestar
24				
25	21	Simbólico	Simbólico	Juegos con piedras
26	22	Simbólico	Simbólico	Laberinto de cuerdas que haya que atravesar sin tocarlas.
27	23	Simbólico	Simbólico	Grandes bloques de colores que se puedan utilizar para hacer construcciones
28	24	Simbólico	Simbólico	Poder jugar con sprays que lancen agua en días calurosos.
29	25	Simbólico	Simbólico	Crear una zona de laberinto con botellas colgadas de cuerdas que haya que esquivar.
30	26	Simbólico	Decoración	Circuitos por las paredes hechos con tuberías y por el que se puedan tirar distintos objetos y tenga varios caminos posibles
31	27	Simbólico	Decoración	Pasillo sensorial con distintos colores, texturas formas, etc.
32	28	Simbólico	Convencional	Generar desniveles en el suelo y aprovecharlos también para crear toboganes naturales
33				
35	30	Convencional	Convencional	Rocódromo o zona de espalderas en la que trepar verticalmente y escalar.
36	31	Convencional	Convencional	Slack zone o sitios en los que caminar por zonas estrechas para trabajar equilibrio.
37	32	Convencional	Decoración	Juegos pintados en el suelo como la rayuela, el twister
38	33	Convencional	Simbólico	Una cocinita en la que los ingredientes sean piedras, hojas, palitos, piezas de plástico, etc. para que ellos estimulen su imaginación
39	34	Convencional	Simbólico	Juguetes para poder hacer cocinitas dentro del arenero
40				
41	35	Decoración	Decoración	Un árbol que las hojas son las manos de cada niño que pasa por el cole.
42	36	Decoración	Decoración	Crear un jardín vertical ayudándonos de material reciclado
43	37	Decoración	Artístico	Explosiones de colores en el suelo y que sirvan también para que los niños puedan pintar.
44	38	Decoración	Artístico	Crear distintos espacios pintando en el suelo diferentes colores, zonas, juegos...
45				