

## ***El "Scenopoites" en el patio. Crear/diseñar el espacio de juego a través del análisis y la práctica artística***

### ***The "Scenopoites" in the playground. Creating/designing the play space through analysis and artistic practice***

**Hernández Muñoz, Silvia** 

Universidad de Zaragoza  
silviahm@unizar.es

**López Alonso, Francisco** 

Universidad de Zaragoza  
flopeza@unizar.es

Recibido: 7-12-2022

Aceptado: 14-2-2023



**Citar como:** Hernández Muñoz, Silvia y López Alonso, Francisco (2023). Poéticas del patio. Geoestética y discurso artístico para el cambio. Una aproximación al pensar/diseñar el patio como espacio artístico. ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales, n.12, p. 55-66, marzo 2023. ISSN 2530-9986. Doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2023.18918>

#### **PALABRAS CLAVE**

Diseño; creatividad; geoestética; patio; sociedad.

#### **RESUMEN**

El patio, antropológicamente, el centro vital y social de las casas, también lo es en las escuelas. Sin embargo, aunque contamos con múltiples intervenciones en patios públicos y privados, no son muchas las que se realizan en los colegios. El proyecto que exponemos a continuación tiene como objetivos repensar y diseñar el espacio de juego, acercar el arte a: docentes, alumnos, familias y barrio. Exponemos diversas metodologías en las que intervienen arquitectos y diseñadores y referenciamos algunos artistas que reflexionan e intervienen en el patio escolar dotándolo de valores artísticos, repensando la relación de las personas con el mismo y motivando al cambio. Analizamos las dinámicas de juego en relación con las metodologías activas y las aplicamos al espacio exterior buscando la motivación empática hacia el arte y la enseñanza que pueda realizarse en este espacio. Entendemos el geoespacio del patio como un lugar donde los niños desarrollen su sensibilidad artística con fines artísticos, no sólo pedagógicos. También un espacio donde la obra propia es intervenida con juegos, ruidos, bailes, acciones... y donde al mismo tiempo se favorece la diversión y el desarrollo de metodologías así como el disfrute del espacio en sí mismo. Finalmente presentamos una propuesta de intervención en proceso y sus resultados.

## KEYWORDS

Design; creativity; geoaesthetics; courtyard; society.

## ABSTRACT

The courtyard, anthropologically, the vital and social center of homes, is also the center of life in schools. However, although we have many interventions in public and private courtyards, not many are carried out in schools. The following project aims to bring art closer to teachers, students, families and neighborhoods. We expose some artists who reflect and intervene in the schoolyard providing it with artistic values, rethinking the relationship of people with it and motivating change. We analyze the dynamics of play in relation to active methodologies and apply them to the outdoor space. Looking for the empathic motivation towards art and teaching that can be done in this space. We understand the geospace of the playground as a place where children develop their artistic sensibility for artistic purposes, not only pedagogical. Also a space where the work itself is intervened with games, noises, dances, actions... and where at the same time fun and the development of methodologies as well as the enjoyment of the space itself are favored. Finally we present a proposal of intervention in process and its results.

## INTRODUCCIÓN

Tras el análisis del texto de Martínez (2015) *El patio de la casa como territorio estético y su relación con el espacio artístico*, entendemos que nuestro trabajo se sitúa en un ámbito similar, centrado en la relación de patio con el espacio y su diseño, así como con el arte. El patio, de lugar geográfico, ha tomado importancia como lugar antropológico y social a lo largo de nuestra cultura. Diversos artistas que detallaremos a continuación reflexionan e intervienen en el patio escolar dotándolo de valores artísticos, repensando la relación de las personas con el mismo y motivando al cambio. Nuestro análisis se produce desde el enfoque formativo y empático como el de la diseñadora Rosan Bosch (2018), donde conceptos como naturaleza, ciénaga, paisaje, manantial, juego y espacio urbano se articulan en uno u otro sentido a través de los artistas. En este sentido el deseo de estar en contacto con el espacio natural también lo desarrollan algunos artistas. La exposición: *El patio de mi casa. Arte contemporáneo en 16 patios de Córdoba* (Álvarez y Nievas, 2010) mostró obras de importantes artistas internacionales como Carlos Garaicoa, Mona Hatoum, Cai Guo-Qiang, Priscilla Monge, Cristina Lucas, entre otros. Los espacios escogidos para instalar las obras fueron, justamente, los patios de algunas casas de la ciudad de Córdoba.

De estas dos premisas, desde la reflexión hacia los usos y también la estetización del espacio (Bosch) y el aporte, clave para nosotros, de la intervención artística en los patios domésticos (Martínez), trasladamos nuestra propuesta de análisis, reflexión y diseño acerca de cómo se relaciona el patio escolar con el ámbito artístico.

### 1. Relevancia teórica y práctica de la investigación

Aunque existen múltiples prácticas artísticas en el espacio público, apenas las hay en patios escolares cuya propuesta nazca del diseño o del arte antes que de la práctica educativa. Es decir, podemos analizar múltiples prácticas plásticas que utilizan unas u

otras técnicas y metodologías artísticas para lograr unos u otros objetivos escolares: contenidos, convivencia, etc. Sin embargo, únicamente nos encontramos el *Backtoschool Project* realizado en China y en Ucrania, en todas las etapas educativas o ya los los justificados en las Facultades de Bellas Artes a modo de ejemplo: *Tuenti Urban Art Project, Pam!* en la UPV... en España donde el fin en sí mismo es el arte.

Ponemos sobre la mesa los textos de diseñadores y arquitectos que promueven un cambio en la educación desde la arquitectura y el diseño como Bosh (2018a) y Hertzberger (2005) y los que las articulan desde el arte Acaso (2017). Analizamos diseñadores de juegos con una reflexión social cuya obra nace del arte, la creatividad y la experimentación como puede ser Holman en *Play as design process* (2014) pero también el proyecto en China Anji Play (Coffino y Bailey, 2019) con Cheng Xueqin que es hoy un movimiento junto con académicos, activistas y educadores, basado en el juego y la exploración libre. En el mismo plano de análisis, el trabajo de Boa Mistura siempre se articula con el lugar y el grupo social como parte intrínseca del proyecto. Finalmente citamos nuestros referentes plásticos más directos, próximos al expresionismo abstracto y que realizan un trabajo en patios: Gummy Gue y Elian Chali .

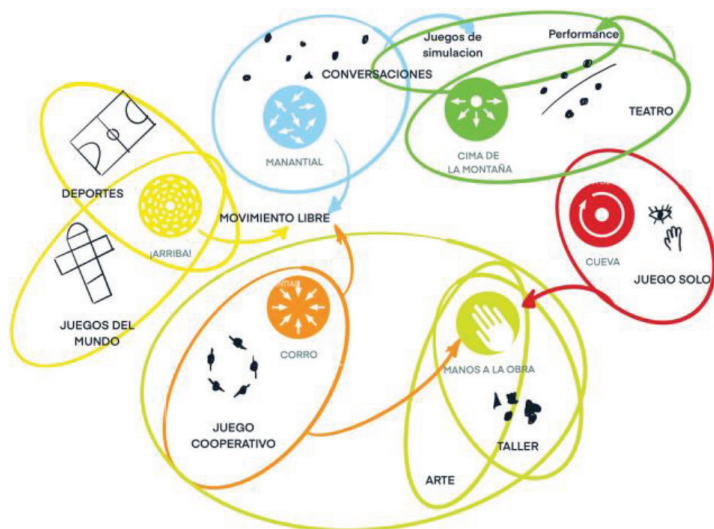
## **2. Objetivos de estudio y exposición del problema**

Nuestra propuesta consiste en llevar el arte al patio escolar, con lo que ello conlleva: la intervención activa, colaboradora e integradora de los niños y agentes educativos. También que desde el centro se haga extensivo al entorno: familia, barrio... Sensibilizar mediante la práctica y la acción. Buscamos también y, como iniciativa del centro, el cambio en las dinámicas de juego en el patio. La motivación empática al juego creativo, libre y también al juego tradicional y al deportivo mediante la incorporación del color, el diseño sobre el suelo y también el diálogo con los agentes educativos.

Mirando los ODS estaríamos trabajando en el punto 4. “Educación de calidad, inclusiva y equitativa”. Uno de los objetivos principales de este tipo de proyecto suele ser la integración de niños y niñas en el juego, así como la integración de alumnos de diversidad cultural. Nos interesa trabajar especialmente el 11. “Ciudades y comunidades sostenibles”, argumentando el cambio a través del arte.

## **3. Necesidad de una transformación**

Los patios escolares son un espacio significativo para la formación de los niños, no se trata sólo de un espacio de juego o de desconexión sino un lugar donde los niños continúan aprendiendo de manera directa, experimentando y observando el mundo a su alrededor (Pérez, 2020). Inicialmente detectamos el espacio del patio que vamos a intervenir (Fig. 1) como poco diseñado para el aprendizaje en general, de construcción muy reciente, sin embargo: no hay color, ni distribución del espacio, apenas hay algunos juegos tradicionales pintados en blanco en el suelo a una escala gigantomáquica que no corresponde con la medida de los niños, ni siquiera con la escala humana. Hay pocas zonas con *habitabilidad*. En general el aspecto, al igual que en otros patios es frío y áspero, muy susceptible de ser mejorado. No hay señales de contacto con la naturaleza, con la estética, con el arte, ni con componentes lúdicos.



**Figura 1.** Relación entre los tipos de juego con las metodologías de Bosch.  
(Fuente: Elaboración propia).

Sobre este problema, es muy ilustrativa la experiencia del arquitecto danés C.Th. Sorensen, que se percató de que los destinatarios de sus diseños, los niños, preferían sin disimulo jugar en cualquier sitio menos en los parques que había diseñado. Así comienza a realizar su trabajo inspirado en la naturaleza. El resultado fueron los *junk playground*, (Szekely, 2015). Lo decisivo en ellos es que no reina la sobreprotección, los niños aprenden a evaluar el riesgo por sí mismos: suben a los árboles, hacen fuego, juegan con barro, con agua, construyen objetos de su interés con sierras y martillos. Se trata pues, de repensar un lugar donde tenga cabida el juego y donde las interrelaciones personales se desarrollen en un ambiente adecuado para sus usuarios.

Es un tipo de escuela integrada en el barrio, es decir, que se ve desde el exterior, sobre la que queremos construir la integración o articulación de los agentes sociales como familias y otros a través de su patio. Así muchos de los proyectos educativos analizados (Olano, 2007) coinciden con nuestra propuesta en que es necesario un cambio activo en la relación con el patio.

## METODOLOGÍA

Para la realización del presente proyecto hemos seguido una investigación cualitativa, propia de Sanmartín (2003) en "Observar, escuchar, comparar, escribir. La práctica de la investigación cualitativa", y centrada en esta metodología, la propia basada en las artes según Hernández (2008). La creación artística basada en parámetros de investigación en lectura de textos, búsqueda de referentes gráficos... y práctica artística. En nuestro trabajo influyen valores como el color, lo social y lo experimental,

ampliamente teorizados por artistas, pero también factores como la obra continua que forman parte de los parámetros de definición de una investigación personal artística.

El proceso de trabajo parte de la realización de un proyecto amplio que engloba el diseño del patio, unos 5.069,62 m<sup>2</sup>. Dividiéndolo según tipos de juego en espacios y fases de proyecto. Inicialmente y tras varias reuniones con el equipo directivo, realizamos un estudio arquitectónico, revisamos el planteamiento general, los referentes gráficos y los posibles ámbitos de actuación. Se concreta y diseña una práctica artística a realizar en diferentes fases y, tras reuniones con los docentes, se concretan las actividades.

Aunque el proyecto parte de una gráfica muy concreta se entiende el diseño del patio como algo vivo, donde tanto el artista como los docentes y los alumnos/as van a intervenir de un modo u otro. Se trabaja con la metodología *Design Thinking*: exposición de la práctica, reflexión/paseo con los alumnos en el patio, escucha activa, recepción de propuestas. Transformación en propuestas artísticas. Contextualización de la práctica, referentes y metodología. Organización de la práctica. Resultados y propuesta para la siguiente fase. Fases del proyecto: Fase 1. Entrada 1 y 3. Presentación al centro y letras de la entrada. Fase 2. Teatro, diseño de actividades y letras en el aula. Fase 3. Zona deportiva. Fase 4. Zona juegos.

## DESARROLLO

### 1. Investigación sobre arte y patio escolar. Publicaciones al respecto

La mayoría de las publicaciones encontradas abordan el patio desde una perspectiva actual de cambio educativo, desde el diseño y la arquitectura, o desde acciones y prácticas concretas. La mayoría se contextualizan en la tendencia que entiende el espacio como tercer maestro (Burbano y Páramo, (2020); Castillo-Retamal y Cordero-Tapia, (2020) y en la línea de trabajo de Youji no Shiro (Kang, 2021).

Para nuestra investigación es referente la pedagogía de las escuelas Vittra (EduCaixa, 2016) en la que la diseñadora Rosan Bosch se ha vuelto referente indiscutible. Proyecta espacios de aprendizaje vinculados a principios educativos cuyos presupuestos analiza y actualiza. Así la clase magistral se transforma en *cima de la montaña* y centra otros como espacios lúdicos o de tránsito en espacios de aprendizaje informal que denomina *manantial*. María Acaso en *Pedagogías invisibles: el espacio del aula como discurso* (2018) y en Acaso y Nuere (2005, 205-218) también detalla los elementos visuales que se pueden intervenir. Para Bosch (2018a), es innegable que “el entorno físico influye en el estado emocional y en el comportamiento de alumnos y docentes”. Similar a este planteamiento estaría Herman Hertzberger en pedagogías próximas a la Montessori o Bruno Munari en diversas prácticas concretas como los prelibros. Bosch (2018b) habla de disfrutar del aprendizaje y de aprender jugando como condición innata, de cómo el espacio favorece el bienestar y por ende el aprendizaje. Como trasfondo fluyen corrientes que ya estaban como los aprendizajes activos y participativos, es decir una corriente de cambio donde la creatividad y la personalidad de los alumnos forman eje prioritario.

Desde este planteamiento entendemos que no sólo el espacio es susceptible de repensarse sino también los objetos de juego. Queremos citar la obra de la diseñadora Cas Holman (2019). Ella comparte que lo que realmente diseña son “herramientas para crear”, como puede ser *Rigamajic* el juego de construcción a escala real, o *Geemo* piezas sin una función específica. En el momento de presentar el juego al Museo de Arte Moderno de Nueva York, los promotores no entendían un juguete *sin ojos* ni unas instrucciones de juego, ni colores..., como indica en una entrevista a Dwell (Reggev, 2019), este tipo de juguetes sin género invita a pensar diferente, de forma creativa y colaborativa.

Apenas encontramos textos que citan intervenciones artísticas en patios escolares a diferencia de las intervenciones en otros patios privados –patios de vecinos– o plazas públicas. En *Del Design Thinking al Art Thinking: Cómo transformar la educación a través de las artes* Acaso (2017) plantea la efectividad del arte como una metodología para el cambio educativo, el cambio como personas, como sociedad.

“El arte, y especialmente el arte contemporáneo, muchas veces se queda enclaustrado en los límites de un elitismo vacío, no logra conectar con los públicos ni borrar la frontera de la contemplación. El Art Thinking pretende romper esta barrera y transformar la sociedad a través del pensamiento divergente y crítico, del placer como herramienta, del empoderamiento de los educadores como intelectuales y del trabajo proyectual colaborativo.”

Para Luis Camnitzer (Delacoste, 2016) también es una forma de pensamiento, no sólo una forma de hacer, el concepto se amplía con este metalenguaje. Habla de un método de pensamiento para ampliar las formas de conocimiento de cualquier otro tipo de disciplina.

## **2. Participando en el arte o el *Scenopoites* en el patio**

Citando a Deleuze y Guattari quizá podemos justificar la relación entre patio y arte. Desde el momento en el que el acto de delimitar o marcar un territorio deviene en sí un acto expresivo por el con qué se marca, trascendiendo al origen animal (Chirolla, 2012). Desde el momento de trazar el diseño del patio hasta el momento de re-trazarlo con una práctica artística en ambos lugares hay una estética. Existe un pájaro que habita en los lluviosos bosques de Australia que Deleuze y Guattari han tomado de las descripciones científicas y le han dado un estatuto filosófico, es el personaje conceptual más importante de su estética. De las descripciones de la ciencia, los filósofos sacan las consecuencias para el campo del arte:

“El *Scenopoites dentirostris* [...] hace caer del árbol las hojas que corta cada mañana, las gira para que su cara interna más pálida contraste con la tierra, se construye de ese modo un escenario como un ready-made, y se pone a cantar justo encima, en una liana o una ramita, con su canto complejo compuesto de sus propias notas y de las de otros pájaros que imita en los intervalos, mientras saca la base amarilla de las plumas debajo del pico: es un artista completo”. Sin duda todo este performance convierte al *Scenopoietes* en un artista completo y su escenario a modo de un ready-made en un artista contemporáneo. Se trata como dice Anne Sauvagnargès (2006) “de una instalación escénica que conjuga materias y signos. Las posturas, colores y sonidos se organizan, entonces, en rasgos de expresión que constituyen una ‘obra de arte total’ [...]. El arte es geo-grafía, transformación territorial y expresiva”.

Lo que resulta interesante para nosotros también es descubrir la acción, juego, ruido, baile, canto, paseo sobre el espacio artístico y buscar formas que favorezcan esa interacción viva, inconsciente y lúdica. Ahí es donde cobra sentido nuestro proyecto. Hemos analizado el trabajo de artistas que intervienen en el espacio público algunos de manera colaborativa, algunos de manera social: Boa Mistura en *Proyecto para el bloque El Chorrillo* en Panamá y en la colonia de *Las Américas*, México, 2014; *Back to School, China!* 2016 y *Back to School, Ucrania!!* por Globe-Painter Seth; *Orbital* por Gummy Gue (Guido, 2020); Elian Chali (2019) y David de la Mano (2017). Son referentes por su estética informalista, por el modo de trabajo integrando la sociedad o por el modo de intervenir en el patio escolar.

### **3. Proyecto: “Mirar, Ver, Jugar, Probar, Experimentar”. Descripción de la propuesta y experiencias prácticas**

Nuestra propuesta, parte del ámbito del diseño y del arte y se enmarca dentro de iniciativas que promueven la concepción del espacio educativo como un lugar común que debe ser construido entre todos (Abad, 2009). El proyecto que presentamos se desarrolla con el CEIP Las Anejas de Teruel, en la asignatura de *Arts*, en los niveles educativos primero a sexto de Primaria. Se analiza el patio. Contrastamos a nivel teórico los tipos de juego frente a las metodologías educativas. Proyectamos sobre el plano la división de zonas. Para la puesta en práctica se realizará una práctica colaborativa, se desarrollarán diferentes actividades artístico plásticas, individuales, grupales y de gran grupo, del que como resultado, se generarán imágenes que se trasladan de manera grupal a diferentes espacios del colegio. Durante el curso académico 2020/21, se realizó una primera intervención en el patio del centro iniciando el proyecto.

Descripción del proyecto: Para el estudio inicial del proyecto hemos dividido el patio en partes atendiendo a los distintos tipos de juego que se realizan en él. Hemos analizado las metodologías de Bosch, que en principio están pensadas para el diseño del espacio interior. Hemos esquematizado los tipos de juego según los esquemas de Requena (2003), Olano (2007) y Delgado (2011) que se pueden dar “a priori” en el patio:

Deportes- Juegos del mundo (tradicionales, con normas)- juegos motores - libre, giros, carreras, deslizarse, gritar sin normas- Juego cooperativo (construcción, talleres creativos...)- Teatro – Conversaciones Juegos simbólicos (de fantasía o de ficción)- JUEGO-ARTE

Hemos revisado los tipos de juego –gráfico adjunto (Fig. 2)– y podemos decir que las diversas metodologías innovadoras se corresponden bastante con tipos de juego, por lo que sería aplicable entender el patio como espacio formativo y, además, formativo a través del juego. También podemos ver que cada metodología se corresponde con un tipo de juego de forma más directa que otra, lo que nos permite delimitar el patio geográficamente y realizar un diseño claro para cada tipo. Nos interesa mucho cómo se relaciona la metodología “manos a la obra” con juegos de construcción, talleres artísticos, con cualquier tipo de juego cooperativo y también con el juego en solitario. Cómo se relacionan éstos a su vez con el método *corro* y con *cueva*. Aprender en movimiento *arriba* indica cómo el movimiento es intrínseco en el aprendizaje de los niños, se da en juegos con reglas como los deportes y otros juegos tradicionales, pero también y muy interesante aquí en el juego libre, donde se puede correr, bailar, gritar, pintar... A su



**Figura 2.** Plano de intervención con la división en fases.  
(Fuente: Elaboración propia).

vez este tipo de acciones podríamos relacionarlas con métodos de representación *cima de la montaña* y *manantial* donde se realizan conversaciones más o menos abiertas y simétricas o piramidales. Destacar el enfoque del teatro, muy similar a la clase magistral, pero entendiéndolo como algo lúdico. Entendiendo el teatro hoy de forma más amplia, como incorporando la participación del público de manera espontánea, el performance, lo relacionamos claramente con los juegos de simulación y de ahí al juego libre nuevamente. Las metodologías no están parceladas, creemos que se vuelven evidentes a través del gráfico y son de gran utilidad a la hora de esclarecer el tipo de intervención.

Como lugar por excelencia para el juego, el cruce entre las metodologías de aprendizaje y los tipos de juego se apoya por supuesto en teorías de aprendizaje a través del juego. Su análisis visual como exponemos en el gráfico anterior, nos permite entender el tipo de juego y de educación que se puede realizar en nuestro patio para trasladarlo después sobre plano a la zona real.

El proyecto (Fig. 2) se divide en varias fases que se realizarán a lo largo de los años según las zonas: Entradas 1 y 2 / Teatro / Deportes / Juegos del mundo / Juego simbólico.

Fase 1. Entradas 1 y 2: Letras entrada. Durante el curso académico 2020/21 se realiza el mural de la Entrada 1. Como trabajo inicial y cumpliendo una necesidad informativa para el centro. Se pinta el nombre del colegio con tipografías mediante un anamorfismo,



como hicieran Boa Mistura en otros proyectos. Los colores determinan ya el tono de todo el proyecto y están integrados con los colores que ya tiene el colegio en muros y ventanas. Se dibuja por la noche y se termina en una sesión de 8 h. Participan junto con los artistas algunos padres y niños del colegio. La entrada 2 se realizará el presente curso académico 2022/23 en los meses de enero/febrero.

Fase 2. Teatro. Se trata de una zona definida arquitectónicamente mediante gradas. El objetivo es diferenciarla del resto de arquitectura y darle un uso, pues es una zona de patio de recreo que está infrautilizada. Esta zona se identifica con la disposición metodológica *cima de la montaña*. Está destinada para actuaciones aunque también puede ser una zona de juego. Para esta parte se han diseñado diferentes actividades.

Descripción de las actividades: Se inicia el proyecto una propuesta de actividades a partir del Tangram, realizando diferentes construcciones, reflexiones, manipulaciones y figuras. La segunda actuación es un juego experimental con formas geométricas para imprimir con tampografía de manera aleatoria con series y secuencias algorítmicas. La tercera actuación se desarrollará con el proyecto *Aconda Bicondi*. La cuarta propuesta es la construcción de diferentes tipos de móviles realizados con elementos sencillos para pasar de la bidimensionalidad a las tres dimensiones. La última actividad del proyecto es la elaboración y construcción de la tipografía *ANEJAS* por cursos, realizando trabajo en gran grupo con recortes diferentes materiales. En las imágenes mostramos diferentes fases del proceso: proyecto con tangram y formas geométricas en forma de tampones para la creación de imágenes.

## CONCLUSIONES

Hemos realizado un análisis de la metodología de Rosan Bosch aplicada al espacio exterior –patio– y la hemos comparado con los tipos de juego. Describimos el esquema y análisis de las metodologías de aprendizaje a través del juego y lo relacionamos con la práctica artística. Proyectamos un diseño sobre el patio en función de metodologías activas e integradas en los tipos de juego. Concluimos que las metodologías de aprendizaje de Bosh se pueden aplicar en el exterior pero además relacionarlas con los tipos de juego. Entendiendo así el juego, baile y taller como método de aprendizaje. Desarrollamos el gráfico gráfico que expone su interrelación. Entendemos es necesario un diseño del espacio para favorecer el juego, el aprendizaje y sus métodos. Aplicamos las conclusiones en un diseño sobre el plano. Proyectamos su ejecución mediante la intervención de artistas, alumnos y agentes educativos. El hecho de realizar una práctica artística en un contexto educativo no tiene sólo una propuesta pedagógica, trasciende hacia una práctica artística en sí misma.

El cuerpo teórico que desarrollamos recoge autores no encontrados en citas en textos académicos como: Cas Holman, David de la Mano, Gummy Gue y otros. Hablar de prácticas *de artistas* concretos y frente a *prácticas artísticas*. Trasladar una propuesta artística similar a las realizadas por Boa Mistura y de Back to School de Seth Globepainter a una propuesta propia, en este caso del autor, con una metodología similar: colaborativa y social. Trascendiendo aspectos educativos/curriculares como objetivo.

Podemos hablar también de práctica artística en el patio escolar, como fin para la difusión/sensibilización social del arte en sí mismo. Habitualmente se emplean *prácticas artísticas* con fines didácticos utilizando la plástica como parte del método no como fin en sí mismo.

Hemos analizado en plano el patio del colegio Anejas en Teruel, ubicando geográficamente los tipos de juego: teatro, deportes, juegos del mundo, juego simbólico. Posteriormente hemos diseñado un proyecto de diseño y de intervención artística, que por las dimensiones del colegio se realizará en cursos sucesivos en diversas fases. Actualmente se ha realizado parte de la fase 1 y durante el curso 2022/23 se finalizará esta fase y se iniciará la fase 2: teatro.

Se han diseñado diversas actividades formativas para que los alumnos formen parte de la fase creativa. Dichas actividades están basadas en otras propias de artistas reconocidos: Bruno Munari, Alexander Calder. Como feed back del proceso que llevamos avanzado indicar que la participación activa de la primera intervención ha sido voluntaria, pero que durante todo el proceso hasta la finalización ha sido gratamente recibida por la comunidad educativa, familias y niños. Se ha motivado positivamente la imagen del colegio.

El proyecto que presentamos es un proyecto vivo y sus actividades y metodologías serán flexibles a lo largo de las fases. En los centros educativos en España la formación en arte de los maestros de primaria se reduce a una asignatura en su carrera, por lo que contar con artistas en el marco del desarrollo del proyecto refuerza sin duda esta materia y establece un diálogo con el docente que traspasa esta práctica concreta.

Hemos encontrado un refuerzo positivo en la recepción del proyecto por parte del centro y del entorno. Como reflexión válida para otras propuestas queremos dejar constancia de la importancia de la participación directa del artista y del trabajo directo junto con los niños y la comunidad educativa.

## REFERENCIAS

- Abad, J. (2009). Arte comunitario. *Infancia: educar de 0 a 6 años*, (116).
- Acaso, M. (2018). *Pedagogías invisibles: el espacio del aula como discurso*. Los libros de la Catarata.
- Acaso, M. (2017). *Del Design Thinking al Art Thinking: Cómo transformar la educación a través de las artes*. Ponencia plenaria. I Congreso Internacional Innovación Educación. Gobierno de Aragón. <https://2017.congresoinnovacion.educa.aragon.es>
- Acaso, M. y Nuere, S. (2005). El curriculum oculto visual: aprender a obedecer a través de la imagen. *Arte, Individuo y Sociedad*, (17).
- Álvarez, T. y Nievas, J. C. (22 octubre 2010). 'El patio de mi casa' conjuga en los Patios de Córdoba el patrimonio con las creaciones contemporáneas de 16 artistas. *Europapress*. <https://www.europapress.es/andalucia/noticia-patio-casa-conjuga-patios-cordoba-patrimonio-creaciones-contemporaneas-16-artistas-20091022144555.html>

- Arte fuera del arte. Circuito de Street art con Elián Chali. (1 de julio de 2019) *Lapso*, (4). <http://matpsil.com/revista-lapso/portfolio-items/chali-arte-fuera-del-arte-circuito-de-street-art/>
- Bosch, R. (2018a). Diseñar un mundo mejor empieza en la escuela. No más aulas, *Saxo Publish*.
- Bosch, R. (2018b). Escuelas que desatan la creatividad. *Aprendemos juntos*. BBVA. <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/escuelas-que-desatan-la-creatividad-rosan-bosch/>
- Burbano, A., & Páramo, P. (2020). *El tercer maestro: la dimensión espacial del ambiente educativo y su influencia sobre el aprendizaje*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Cas Holman: Design for Play. *Abstract*. (2019). Netflix. <https://www.netflix.com/es/title/80057883>
- Castillo-Retamal, F. y Cordero-Tapia, F. (2020). El tercer maestro: el espacio natural como catalizador para una educación ambiental efectiva. *Revista Saberes Educativos*, (4).
- Chirolla, G. (2012). La relación arte y territorio. Aproximaciones a una geoestética a partir de Deleuze y Guattari. *Geoestéticas del Caribe*. La Silueta Ediciones. <http://salonesdeartistas.com/wp-content/uploads/2012/07/geoesteticas-V15.swf>.
- Coffino, J. R., y Bailey, C. (2019). The Anji Play ecology of early learning. *Childhood Education*, 95 (1).
- Delacoste, G., Naser, L. y Mazzarovich, S. (2016). La obligación de imaginar. Entrevista a Luis Camnitzer. *La diaria*. [www.ladiaria.com.uy](http://www.ladiaria.com.uy).
- Donna, (2 junio 2017) Street Artist Seth Globepainter goes Back to School! Ukraine, 2017. *Graffiti Street*. <https://www.graffitistreet.com/street-artist-seth-globepainter-goes-back-to-school-ukraine-2017/>
- Ebert, G. (30 septiembre 2021). Un espeluznante bosque de cuento de hadas y una silueta de criaturas esparcidas por un mural de tres pisos de David de la Mano. *Colossal*. <https://www.art-consciousness.com/2021/09/david-de-la-mano-cosmos/>
- EduCaixa. (26 enero 2016). Cuando la escuela no lo parece. Modelo Vittra. *Equipo EduCaixa*. <https://educaixa.org/es/-/cuando-la-escuela-no-lo-parece-el-modelo-vittra#:~:text=Sin%20aulas%2C%20sin%20pizarras%2C%20sin,%E2%80%93y%20lo%20es%2D%20rompedora>.
- Guido. G. (2020). Orbital, the monumental murals by the Italian duo Gummy Gue. *Collater*. <https://www.collater.al/en/orbital-gummy-gue-street-art/>
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85 - 118. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Hertzberger, H. (2005). *Lessons for students in architecture*, Vol. 1. 010 Publishers.

- Holman, C. (2014). Play as Design Process. *Academic Commons Program*, 19. [https://digitalcommons.risd.edu/grad\\_academiccommonsprogram/19](https://digitalcommons.risd.edu/grad_academiccommonsprogram/19)
- Kang, H. S., Song, S. B., y Lim, K. R. (2021). Analysis of Outdoor Playground Characteristics of Children Education Environment-Focusing on the design of HIBINOSEKKEI+ Youji No Shiro. *한국콘텐츠학회/ICCC 논문집*.
- La Térmica. (28 noviembre 2018) Boa Mistura interviene en La Térmica con su obra 'El patio del tiempo'. *La Térmica*. Diputación de Málaga. <https://latermicamalaga.com/boa-mistura-presenta-la-termica-patio-del-tiempo/>
- Martínez Celis, N. (2015). El patio de la casa como territorio estético y su relación con el espacio artístico. *Revista Arte & Diseño*, 11(2). <https://doi.org/10.15665/ad.v11i2.378>
- "My Mountain" by Seth Globepainter in Chang Ping, China. (30 agosto 2016). *Street Art News*. <https://streetartnews.net/2016/08/my-mountain-by-seth-globepainter-in-chang-ping-china.html>
- Olano, M. A. (2007). El patio escolar, un espacio educativo. *El busgosu*, (6).
- Pérez Arteaga, M. A. (2020). Creatividad: curiosidad, motivación y juego. Viaje a los procesos creativos de Mohammad Barrangi, Isidro Ferrer, Chris Haughton, Javier Mariscal, Manuel Marsol y Akinori Oishi. *Prensas de la Universidad de Zaragoza*.
- Reggev, K. (4 octubre 2019). Toy Designer Cas Holman is obliterating old notions of play. *Dwell*. <https://www.dwell.com/article/interview-toy-designer-cas-holman-rigamajig-1f60ac2>
- Requena, M. D. (2003). Metodología del juego: la observación del juego. Elaboración de proyectos de juego. *Ministerio de Educación*.
- Rosan Bosch Studio. Escuela de Fensmark (Dinamarca, 2017). <https://rosanbosch.com/es/enfoque/los-entornos-en-los-que-aprendemos-deben-motivarnos>
- Sanmartín, R. (2003). *Observar, escuchar, comparar, escribir. La práctica de la investigación cualitativa*. Ariel.
- Szekely, I. (2015). Playground Innovations and Art Teaching, *Art Education*, Vol. 68, (1).