

# Guía para la transformación de espacios educativos

## ESPACIOS CREATIVOS

 AULAS DEL FUTURO EN CANARIAS



# Índice

Introducción.....	3
El proyecto Espacios Creativos de Canarias.....	4
Relación entre la pedagogía, la tecnología y el diseño de aulas.....	8
Beneficios de transformar los espacios educativos.....	10
Cómo transformar un aula tradicional en un espacio creativo.....	12
1. Fase 1. Análisis. ¿De dónde partimos?.....	12
2. Fase 2. Diseño. ¿Qué queremos transformar?.....	15
3. Fase 3. Implementación. ¿Cómo lo vamos a hacer?.....	18
4. Fase 4. Revisión. ¿Qué hemos conseguido?, ¿qué nos falta por alcanzar?.....	19
Material de referencia y consejos prácticos.....	20

## Presentación

Esta guía para la transformación de espacios educativos ofrece, de forma práctica y amigable, orientaciones para repensar y transformar los espacios educativos en espacios creativos e inspiradores donde puedan llevarse a cabo los cambios que necesitan la enseñanza y el aprendizaje del Siglo XXI.

Para esta transformación, se propone introducir cambios en las metodologías que se aplican en el aula, en la disposición y ambientación de los espacios educativos del centro y en el uso e integración educativa de las TIC, un trinomio imprescindible para la transformación digital de los centros y la modernización de la educación: pedagogía + tecnología + espacios educativos inspiradores.

En ella se proporcionan sugerencias y propuestas para que los centros educativos puedan reflexionar sobre los espacios de aprendizaje de los que disponen, su organización y las metodologías que aplican en los mismos, usando las tecnologías digitales como elemento transformador, para que puedan abordar el diseño de un plan de actuación y su implementación, para convertir su centro educativo en un espacio creativo e inspirador.



La actual situación derivada de la Covid 19, requiere la aplicación de las medidas de prevención, higiene y promoción de la salud contempladas en el [Protocolo de Prevención y Organización para el Desarrollo de la Actividad Educativa Presencial en los Centros Educativos no Universitarios de Canarias](#) .

Los principios del proyecto “Espacios Creativos. Aulas del Futuro en Canarias” así como el diseño inicial esta guía, fueron establecidos previos a la Covid 19, por ello es necesario que la lectura de este documento se haga con la premisa de que, al igual que hemos adaptado la educación presencial ordinaria, tendremos que adaptar las propuestas de este proyecto a las circunstancias actuales.

## Introducción

La enseñanza tradicional ha desarrollado su actividad en espacios rígidos, donde el alumnado se distribuye asignándolo a un puesto escolar estático, realizando actividades de forma individual, durante toda la jornada escolar. Esto no solo dificulta, sino que, en muchos casos, incluso impide la puesta en práctica de nuevas metodologías y dinámicas de aprendizaje, necesarias para el desarrollo de competencias y de las habilidades que todo alumno y alumna necesita a día de hoy. Entre ellas se destacan la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación, la colaboración, el razonamiento cuantitativo, el pensamiento lógico, la autorregulación, la determinación, la perseverancia y la competencia digital. Todo lo anterior hace necesario redefinir el concepto de espacio educativo y el entorno escolar, pues estos son el escenario en el que se desarrolla toda la actividad educativa.

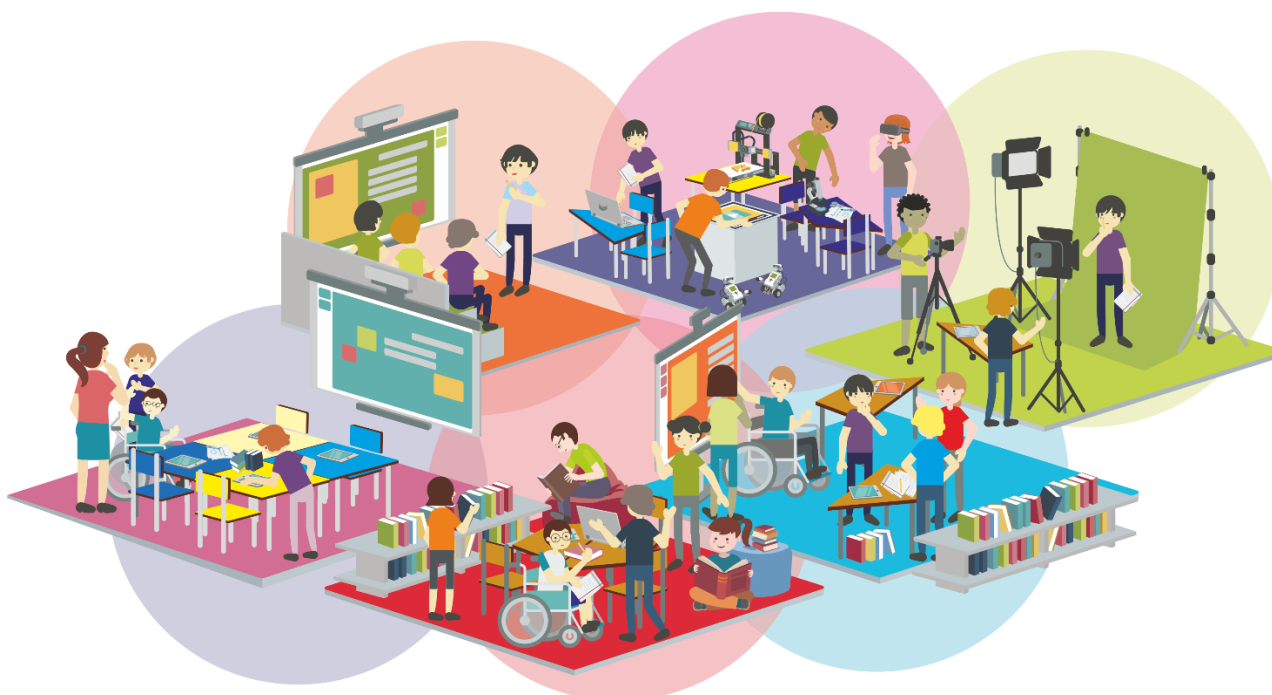
Responsables políticos, docentes e investigadores han admitido que la oportunidad de trabajar en grupo, de emprender proyectos, y de colaborar con otras personas más allá del aula, supone un desafío para las maneras tradicionales de llevar a cabo la enseñanza y el aprendizaje. Un desafío donde la transformación física y de las metodologías que se aplican en las aulas, puede ser la palanca para la evolución que necesita la enseñanza del siglo XXI, convirtiendo las escuelas en espacios flexibles, creativos, confortables inspiradores, y ahora necesariamente seguros y saludables frente a la Covid 19, donde el alumnado pueda investigar, interactuar, intercambiar, desarrollar, crear, presentar... siendo el auténtico protagonista de todo su proceso de aprendizaje.

Imagina Sueña Innova Motiva Escucha Valora Comparte  
**Crea tu espacio**  
Explora Descubre Diseña Proyecta Sorprende

## El proyecto Espacios Creativos de Canarias

Partiendo del modelo de aula del futuro ([Future Classroom Lab](#)) impulsado por el consorcio de ministerios de Educación European SchoolNet, nace el proyecto "Espacios creativos de Canarias. Aulas del futuro en Canarias".

Este proyecto surge de la necesidad educativa de replantear el diseño del aula tradicional, hacia un espacio escolar versátil y reconfigurable organizado en distintas zonas de aprendizaje: interacción, investigación, desarrollo, intercambio, creación y presentación.



Las zonas de aprendizaje de un espacio creativo no han de ser concebidas de forma rígida, sino flexible y adaptable a cada necesidad. En muchos casos no siempre están presentes todas las zonas de forma individual, sino que pueden solaparse unas con otras en función de los medios y la necesidad, lo mismo que para los diferentes elementos tecnológicos.

El aula del futuro se concibe como un espacio creativo donde el alumnado encuentra todo aquello que necesita para experimentar múltiples y diversas experiencias de aprendizaje. Contempla aulas muy versátiles, espacios abiertos, multifuncionales y con mobiliario modular móvil que permita la creación de diversas zonas. Entornos escolares dotados con materiales manipulables, para construir, para desarrollar sentidos, etc. Con dispositivos digitales y recursos tecnológicos como, por ejemplo, cámaras y set de

grabación de vídeo, pantalla táctil, impresoras 3D, gafas de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR), juguetes, elementos de robótica, etc. que le permitan usar la tecnología para el aprendizaje.

A continuación, se definen las zonas de aprendizaje establecidas en el modelo del aula del futuro ([Future Classroom Lab](#)), con el propósito de comprender tanto su estructura como los elementos que la componen, en función de los diferentes objetivos que persigue.

## Interacción

Dialogar  
Analizar  
Debatir



**Interacción:** equipada con una pizarra interactiva, esta zona ilustra cómo utilizar la tecnología en un aula tradicional para fomentar la interacción y la participación de los alumnos y alumnas. Proporciona la oportunidad de experimentar formas de enseñanza y un aprendizaje más interactivo dentro de un entorno tradicional con la ayuda de hardware, software y contenidos específicos.

## Presentación

Explicar  
Escuchar  
Comunicar



**Presentación:** un área para que el profesorado y el alumnado lleven a cabo las presentaciones de sus trabajos, sus investigaciones, etc. Dispone de una pizarra digital y bancos en gradas, lo que permite a todas las personas participantes verse entre sí, como en un foro, y favorece la participación y la discusión.



**Investigación:** una zona flexible para el trabajo en grupo, el desarrollo de proyectos y actividades prácticas. Este espacio es idóneo para trabajar con los compañeros y compañeras, explorar, investigar pequeños objetos usando los ordenadores portátiles y los microscopios, desarrollar habilidades para la resolución de problemas o la programación con robots.

Imaginar  
Explorar  
Inventar

## Creación



**Creación:** esta zona, dedicada a la creación de videos, permite al alumnado desarrollar su creatividad y sus habilidades comunicativas, además de proporcionarles un entorno real para el desarrollo de sus habilidades de presentación y de trabajo en grupo.

En este espacio podrán desarrollarse propuestas para la creación de contenidos y productos, utilizando herramientas como el video, audio, croma, etc., así como una diversidad de dispositivos de los que dispondremos en el espacio general.

## Intercambio

Compartir  
Cooperar  
Colaborar



**Intercambio:** un área particularmente diseñada para desarrollar trabajo en pequeños grupos con la supervisión del profesor o profesora. Es ideal para desarrollar trabajos colaborativos y apoyar escenarios de aprendizaje basados en proyectos, fomentando los equipos de trabajo y las habilidades para la dirección de proyectos.

## Desarrollo

Planificar  
Diseñar  
Programar



**Desarrollo:** una zona tranquila donde los alumnos y las alumnas acceden a distintos recursos, realizan investigaciones, trabajan individualmente y aprenden de modo informal. Esta zona se puede usar para desdibujar los límites entre el aprendizaje en casa y en la escuela y, entre otras actividades, se pueden realizar manualidades, ver videos, escuchar podcasts, participar en juegos interactivos o experimentar con aplicaciones de software.

Como se ha comentado, este es el modelo del aula del futuro ([Future Classroom Lab](#)), que no es una propuesta cerrada. Todos ellos podrán ser combinables y adaptados en función de las necesidades de cada contexto y los recursos de los que el centro disponga. Por lo que la transformación debe ser contextualizada, para dotarla de realismo y eficiencia, lo que convierte a todos los elementos en susceptibles de transformarse.



## Relación entre la pedagogía, la tecnología y el diseño de aulas

Como se ha podido observar en la descripción de las diferentes zonas de aprendizaje, en este modelo de reconfiguración se concede un papel relevante a la pedagogía y a la integración curricular de la tecnología.

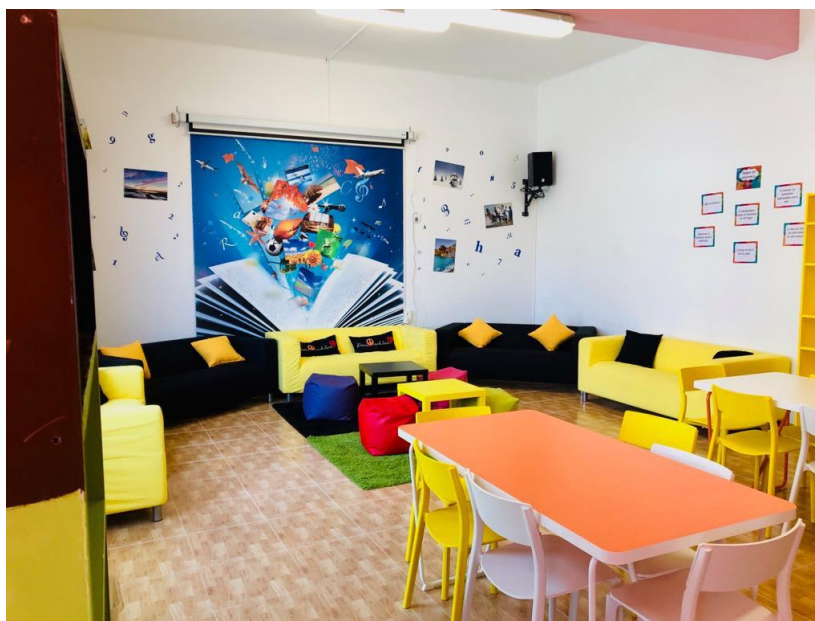
El concepto de recurso educativo está cambiando. Lo que antes se centraba en materiales bibliográficos (manuales, libros de texto, etc.) está siendo complementado en la actualidad con otros recursos tecnológicos que los acompañan y enriquecen (tabletas, ordenadores, robots, recursos multimedia, entornos virtuales, contenidos digitales...). En consecuencia, el desarrollo de la Competencia Digital es clave para que, tanto el profesorado como el alumnado, puedan desenvolverse en los nuevos espacios, de manera que el alumnado pueda desarrollar las habilidades y competencias del siglo XXI, y el profesorado pueda mejorar y modernizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es por ello que el diseño de las aulas y de todas las acciones educativas a realizar en las mismas, necesitan que se garanticen tres pilares básicos que conforman un trinomio indivisible: pedagogía, tecnología y espacios inspiradores, donde cada elemento solo tiene sentido por su conjunción con el resto.



Como ejemplo ilustrativo, el "Aula Creativa" es un espacio creativo iniciado en el curso 2018/2019 en el CEIP Titerroy (Lanzarote), Marisol Felipe Robayna explica la misma:

*“En el CEIP Titerroy hemos inaugurado un “Aula Creativa”. Dispone de distintos espacios para el aprendizaje: Investigar, Crear, Presentar, Interactuar, Comunicar y Jugar. Cada rincón responde a una toma de decisiones diferente en relación con el espacio físico, los recursos, los roles de alumnado y profesorado y cómo apoyar diferentes estilos de aprendizaje. Tomando como referencia las tendencias actuales de la neuro-arquitectura hemos pretendido crear un espacio agradable aprovechando la luz y el color que favorezca el aprendizaje del alumnado contribuyendo a crear un clima afectivo más favorable, motivador y de interacción social. Una vez inaugurada el aula, es nuestro propósito seguir avanzando en la dotación de sus rincones gracias a la adquisición de recursos tecnológicos: tablets, portátiles, robots, impresora 3D, gafas realidad virtual...”*



Una explicación donde están presentes los elementos del trinomio de forma clara y organizada.

## Beneficios de transformar los espacios educativos

Entre los beneficios principales que se obtienen de transformar un espacio podríamos destacar:

Para el profesorado:

- ✓ Fomenta la diversidad y la innovación metodológica.
- ✓ Fomenta la colaboración entre docentes en proyectos interdisciplinares.
- ✓ Fomenta la diversidad organizativa.
- ✓ Fomenta la interacción docente-alumnado.
- ✓ Fomenta dinámicas colaborativas.
- ✓ Fomenta la motivación y la participación.

Para el alumnado:

- ✓ Fomenta el acceso a la información y los recursos.
- ✓ Fomenta la colaboración y la cooperación.
- ✓ Fomenta la responsabilidad y que se involucre en su propio aprendizaje.
- ✓ Fomenta la autonomía.
- ✓ Fomenta la motivación y la adquisición de hábitos.
- ✓ Fomenta la socialización en el aula.



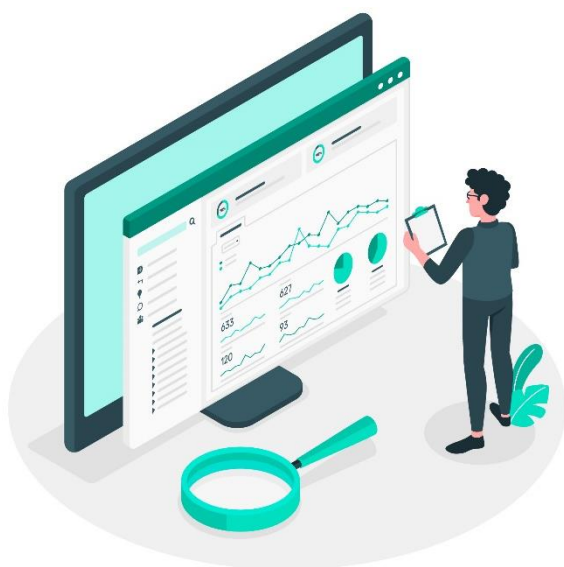
A su vez, es importante notar que los beneficios de la transformación de los espacios educativos no se acotan únicamente al profesorado y el alumnado sino al resto de la comunidad educativa, que se beneficiará también, de dichas transformaciones de forma implícita a las mismas, pues las propias características de dichos espacios facilitan su presencia y participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se debe a una cualidad que debe caracterizar a estos espacios: estar abiertos a la participación en el contexto sociocultural de los centros escolares.

# Cómo transformar un aula tradicional en un espacio creativo

En este apartado se presenta una propuesta general para abordar el diseño del plan de actuación de un espacio creativo y su posterior implementación. Un modelo concebido en 4 fases.

- o Análisis
- o Diseño
- o Implementación
- o Revisión

## 1. Fase 1. Análisis. ¿De dónde partimos?



En esta primera fase se analiza la realidad de la que se parte, conforme al trinomio propuesto: los **espacios**, los **recursos y tecnologías** disponibles y las **pedagogías** que se practican, y su nivel de ajuste con el proyecto educativo del centro.

Siendo los recursos del centro educativo uno de los elementos claves a tener en cuenta a la hora de planificar la transformación de los espacios educativos, cobran especial relevancia los

recursos TIC. Por ello, este plan de transformación deberá estar alineado con el plan de integración de las tecnologías de la información y la comunicación (*PLAN TIC*) de los centros educativos. Por tanto, muchos de los análisis, tareas y actuaciones de ambos, serán comunes.

La CEUCD tiene a disposición de los centros educativos un documento de orientaciones para la elaboración del plan TIC, que nos proporciona elementos útiles para esta primera fase del plan de transformación del centro.

[Orientaciones para la elaboración del plan de integración de las tecnologías de la información y la comunicación \(plan TIC\) en los centros educativos \(CEUCD\)](#)

Hay que tener en cuenta que este análisis debe hacerse de la forma más detallada posible, a la vez que ágil y práctica. Para ello, se podría utilizar una lista de cotejo como la siguiente, en la que se observen los tres aspectos del trinomio. En todo caso, cada centro podría personalizar la misma a la hora de utilizarla, teniendo en cuenta también la relación establecida con su plan TIC, como se ha citado con anterioridad.

LISTA DE COTEJO ANÁLISIS DE ESPACIOS	Acuerdo	Desacuerdo	OBSERVACIONES
1. Pensados para los niños y niñas.			
2. Estimulantes, accesibles, flexibles y funcionales.			
3. Estéticos, agradables para los sentidos.			
4. Lugar de encuentro.			
5. Deben sugerir gran cantidad de acciones.			
6. Abiertos al mundo que le rodea.			
7. Acogedores.			
8. Un lugar vivo, un lugar distinto, con personalidad propia.			
9. Que ayuden a crear conexiones entre experiencias.			
10. Que inviten a actuar.			
11. Que favorezcan la autonomía.			
12. Que sean inspiradores y transformadores.			
13. Estructurados y estimulantes.			
14. Complejos y dinámicos.			

LISTA DE COTEJO ANÁLISIS DE LA PEDAGOGÍA	Acuerdo	Desacuerdo	Observaciones
1. Las prácticas pedagógicas tienden a ser innovadoras.			
2. Las prácticas pedagógicas del centro favorecen la construcción de nuevos conocimientos y nuevos retos para todos los miembros de la comunidad educativa.			
3. Existe un objetivo, un proyecto, un plan de formación, etc. a nivel de centro, que propicie iniciar procesos de innovación pedagógica.			
4. Existe un equipo que impulsa y dinamiza la innovación metodológica.			
5. Las prácticas pedagógicas facilitan la implementación de metodologías diversas y de diferente naturaleza.			
6. Existe una presencia significativa, y relevante, de los espacios en las programaciones didácticas de aula.			
7. Las prácticas pedagógicas fomentan una relación fluida y productiva entre alumnado-profesorado.			
8. Las prácticas pedagógicas promueven dinámicas colaborativas y cooperativas.			
9. Las prácticas pedagógicas atienden a la diversidad de ritmos de aprendizaje entre el alumnado.			
10. Las prácticas pedagógicas facilitan la atención individualizada, por parte del profesorado, al alumnado.			

LISTA DE COTEJO ANÁLISIS DE LA TECNOLOGÍA	Acuerdo	Desacuerdo	Observaciones
1. El centro dispone de un plan TIC consensuado y conocido que recoge cómo debe regularse y organizarse el uso educativo de las TIC.			
2. El centro dispone de una buena dotación de recursos tecnológicos e infraestructuras.			
3. El profesorado usa la tecnología para su labor docente, además de para la organización y gestión.			
4. En el centro se valora y promueve la Competencia Digital Docente a través de su Plan de formación.			
5. En el centro se valora y promueve la competencia digital del alumnado y la integración educativa de las TIC en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje en el aula.			

## 2. Fase 2. Diseño. ¿Qué queremos transformar?



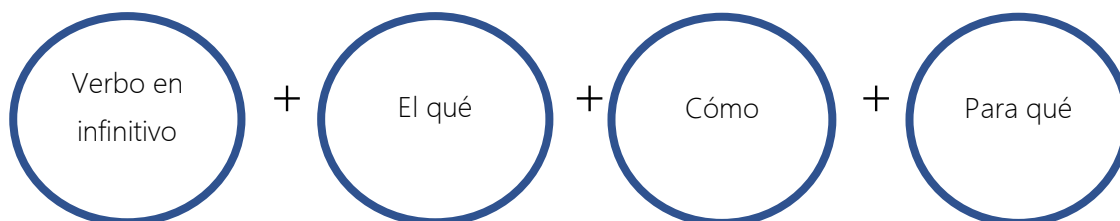
Partiendo de las conclusiones iniciales, obtenidas en el análisis realizado en la fase anterior, comenzaremos el diseño de un plan o proyecto, estableciendo objetivos que definan hacia dónde queremos llegar o lo que queremos alcanzar en cada uno de los elementos del trinomio: espacios, pedagogía y tecnología.

Es fundamental contemplar desde el inicio del diseño la participación del conjunto de la comunidad educativa, dándole la oportunidad de ofrecer las propuestas que todos los agentes puedan aportar al proyecto, ya que sentirse involucrado tiene valor educativo y favorece el sentido de pertenencia.



Recordar que un objetivo debe:

Definir de forma precisa los resultados esperados  
medibles y alcanzables



Ejemplo: Diseñar+ la transformación de un aula + mediante un croquis + para organizarla en distintas zonas de aprendizaje.

Respecto a los **espacios**, hay 2 aspectos sobre los que es interesante reflexionar antes de pasar a formular objetivos:

- o **El mobiliario**: las aulas no tienen que ser estáticas. El mobiliario moderno permite adaptar las aulas para distintas dinámicas de aula. Como parte del diseño a realizar, hay que analizar cómo el mobiliario puede utilizarse de distintas maneras favoreciendo adaptabilidad, versatilidad y movilidad.
- o **El entorno**: diferentes investigaciones señalan que la iluminación, la acústica, el color y la calidad del aire se deberían tener en cuenta en cualquier análisis de los espacios físicos de aprendizaje. Hay pruebas (Barrett y Zhang, 2009) que demuestran que los alumnos y las alumnas se pueden comportar de manera diferente en función de los cambios en el entorno, y esto puede afectar a su respuesta en el aula.

En este apartado se proponen algunas cuestiones, que orientarán a la hora de establecer los objetivos.

- o **Dibujar un croquis del aula o espacios que se quiera transformar** o cambiar.
- o **Identificar sobre este croquis las cosas que se van a mantener y las cosas que se desearía cambiar.**
- o **Enumerar los elementos sobre los que podría ser viable empezar a hacer algunos cambios**: ¿qué podrían cambiar con facilidad?, ¿qué implica mayor trabajo?, ¿cuáles requerirían presupuesto adicional y cuantificarlo?, etc.

Respecto a la [pedagogía, comprender los desafíos que se producen en el aula](#): ¿Qué objetivos, proyectos, plan de formación, participación en programa etc. podrían iniciarse para impulsar y dinamizar procesos de innovación metodológica asociados a una nueva forma de usar los espacios educativos?

Respecto a la [tecnología](#), es importante identificar qué usos de la misma por parte del profesorado mejorarán la enseñanza y cuáles por parte del alumnado mejorarán el aprendizaje. Además, la tecnología permite expandir el aula hacia diferentes espacios virtuales, que también deben ser diseñados.

Deberá contemplarse también que [podría ser necesario establecer planes de formación para la actualización en competencia digital docente con el fin de impulsar la innovación](#). La CEUCD, tiene una [amplia oferta formativa dirigida al profesorado de Canarias](#).

Las preguntas sugeridas para dinamizar la concreción de los objetivos en este apartado serán:

- o [¿Qué recursos tecnológicos serían necesarios en el espacio a transformar? ¿Están disponibles?](#)
- o [Características del profesorado: nivel de competencia digital](#), disposición hacia la integración de las TIC.
- o [Definir una primera aproximación de cómo desea utilizarse la tecnología](#): ¿qué tipo de actividades nos gustaría realizar?

Esta guía se acompaña de una plantilla formulario (Anexo) para que sirva de ayuda para ir volcando el diseño del plan.

Una herramienta muy recomendable para plasmar el diseño del espacio con ayuda de las TIC será la herramienta [HomeByME](#), aplicación gratuita y de fácil manejo que permite diseñar nuestro espacio creativo con un gran acabado gráfico. Además de organizar el espacio a escala, de forma rápida y precisa, esta aplicación contiene un extenso catálogo de materiales, mobiliario y recursos tecnológicos que facilitarán el proceso de diseño del espacio creativo.

Por último, recordar que lo que aquí se plantea, no es asociar la transformación de los espacios a reformas condicionadas por grandes presupuestos, sino que se insiste en la idea de pensar en cómo transformar la disposición, la ambientación y el uso de los

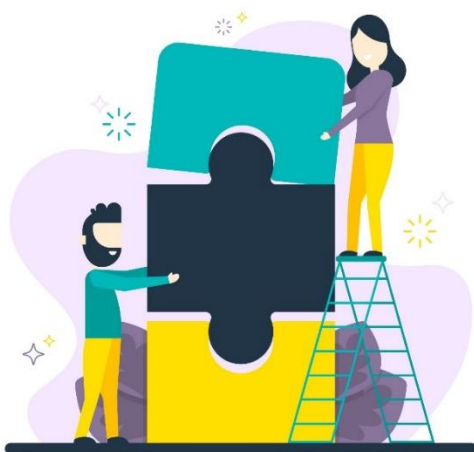
recursos disponibles, para ponerlo al servicio de prácticas educativas que apliquen metodologías innovadoras y que favorezcan el aprendizaje significativo y competencial del alumnado. Esto no quita que el centro pueda dedicar parte de su presupuesto a mejoras para el logro de los objetivos.

Además, es importante comentar que se suele tener la errónea concepción de que la creación de un espacio de estas características requiere un elevado presupuesto, por ello se insiste en la idea de aprovechar los recursos existentes y de reutilizar material obsoleto, dándole una nueva utilidad, acorde con lo que demande el diseño concreto del espacio creativo.

No obstante, convendría identificar en las propuestas la viabilidad, dificultades o necesidad de hacer solicitudes para llevar a cabo las mismas, diferenciando cuáles dependen del propio centro, del profesorado en su aula y cuáles dependerían de la intervención de la administración educativa u otros organismos.

A este documento de diseño convendría añadirse una serie de fotografías sobre la situación de la que partimos, con el fin de poderlas comparar según el proceso de transformación vaya avanzando.

### 3. Fase 3. Implementación. ¿Cómo lo vamos a hacer?



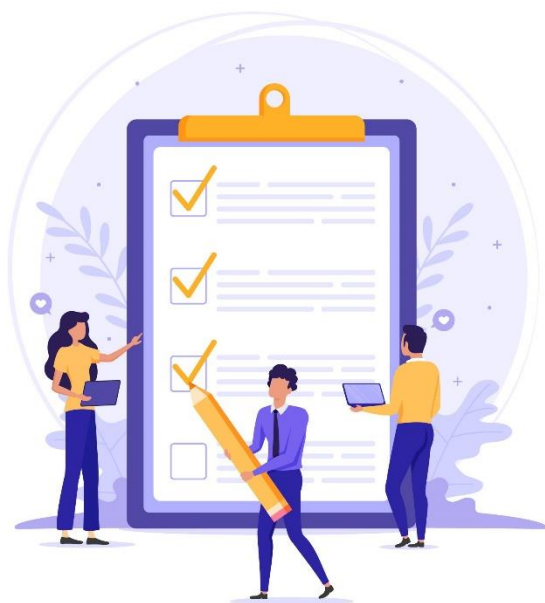
En esta fase establecemos los mecanismos a través de los cuales se iniciarán las transformaciones sugeridas.

En todo momento es importante que el proceso sea documentado para facilitar la toma de decisiones sobre las distintas propuestas (inversiones, cambios en la organización y distribución de espacios, etc.) en los distintos órganos de gobierno del

centro.

El resultado de esta fase debe ser una o varias aulas transformadas en espacios creativos.

## 4. Fase 4. Revisión. ¿Qué hemos conseguido?, ¿qué nos falta por alcanzar?



Es muy importante ir recogiendo datos del avance llevado a cabo, tanto de la propia implementación del espacio creativo, como del uso y gestión posterior que se haga de él, recordando que, también aquí, se incluirán las valoraciones y testimonios de todos los agentes de la comunidad educativa.

En definitiva, «un plan de transformación de los espacios del centro en espacios creativos», debe cumplir las siguientes características que figuran también en las

«Orientaciones para la elaboración del Plan TIC en los centros educativos»:

- Estar contextualizado a las características del centro.
- Contener objetivos claros.
- Ser viable y dinámico.
- Estar consensuado procurando la mayor participación de distintos agentes de la comunidad educativa.
- Estar organizado.
- Lograr que los espacios educativos sean flexibles, creativos, confortables e inspiradores, donde el alumnado sea el auténtico protagonista de todo el proceso de aprendizaje y pueda investigar, interactuar, intercambiar, desarrollar, crear, presentar, etc., para que así se produzca el cambio que necesita la enseñanza del siglo XXI.

## Material de referencia y consejos prácticos

En este apartado se ofrecen enlaces, con recursos de diferente naturaleza, que sirven de referencia para el desarrollo de un plan de transformación de espacios educativos.

1. [Página web oficial de "Espacios creativos de Canarias"](#): portal web donde se detalla todo el proyecto de "Espacios Creativos de Canarias", es la página web de referencia donde poder conocer al detalle esta iniciativa educativa.

Incluyéndose en su web:

- a. [Recursos educativos CEUCD](#)
  - b. [Recursos gráficos: Folletos, infografías, ilustraciones y logos.](#)
  - c. [Ejemplos de centros transformados en Canarias](#)
  - d. [Entrevistas a centros educativos sobre sus proyectos de transformación](#)
  - e. [Guía de diseño de entornos escolares](#)
  - f. [Orientaciones para la elaboración del Plan TIC \(Mediateca Canarias\)](#)
  - g. [Formulario para el diseño del Plan TIC](#)
2. [Kit de herramientas del Aula del Futuro \(INTEF\)](#): dentro de la página web del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), institución referente en España para el desarrollo del Aula del Futuro, se incluye un interesante kit que guía en diferentes pasos a los centros educativos en su proceso de transformación que luego cada centro aplica a su necesidad concreta. Como, por ejemplo, ha hecho el CEIP Santa Ana de Pedrezuela (Madrid) construyendo su "Aula XXI":
    - a. Detectar y clasificar las tendencias más relevantes en educación. ([Módulo 1 del toolkit](#))
    - b. Establecer el grado de madurez tecnológico del centro. ([Módulo 2 del toolkit](#))
    - c. Establecer las directrices y la plantilla del guion pedagógico del espacio a desarrollar. ([Módulo 3 del toolkit](#))
    - d. Analizar y clasificar elementos curriculares que se puedan trabajar de manera interdisciplinar en el *Aula XXI*. ([Módulo 3 del toolkit](#))

- e. Aprender a utilizar diferentes aplicaciones digitales para la ayuda en la creación de productos en los diferentes espacios del *Aula XXI*. ([Módulo 4 del toolkit](#))
- f. Mejorar los materiales educativos estándar con herramientas y aplicaciones creativas.
- g. Aprender a organizar, coordinar y publicar contenidos digitales a través de otras herramientas digitales.
- h. Cumplimentar la memoria final para evidenciar los procesos acometidos en el primer año de desarrollo del proyecto de innovación a nivel pedagógico. ([Módulo 5 del toolkit](#))

Complementariamente, es interesante mencionar también:

- o [Ecosistema urbano](#): presenta una interesante guía de diseño de entornos escolares, desarrollada por el Ayuntamiento de Madrid, el equipo de [Pez Arquitectos](#) y Participación y Paisaje.
- o [Eligeeducar](#): es un espacio web relacionado con la educación en el que, en esta entrada, nos presenta 15 ideas de profesores para transformar las salas de clase en espacios entretenidos.

# UCTICEE



FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL

Contenidos creados por:



Con la colaboración de Francisco  
Miguel Domínguez Relaño

Maquetado por:

