

# IE INNOVACIÓN EDUCATIVA

15º  
NÚMERO  
2024

Entrevista a  
**Emilia  
Ramírez**

Escuela  
**Encuentro**  
Granada - España

La arquitectura pedagógica y  
su influencia en el alumnado

**Antonio  
Martínez  
Jiménez**

Transformación digital  
en la educación artística:  
**Retos y oportunidades  
en la era virtual**

**Juan Francisco  
Segura Crespo**



#### Responsable Editorial

Nazaret Barrio Vega  
redaccion@rededuca.net

#### MARKETING

#### Responsable de Publicidad

Virginia Raya Jiménez  
marketing@rededuca.net

#### DISEÑO Y PRODUCCIÓN

#### Responsable de Creatividad

Francisco Javier Sierra Alarcón  
javier.sierra@educaedtech.com

#### Diseño y Maquetación

Andrea Mishell Venturini Dutan, Ainhoa Caparrós Gascón, Andrea Estevez Jiménez, Antonio Camacho Roca, David Sillero Fernández y Francisco Javier Sierra Alarcón

#### Impresión

Educa Edtech

#### De las Fotografías

Sus autores

#### REDACCIÓN

#### Responsable de Redacción

Nazaret Barrio Vega  
redaccion@rededuca.net

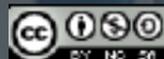
#### Redacción

Ana Belén Salinas Lozano, Eduardo Ruano Benavides, Paula Jiménez Escribano, Andrea Carolina Rojas Zuluaga, Antonio Jesús González Fuentes, Paula Oya Jodar, Antonio Martínez Jiménez, Juan Francisco Segura

Edita: RedEduca.

Camino de la Torrecilla 30 Edificio Educa Edtech,  
Oficina 28, 18200 Maracena, Granada

Todos los contenidos de la presente publicación, ya sean noticias, artículos, recomendaciones o comentarios, sólo representan opiniones de sus autores y no representan la opinión o postura de Educa Edtech S.L.U., como empresa responsable de la publicación respecto de ninguno de estos contenidos. Así mismo, Educa Edtech S.L.U. no se responsabiliza de la veracidad de los contenidos o uso que el lector pueda darle. Educa Edtech S.L.U. no puede controlar el empleo que el lector da a la información y por tanto, no será responsable de ningún tipo de daño o perjuicio consecuencia de la aplicación práctica de esta información.



Esta publicación está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

# La Inteligencia Artificial y el nuevo horizonte educativo

■ NAZARET BARRIO VEGA

Los avances tecnológicos unidos a la transformación que estamos experimentando con la llegada de la Inteligencia Artificial (IA), se presentan como esa **nueva oportunidad que ha comenzado a cambiar nuestro sistema educativo**. Oportunidad que llega unida a una serie de desafíos pedagógicos, técnicos e incluso éticos y morales para el Profesorado, epicentro del cambio metodológico educativo.

La aplicación de los nuevos desarrollos y los avances vertiginosos en IA sobre el **proceso de Enseñanza- Aprendizaje** ha llegado a generar preocupación e incluso reticencia ante un futuro tecnológico-educativo incierto. **El sistema educativo debe adaptarse a la realidad de las aulas y, la IA**, gracias al análisis de datos que puede aportarnos, se convierte en una poderosa herramienta que puede cambiar el rumbo del proceso de Enseñanza y Aprendizaje



**Las aulas deben convertirse en ese espacio donde se materialice la oportunidad de estimular y ayudar a otros**, y para ello debemos crear experiencias de aprendizaje inspiradoras, personalizadas y altamente motivadoras. Debemos sobredimensionarnos para generar un entorno donde la curiosidad por aprender supere cualquier otra limitación e impulse la motivación de nuestro alumnado. **Recursos como la Gamificación ligada a la IA nos ayudará a crear experiencias inmersivas de aprendizaje** únicas e inolvidables para el alumnado.

La IA nos abre un amplio abanico de beneficios, **facilitándonos información que nos permitirá anticipar la detección temprana de dificultades de aprendizaje; la definición y la creación de patrones que nos ayudarán a mejorar y personalizar nuestras dinámicas de aula; la mejora y adaptación del contenido y los recursos educativos; o la creación de entornos virtuales de aprendizaje**, donde el alumnado desarrollará y potenciará habilidades individuales y grupales, que les ayudarán a convertirse en los principales protagonistas de su proceso de aprendizaje, entre otros.

Como todo desarrollo, **la IA no está libre de riesgos** y, aunque son innumerables las oportunidades y beneficios que nos brinda, también debemos conocer e identificar los posibles riesgos y amenazas que, derivados de su uso, podrían comprometer la privacidad de los datos o terminar fortaleciendo la brecha educativa para controlarlos y e intentar evitarlos.

**Utilicémosla como un instrumento para la formación y la transformación personal, profesional y educativa**, como esa herramienta que nos empoderará y ayudará e impulsará a ofrecer experiencias mucho más enriquecedoras, estimulantes y positivas.

¿Te animas a darle una oportunidad? Desde aquí te invito a abrir una ventana a la innovación y el cambio, esperando que la lectura de las experiencias y vivencias de otros centros y compañeras/os de profesión, que han comenzado su transformación, puedan brindarte ese impulso que cambie definitivamente tu dinámica de aula. ¡ADELANTE!

“ La IA ha llegado para cambiar el rumbo de nuestro paradigma educativo y hacerlo más dinámico, favoreciendo los principios de inclusión y equidad dentro del aula. ”

# Sumario

NÚMERO 15

2024



## Entrevista

pag. **06** Entrevista a **Emilia Ramírez.**

## El Presente de la Educación

pág. **12** **Pedagogías emergentes** desarrolladas en educación superior.  
por Andrea Carolina Rojas Zuluaga

## Artículos Ganadores del Concurso

pág. **16** Primer puesto  
Proyectos Educativos en el aula:  
**Un paso más allá a través de los ODS.**  
por Natalia Rubio Sáez

pág. **22** Segundo puesto  
Recuperemos el **prestigio de la labor docente** desde nuestra aula.  
por Elena Iniesta Ferrándiz

pág. **26** Tercer puesto  
La **educación** es una tarea compartida.  
por Elena Güemes González

## Entrevista Centro Educativo

pag. **30** Entrevista Centro Educativo **Encuentro.**

## Artículos de Reflexión

pag. **36** La **emoción** de enseñar.  
por Paula Oya Jódar

## Laboratorio TIC

pág. **39** **Gamificación y TIC.** Potenciando la motivación y el aprendizaje activo en el aula bajo la LOMLOE.  
por Antonio Jesús González Fuentes

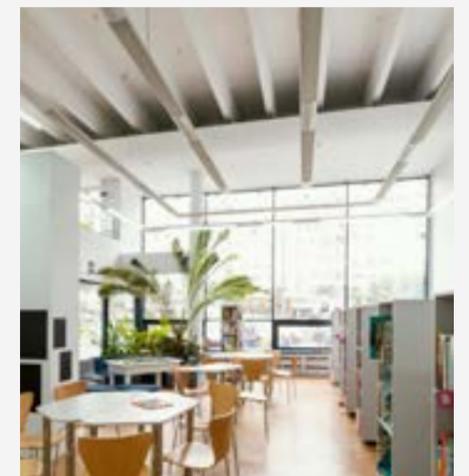
## Recursos Educativos

pág. **43** **Transformación digital** en la educación artística: retos y oportunidades en la era virtual.  
por Juan Francisco Segura Crespo

pag. **48** La **arquitectura pedagógica** y su influencia en el alumnado.  
por Antonio Martínez Jiménez

## Rincón de Lectura

pag. **55** Rincón de lectura



# Emilia Ramírez

■ POR Paula Jiménez Escribano

Hoy traemos a nuestra sección a la docente **Emilia Ramírez, profesora y responsable de la biblioteca en el I.E.S Soto de Rojas** desde hace más de 10 años. Cuenta con una **amplia trayectoria** en la ámbito educativo y de gestión, con **mas de 17 años** como secretaria en varios centros de enseñanza secundaria.

Ha sido en numerosas ocasiones coordinadora de la ponencia de Inglés de Selectividad de Andalucía, y además, su implicación y dedicación, reconocida con varios premios a lo largo de su carrera profesional, entre ellos, la Mención Honor de Biblioteca en Granada en 2022, y sobre todo, el primer y segundo premio en el Festival Joven de Cortos "Granada sin Adicciones", en 2023 y 2024, que nos habla, muy a las claras, del compromiso vital entre educación, gestión y cultura de nuestra protagonista de hoy.

## 1 ¿Qué estrategias empleas para captar y mantener la atención de tu alumnado desde el momento en que entras al aula?

No tengo una estrategia concreta ni definida. Todo depende de la clase. Desde el primer momento en el que entras, sabes bien qué pueden demandarte. Es algo difícil de explicar, te lo da la **propia experiencia profesional y vital**. Es oler el ambiente de la clase y por pura inercia modifico mi actitud. Creo que es importante saber **interpretar los gestos, las caras, las miradas** para reconducir tu práctica docente. El alumnado está hiperestimulado y demanda estrategias diferentes a las clásicas.

Cada día hay que probar **nuevas fórmulas** que traten de despertar el interés por lo que tratas de trans-

## 2 ¿Cómo influye la retroalimentación diaria que recibes de tus estudiantes en la evolución de tus métodos de enseñanza?

El alumnado te ofrece diariamente mucha información, un **abanico de emociones** de las que como docente te enriqueces y alimentas tus clases. En definitiva, basta con observar cómo se comportan y escucharlos, especialmente cuando conversan entre ellos.

Considero que dar clase tiene mucho que ver con **el marketing**. Debes vender tu producto de la mejor manera para que te lo compren. Eso aderezado con un ingrediente básico e imprescindible, **la pasión**. Hay que echarle pasión a todo lo que hacemos en clase porque solo de esa manera podemos conseguir que ellos la vivan.

En definitiva:  
**marketing,**



## 3 ¿Puedes compartir una experiencia en la que tu enfoque innovador haya tenido un impacto positivo en el alumnado?

A mí me ha funcionado muy bien trabajar desde un punto de vista meramente **comunicativo** dándoles al alumnado completa autonomía, creando ellos mismos por ejemplo **diálogos o sketches**. En esas situaciones yo soy un monitor que supervisa o coordina las actividades.

## 4 Como responsable de la biblioteca de un I.E.S, ¿Cuáles son los principales desafíos a los que te enfrentas diariamente?

Que lean y que visiten la biblioteca. Convertir la biblioteca en su **sala de reuniones, de estudio, además de un lugar familiar, una habitación más de su propia casa**. No hay nada más reconfortante que el alumnado acuda a la biblioteca, ya no a pedir una lectura determinada o una recomendación de un libro, sino a compartir una inquietud o a colaborar en algún proyecto que han visto en el tablón de anuncios.

## 5 ¿Cómo ha evolucionado tu papel como responsable de la biblioteca a lo largo de estos 10 años?

Muchísimo. **Comencé con miedo**, no tenía ni idea de cómo organizarla. Ahora me siento en **casa**, me divierte cada reto y no paro de inventar.



## 6 ¿Qué tipo de actividades o programas organizas para involucrar al alumnado en la gestión y mantenimiento de la biblioteca?

¡Hemos hecho de todo! Todo cabe en nuestra sala de estar o biblioteca. Es una biblioteca muy de andar por casa cuyo principal objetivo es eso mismo, **SENTIRSE EN CASA**. Citaría una frase de Publio Terencio Africano que dice: Homo sum: humani nihil a me alienum puto,

**“Soy hombre, y nada de lo humano me es ajeno.”**

Hemos realizado múltiples actividades en nuestra comunidad, destacando los **retos literarios mensuales** en los que los participantes deben crear textos en diferentes géneros. También hemos organizado certámenes de microrrelatos, de ilustración fantástica, marcapáginas y encuentros literarios, no solo con escritores reconocidos, sino también con jóvenes que están intentando abrirse camino en el mundo literario. Destaca nuestra **Semana de Escritores Noveles**, en la que incluso antiguos alumnos, que acaban de publicar su primera novela, nos han compartido su experiencia. Además, hemos llevado a cabo **campeonatos de ajedrez**, **talleres de programación e inteligencia artificial**, así como actividades inclusivas como el aprendizaje del sistema **Braille y el lenguaje de signos**.

En el ámbito tecnológico, hemos ofrecido talleres donde se ha realizado un **sonómetro y un sistema de control de aforo**, además de la ejecución de cortometrajes, una actividad que ya se ha convertido en un clásico entre nosotros.

Hemos celebrado tres exitosas ediciones de la **Semana de las Lenguas**, en las que han participado más de **35 ponentes de diversos países**, compartiendo sus culturas y lenguas, con talleres de escritura china y árabe, entre otros. La **Quiniela de las Lenguas y exposiciones de grabados y fotografías** también han sido parte importante de estas semanas. Esta última edición, fue especialmente emotiva, ya que contamos con la presencia de ponentes rusos y ucranianos, quienes hablaron sobre sus lenguas, culturas y cómo están viviendo el conflicto bélico actual. **¡Rusia y Ucrania se unieron en el IES Pedro Soto de Rojas!** Asimismo, organizamos la **Semana de la Música y la Poesía**, contando con un excelente elenco de autores y músicos reconocidos. Y, por último, nuestra **Semana de la Solidaridad**, en la que participaron más de 20 organizaciones no gubernamentales, fue un evento clave para fortalecer el sentido de comunidad.

Como he dicho anteriormente, todo tiene cabida en nuestra sala de estar. **¡Todo es posible con la colaboración y el entusiasmo de quienes forman parte de esta comunidad!**



## 7 En la actualidad, a menudo encontramos en artículos y revistas qué leer es una actividad fundamental para nuestro desarrollo. Sin embargo, ¿Somos plenamente conscientes del verdadero valor de la lectura?

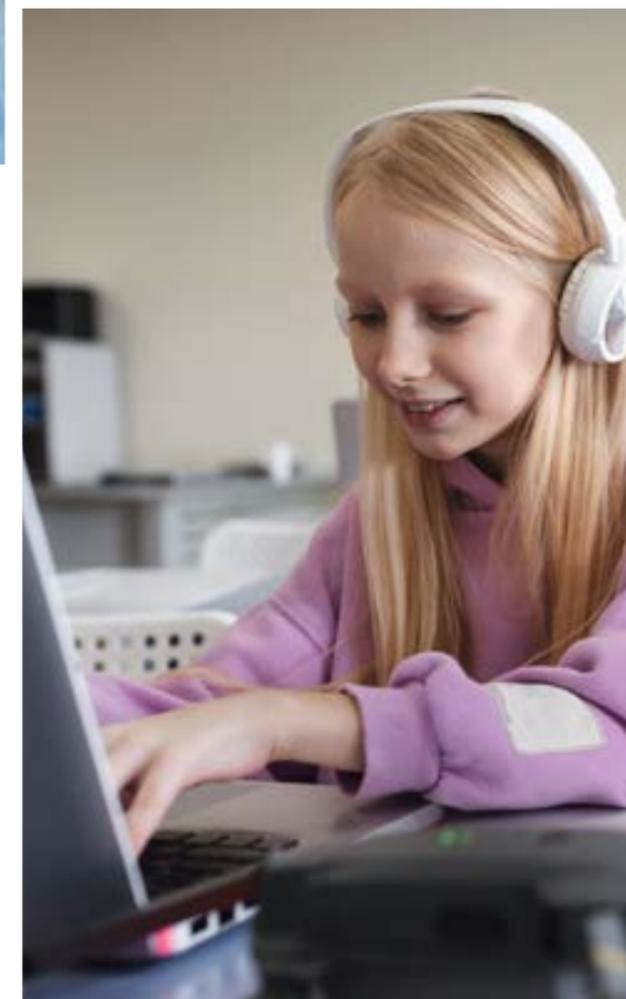
No y creo que no hacemos un buen marketing de la lectura. El filósofo Emilio Lledó dice una frase que me parece importante:

**“Nos sería casi imposible imaginar un mundo sin pasado, sin libros sobre los que pudiéramos volver la mirada y reencontrar el tiempo de otros latidos que no fueron los nuestros”**

## 8 En tu experiencia, ¿crees que el uso de las TIC y de los dispositivos digitales ha influido en que el alumnado lea menos? ¿Por qué?

Sí, sin duda alguna. Lo puedo corroborar contando una anécdota que me ocurrió con un alumno de 3º de la ESO. Un ávido lector, habituado a devorar libros, me contaba que el peor regalo que le pudieron hacer en aquel momento fue el teléfono móvil. Se transformó en lo que hoy es lo habitual entre los jóvenes y no tan jóvenes, lectores de foros, redes sociales, noticias de todo tipo y procedencia.

Lamentablemente, **la irrupción de los móviles en el modo en el que lo han hecho ha provocado un cambio de hábitos lectores de la sociedad** muy marcados, y a mi modo de ver, en lo que se refiere a la lectura, bastante negativos. Es ya visible que ha afectado hasta en el modo de escritura de la literatura juvenil, el exceso de estímulos diversos y de intensidad creciente, ha conducido a que **los escritores busquen nuevas fórmulas de escritura**. La literatura, y hablo de forma general, es más trepidante y menos descriptiva, el lector quiere que pasen cosas, dejando en un segundo plano la descripción del espacio donde se desarrolla la acción.



**9** Has recibido varios premios en festivales de cortos y en la categoría de Mención Honor de Biblioteca. ¿Qué te motivó a participar en estos proyectos y cómo surgió tu interés en estas áreas?

La actividad en un centro educativo es muy diversa y por mi forma de ser y el puesto que he ocupado durante estos años me ha permitido relacionarme con el alumnado de prácticamente todo el centro. Ser responsable de la biblioteca de un centro no conlleva desligarse de las clases, de hecho, no tiene ninguna reducción docente, lo que te permite esa **realimentación** entre alumnado y docente. Esta situación descrita facilita que **el mismo alumnado te busque para los proyectos que se ofertan** para la comunidad educativa y **nosotros somos proclives a participar en todo lo que se nos ofrece.**



**10** ¿De qué manera implicas al alumnado en el desarrollo y la producción de los cortos que realizas? ¿Qué beneficios crees que obtienen al participar en el proyecto?

Es el alumnado el que me busca, realmente. Necesitan hacer algo diferente, creativo y divertido. Se aburren en los recreos. Yo los coordino, voy guiándolos y les voy sugiriendo ideas que ellos después desarrollan. El principal beneficio es que se reúnen, quedan para sacar adelante un proyecto, un guion de un corto, eso hace que **sociabilicen, conversen y no necesiten estar pegados a una consola, un móvil o redes sociales.** Investigan, buscan información, son retos constantes. Cuando ven finalizado su trabajo sienten una gran satisfacción. Y no debemos olvidar la parte lúdica. Con la realización de estos cortos, el alumnado se ríe y mucho.



**11** ¿Cómo han influido estos reconocimientos en tu enfoque pedagógico y en tu motivación para innovar en el aula?

Sinceramente la realización de **los cortos, los retos, las Semanas culturales**, todo ello supone un esfuerzo extraordinario fuera del aula y de mi propio horario, pero indudablemente no lo he hecho para conseguir ningún premio, aunque mentiría si dijera que no nos agrada.

No olvidaré nunca los rostros de **felicidad, satisfacción y euforia** de mi alumnado al oír que **habíamos ganado. Eso no tiene precio.**

# Oposiciones para maestros y profesores

*¡El complemento perfecto!*

- ▶ **Temarios actualizados por expertos**  
Temarios elaborados por expertos pedagogos e inspectores de educación para ofrecer una perspectiva realista del sector y sus posibilidades.
- ▶ **Metodología 100 % online.** Metodología flexible para facilitar un aprendizaje adaptado a cualquier horario y accesible desde cualquier dispositivo.
- ▶ **Tutorización / seguimiento por especialistas en oposiciones.**  
Tutorización y resolución de dudas en cualquier momento y lugar a través de nuestros docentes especializados en Oposiciones.
- ▶ **Recursos de aprendizaje en diferentes formatos.** Didáctica del aprendizaje a través de recursos adicionales en diferentes formatos audiovisuales.
- ▶ **Cursos baremables que facilitan el acceso a la bolsa de empleo.** Catálogo de cursos baremables para aumentar las posibilidades de acceder a las bolsas de empleo a través de los packs Medio y Premium.
- ▶ **Formación adaptada al ritmo laboral y personal del alumnado.** Formación diseñada para compatibilizar el aprendizaje con la vida personal y laboral de los estudiantes gracias a la accesibilidad y a los recursos audiovisuales.

[www.oposicionesdocentes.edu.es](http://www.oposicionesdocentes.edu.es)



# PEDAGOGÍAS EMERGENTES DESARROLLADAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR

POR Andrea Carolina Rojas Zuluaga

En la sociedad actual, los cambios sociales, tecnológicos y culturales dan lugar a enfoques educativos innovadores conocidos como pedagogías emergentes. **Las pedagogías son una respuesta a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI y dan como resultado la transformación de las actividades de enseñanza y aprendizaje para hacerlas más activas, participativas y centradas en los estudiantes.**

Si bien los métodos tradicionales pueden ser rígidos y estar basados en la transmisión de conocimientos de profesor a alumno, las pedagogías emergentes buscan involucrar más profundamente a los estudiantes mediante el uso de tecnologías modernas con un enfoque en la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas.



## PERO... ¿PARA QUÉ SIRVEN LAS PEDAGOGÍAS EMERGENTES?

Las **pedagogías emergentes** buscan adaptar la educación a las necesidades de este siglo, ofreciendo métodos de enseñanza más eficaces, relevantes y atractivos. Fomentan el aprendizaje activo que provoca la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje; ya no son receptores pasivos de información, sino participantes activos que se involucran directamente en la resolución de problemas, proyectos y trabajo práctico.

**Estas pedagogías se desarrollan para ayudar a los estudiantes a obtener las herramientas y el conocimiento para tener éxito en los desafíos del mundo moderno,** tanto a nivel profesional como personal. Ayuda a los estudiantes a aprender a trabajar en equipo a través de compromisos y proyectos colaborativos mediante los cuales también pueden comunicarse bien y resolver problemas juntos.



## Y TÚ... ¿SABES CUÁLES SON LAS PEDAGOGÍAS EMERGENTES?

DESCUBRE ALGUNAS DE ELLAS:

01

### APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

¿Recuerdas esas interminables presentaciones de PowerPoint? Pues olvídalas. **El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es como el "reality show" de la educación.** En lugar de simplemente escuchar, los estudiantes se enfrentan a retos del mundo real que deben resolver en equipo. ¿El resultado? Soluciones creativas, colaboración efectiva y, quién lo diría, ¡hasta diversión! Con el ABP, los alumnos no solo aprenden teoría, sino que la aplican en contextos reales, lo que hace que cada proyecto sea una experiencia única.

02

### FLIPPED CLASSROOM

La clase invertida es como una de esas películas con giros inesperados, ¡Pero en el aula! Aquí, la clase ocurre en casa, donde los estudiantes ven videos y estudian materiales a su propio ritmo. ¿Y la hora de clase? **Se convierte en un espacio interactivo donde se resuelven dudas, se discuten ideas y se aplican los conocimientos a problemas concretos.** Es como si tu profe de matemáticas de repente se volviera un entrenador personal, ayudándote justo cuando más lo necesitas.



### 03

#### GAMIFICACIÓN

La gamificación toma los principios de los juegos, puntos, niveles, recompensas, y los aplica al aprendizaje. De repente, aprender se convierte en un desafío emocionante. Supera un nivel o completa una tarea y obtén recompensas; quizás una buena nota, o incluso algo más divertido. ¡Es como pasar de la pantalla de Game Over a la de "You Win"!



### 04

#### APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS

El ABC (Aprendizaje Basado en Competencias) se centra en desarrollar habilidades concretas y aplicables. Aquí no se trata solo de memorizar, sino de demostrar lo que sabes hacer. Es como un juego de rol, donde eres el protagonista que avanza superando desafíos específicos. Y lo mejor, tu "currículum" se enriquece con cada nueva competencia que adquieres, preparándote para la vida real más allá de las aulas.



### 05

#### REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL

¿Alguna vez has deseado poder ver los dinosaurios en clase de historia o recorrer la antigua Roma sin salir del aula? Con la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR), ahora es posible. Estas tecnologías emergentes permiten a los estudiantes sumergirse en mundos que antes solo existían en los libros. Es como un viaje de estudios, pero sin salir del campus, ni del salón.



### 06

#### APRENDIZAJE SOCIAL

En la educación superior, el aprendizaje ya no es una actividad solitaria. El aprendizaje social promueve la interacción y la colaboración entre estudiantes. Foros de discusión, redes sociales y plataformas colaborativas se convierten en los nuevos salones de clase. Compartir ideas y conocimientos se vuelve tan importante como absorber la información de un libro de texto.



¿QUÉ SIGUE?

## ¡EL LÍMITE ES TU IMAGINACIÓN!

Las pedagogías emergentes no solo están cambiando el cómo aprendemos, también el qué y el por qué. La educación superior se está transformando en un espacio donde la creatividad, la innovación y la personalización son la norma. Así que, si alguna vez te aburraste en clase, ¡Prepárate! Porque el futuro del aprendizaje es dinámico, emocionante y está diseñado para que saques lo mejor de ti.



“

Y RECUERDA...

# ¡El aprendizaje es una aventura sin fin!

**Síguenos**  
en nuestras redes sociales



**1** PRIMERPREMIO

## Proyectos Educativos en el aula: un paso más allá a través de los ODS

■ POR Natalia Rubio Sáez

Este artículo pretende dar a conocer un proyecto colaborativo basado en un ejemplo de **Aprendizaje-Servicio (ApS)** llevado a cabo durante el curso 2023/2024 en un centro de secundaria, dentro del currículo de la asignatura de Geografía e Historia, que fomenta conocer dentro del aula los Objetivos de Desarrollo Sostenible (de aquí en adelante, ODS), así como la Agenda 2030, ambos proyectos imprescindibles planteados por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) como un **plan de acción en favor de las personas, el planeta, la prosperidad y la paz universal: 17 objetivos y 169 metas concretas a desarrollar con horizonte en 2030.**



### El Aprendizaje - Servicio

Es una propuesta educativa que combina **procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un proyecto bien articulado**, donde los participantes aprenden al trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo (Batlle, 2023).

Actualmente, vivimos en una sociedad en la que vemos como todo evoluciona a pasos agigantados. Es por eso, que dentro de los centros educativos resulta indispensable dar a conocer a nuestro alumnado, la necesidad de entender el mundo en el que viven: cuales son las metas y objetivos a alcanzar de cara al futuro, así como, cuales son los inconvenientes y obstáculos que hacen que sea más difícil el cambio.

En definitiva, es un **método para unir compromiso social con el aprendizaje de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.** Aunque es una metodología de aprendizaje, también se trata de una filosofía que reconcilia la dimensión cognitiva y la dimensión ética de la persona; una pedagogía que reconcilia calidad educativa e inclusión social y una estrategia de desarrollo comunitario porque fomenta el capital social de las poblaciones (Batlle, 2023).

Este breve texto pretende resumir lo que ha sido este proyecto de innovación educativa que nos ha llevado meses realizar en colaboración con 4 alumnos de 3º ESO, **sin los que no habría sido posible diseñar y crear el proyecto**, ni mucho menos escribir estas líneas. No obstante, no incluiremos sus nombres respetando así la ley de protección de datos.

A lo largo de varios meses hemos trabajado para plantear una idea que diera forma a un proyecto que denominamos

### “Eco Hearing”: la importancia de poder escuchar todo lo que te rodea.

Esta aventura comenzó con la intención de crear un proyecto que fuera innovador, sostenible y, sobre todo, inspirador. Y esa última característica fue la más importante porque pensamos automáticamente en una de nuestras compañeras. Dentro de nuestro grupo de clase, tenemos a una compañera a la que hemos denominado H para respetar su privacidad. **Se trata de una alumna que padece discapacidad auditiva de nacimiento, con una pérdida de audición de más del 90% en el oído izquierdo y un 80% en el derecho.**



Siendo testigos a diario de las dificultades que se le planteaban cuando hay muchas voces a la vez a su alrededor, cuando se le distorsiona el sonido o cuando es incapaz de comprendernos bien por falta de medios, pensamos que no había mejor proyecto que **crear un prototipo de audifono sostenible que pudiera recargarse con energía solar, energía limpia y sostenible en pos de cumplir con lo planteado por los ODS y Agenda 2030**, pudiendo destinarse a todos, pero en especial a personas desfavorecidas que no tienen los suficientes medios a su disposición y no pueden permitirse costear audífonos con el precio de mercado que tienen actualmente.



La pregunta obligada es

## ¿Por qué hemos decidido plantear el proyecto centrándonos en crear esta herramienta?

Actualmente, se calcula que existen cerca de 70 millones de personas sordas en todo el mundo, de las cuales, más del 80% viven en países en vías de desarrollo. De ello se deduce el gran problema de salud que supone a nivel mundial la sordera, siendo más relevante aún en aquellos colectivos pobres que apenas tienen recursos. En muchas ocasiones, la solución está en el uso de audífonos, pero se estima que a nivel mundial solo el 10% de las personas que necesitan audífonos tienen acceso a ellos por razones económicas y falta de disponibilidad. Aquí en España, el precio de estos aparatos está entre los 1.200 y 4.500 euros, teniendo que renovarlos cada 4 o 5 años de media. Además, las pilas de los audífonos tienen una duración estimada de 7 o 10 días, teniendo que adquirirlas con gran frecuencia en el mercado. Todo ello supone un gasto totalmente inadmisibles para los más pobres, quienes finalmente no tienen la posibilidad económica de poder invertir esta cantidad de dinero a largo plazo.



El proyecto se centra principalmente en los ODS 3, 7 y 13: salud, energías limpias y acción por el clima, hilos conductores de este proyecto. Nuestra idea se puede visualizar online a través de la dirección web:

<https://alumnosiessanblas.wixsite.com/ecohearing>

Esta página web se desarrolló como primer paso para darle visibilidad al proyecto. La fuimos desarrollando con el grupo clase para darle forma al proyecto. A su vez, creamos un prototipo en 3D en colaboración con el departamento de Tecnología de nuestro centro, gracias una impresora 3D que nos permitió crear el prototipo a tamaño real.



Prototipo Audífono, creado por impresora 3D.

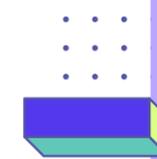
## Prototipo en una maqueta del Oído.



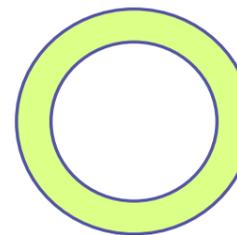
## La Idea

Por ello, planteamos crear un aparato que utilizase pilas recargables que usasen la energía generada y el exceso de la misma se almacene, de tal forma que a medida que se pone el sol y en momentos de lluvia o condiciones meteorológicas en las que no se dispone de luz solar, se recurre a la energía almacenada que se utilizaría para el normal funcionamiento del dispositivo.

Pensando en ella y en todas esas personas que no pueden acceder a este tipo de tecnología para hacer de su vida más fácil, planteamos este proyecto. Escuchar todo lo que te rodea, o al menos que te den la posibilidad de poder hacerlo es un derecho al que todo ser humano debería poder acceder. Por ella y todos los que no pueden escuchar, esta fue nuestra idea.



El desarrollo del proyecto nos ha llevado meses hasta que hemos podido darle forma, siendo además un proceso en el que nos hemos dado cuenta de hasta dónde podía llegar el compañerismo, el trabajo en equipo y la imaginación.



Para poder llevar a cabo este proyecto en un futuro próximo y conseguir que sea factible y realizable, se requeriría de una colaboración significativa entre organizaciones no gubernamentales, empresas del sector auditivo, expertos en energía solar y gobiernos. La coordinación eficiente entre estas partes interesadas es crucial para garantizar la viabilidad técnica, la accesibilidad económica y la distribución efectiva de los audífonos solares.

El desarrollo de un audífono recargable con energía solar implica consideraciones técnicas detalladas. Es necesario diseñar dispositivos eficientes que aprovechen la luz solar de manera efectiva y al mismo tiempo mantengan un tamaño y peso razonables para la comodidad del usuario. Además, la duración de la carga y la resistencia a condiciones ambientales adversas son aspectos clave a tener en cuenta para garantizar la efectividad y la durabilidad del dispositivo.

Si consiguiéramos hacer esto real, somos conscientes de lo que supondría para todos los que no pueden acceder fácilmente a este tipo de herramientas, sea por el motivo que sea.

Ayudar al ser humano a conseguir cosas tan elementales como escuchar lo que le rodea, es sin lugar a duda, el fin primero y último de esta idea, poniendo de manifiesto a su vez la importancia de **plantear dentro de un aula proyectos educativos que nos sirvan para que el alumnado sea más empático, proactivo y donde el trabajo en equipo a través de grupos de trabajo colaborativo y aprendizaje-servicio sea prioritario.**



### Webgrafía

- <https://alumnosiesanblas.wixsite.com/ecohearing>
- <https://www.aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/>
- <https://www.bbc.com/mundo/articulos/cglelv87zgmo>
- <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/pag-web/guia-practica-aprendizaje-servicio.html#:~:text=En%20definitiva%2C%20el%20aprendizaje%2Dservicio,aprendizaje%2C%20no%20es%20s%C3%B3lo%20eso.>
- <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/los-desafios-de-las-personas-con-discapacidad-auditiva/>
- <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss>

### Bibliografía

- ◆ Batlle, R. (2013). El Aprendizaje Servicio en España el contagio de una revolución pedagógica necesaria Madrid: Educar PPC
- ◆ Batlle, R. (2023). Aprendizaje-Servicio. Compromiso social en acción. Santillana Educación, S. L.
- ◆ Santos Rego, M. A., Sotelino Losada, A. y Lorenzo Moledo, M. (2015). Aprendizaje servicio y misión cívica de la universidad. Una propuesta de desarrollo Barcelona: Octaedro
- ◆ Tapia, M. (2006). Aprendizaje y servicio solidario. Buenos Aires: Ciudad Nueva



# MASTERS OFICIALES EN EDUCACIÓN

60 Créditos ECTS

- Educación **Online**
- **Bareable** en Oposiciones y Concursos de traslado de Magisterio y Profesorado
- Acceso al **doctorado**
- **Facilidades** de pago

 **BECA de 1000€**  
**Descuento Exclusivo**  
por ser alumno de Red Educa





## Recuperemos el **prestigio de la labor docente** desde nuestra aula

■ POR Elena Iniesta Ferrándiz



**M**ucho se habla del incremento de las bajas laborales de los docentes; del "síndrome del docente quemado"; de la escasez de profesores en algunas áreas, del fracaso del sistema educativo español, por múltiples razones que me darían para escribir otro artículo... y ¿qué nos queda a nosotros?, a los que nos encontramos día tras día frente a un número determinado de alumnos, de 20 a 35 aproximadamente, en mi caso 26 en un aula de infantil de cinco años. **¿Qué nos queda? Remar a contracorriente. Eso sí, poniendo todo nuestro empeño, conocimiento e ilusión.** Y si tienes la suerte de contar con el apoyo del claustro de compañeros y de la dirección del centro, tienes mucho ganado, pero si no... Me parece que estamos de acuerdo en que a cualquier docente al que le preguntes qué es lo que menos le gusta de su trabajo, conteste: la creciente burocracia o el trato con las familias de sus alumnos, o las dos cosas. Nuestro talón de Aquiles.

Pues bien, pensemos en **nuestro objetivo, ¿quiénes son nuestros protagonistas? Lo tenemos claro, nuestros alumnos y alumnas.** En este punto encontramos un denominador común entre la familia y la escuela. Porque parece ser que, antaño se valoraba más nuestra misión educativa, pero esta no ha cambiado, es la misma, tiene el mismo impacto social.

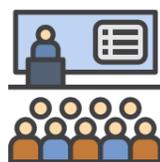


### Entonces **¿Qué ha pasado?**

Empecemos por ganarnos la confianza de esas veinte, treinta y cinco familias que tenemos durante uno, dos o tres cursos, dependiendo del centro. Pongamos el foco en ellas, porque al final son ellas los agentes sociales que hablan de cada uno de nosotros, son quienes nos acreditan o desprestigian. Son quienes nos facilitan o, por el contrario, nos complican el día a día.

Centrémonos en los momentos más tendentes a establecer relación con ellas. Estos serían, la reunión de principio de curso, y las tutorías. Estas son nuestras oportunidades para poner las cartas sobre la mesa. Es el momento que tenemos para aclarar nuestras intenciones, para pedir esa colaboración tan necesaria que actualmente suele brillar por su ausencia, es el momento de lucir nuestra vocación, capacidades y conocimientos.





## En la reunión de **principio de curso**



### Prepara el **guion**

Hazlo en diferentes momentos para no dejarte nada, lo que no se te ocurre hoy, se te puede ocurrir mañana. Empieza haciendo una lluvia de ideas en la que tengas en cuenta los aspectos a destacar, ya sean a nivel de centro, como a nivel personal de aula. Este segundo punto variará si es tu primer curso con este grupo de familias o ya os conocéis. Hay que invertirle tiempo a esta parte, porque el conocimiento mutuo facilita la prevención de algunas dificultades muy comunes.



### Factores **externos**

No hay que olvidar los factores externos que intervienen en la reunión: **la duración, los asistentes, si vienen con o sin niños y niñas...** Me refiero a estos puntos que nos vienen establecidos por el centro y que no podemos pasar por alto, porque nos tenemos que acomodar a ellos.

### Recuerda

En la reunión esas familias van a llevarse una **imagen de ti** importantísima y que **todo tiene que quedar bien claro**, para evitar posteriores malos entendidos.



### Recursos y **dinámicas**

Decide si vas a utilizar algún tipo de soporte, visual, como una presentación, o en papel, como puede ser un dossier o un tríptico con las ideas más importantes.

Otros aspectos a tener en cuenta pueden ser, preparar una dinámica, ofrecer un obsequio que sus hijos e hijas hayan preparado previamente, proyectar un vídeo de fotos de los primeros días...



### Acondiciona el **espacio**

Por último, acondiciona el espacio. De tal manera que sea **cómodo, confortable; que ofrezca la imagen que deseas ofrecer**. Pero sobre todo, revisa que cumpla dos aspectos: higiene y seguridad.



## Las **Tutorías**

Cabe tener en cuenta, por un lado, el espacio, el cual debe proporcionar confortabilidad; y, por otro lado, el horario, en qué momento del día puede ser más conveniente para ambas partes realizar el encuentro. También va a ser muy importante tener un guión preparado, **demonstrar cercanía y comprensión**, sea el tema que sea el que se vaya a tratar, y procurar una escucha activa a la vez que una comunicación clara, concisa, y sincera.

En ocasiones, el momento de la tutoría puede resultar un encuentro algo tenso por la información a transmitir. Por ello, además de los aspectos mencionados con anterioridad, **es muy importante tener empatía con la familia en cuestión**.



## En **resumen**

**Nos hace falta un cambio urgente de perspectiva de la sociedad hacia la escuela**, y podemos generarlo desde nuestra aula. Porque no debemos perder el rumbo a pesar de las múltiples dificultades diarias. Ni el rumbo ni la ilusión.

El propósito de las familias, no olvidemos, agente social que **genera la visión hacia nuestro trabajo y entrega, es el bienestar íntegro de sus hijos e hijas**, su crecimiento en todos los sentidos, y ese es el nuestro también. Así que, si les hacemos ver en los momentos que hemos desglosado más arriba que, compartimos la misma misión, que estamos juntos en el mismo barco, será más fácil y gratificante para todos.



A los docentes de la actualidad **nos toca recuperar lo que hemos perdido**.

3 TERCER PREMIO

## La educación es una **tarea compartida**

■ POR Elena Güemes González



Cuántas veces hemos escuchado las siguientes afirmaciones: “la familia y la escuela deben colaborar”, “el colegio tiene que fomentar la participación con las familias”, “como familias tenemos que implicarnos en la escuela”, etc. **Lo cierto es que el éxito de la función educadora y de la calidad educativa depende en gran parte de la confianza y la cooperación leal entre la Familia y la Escuela.** Sin embargo, como bien sabemos, en muchas ocasiones esto no es tan sencillo, pero veamos algunos aspectos que nos pueden ayudar a que esta premisa sea cada vez más real y cercana.

Empecemos primero dando respuesta a una cuestión que nos va a permitir entender por qué las dos partes implicadas en **el proceso de desarrollo de enseñanza-aprendizaje** son tan importantes para los alumnos.



¿Cuál es la realidad a la que nos enfrentamos los maestros?

Los docentes tenemos que ser conscientes de que **somos el principal agente de cambio social necesario para la construcción de una escuela diferente y con una nueva perspectiva educativa.** Es por esto que nuestro papel es imprescindible para poder evolucionar hacia las nuevas situaciones que se plantean, dejando de ser un simple ejecutor y presentándose como mediador y transformador del proyecto educativo (Bernal, 2005, p. 13).

La diversidad del alumnado es hoy en día una realidad en los centros educativos y ha de ser asumida por todo el profesorado con criterios de normalización, atención personalizada e inclusión. **Cada alumno es diferente y el profesor es el encargado de ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje a cada uno de sus alumnos** para conseguir desarrollar nuevos niveles de desarrollo que impliquen obtener el mayor potencial de cada uno de ellos y conseguir así el desarrollo global del alumno (a nivel cognitivo, afectivo, social y motriz).

**Al igual que afirmamos que cada niño es diferente, cada familia también lo es y cada una de ellas utiliza un modelo educativo distinto para la educación de sus hijos.** El estilo educativo se define como el conjunto de creencias, valores, ideas, actitudes y hábitos de comportamiento que los padres usan para educar a sus hijos.

Teniendo en cuenta lo anterior, en función de dos dimensiones concretas: el afecto (entendido como el refuerzo en función del tipo de conducta) y la supervisión disciplinar, se diferencian principalmente 4 tipos: autoritario (controla la disciplina pero sin afecto), negligente (no hay apoyo afectivo ni normas o restricciones conductuales), permisivo (prioriza el apoyo afectivo pero apenas hay exigencias o normas disciplinarias), democrático (las normas y supervisión están en equilibrio con las muestras de afecto). Sin embargo, no existe un estilo educativo puro y, normalmente, una misma familia puede usar un tipo u otro en función de la situación. **La escuela inclusiva de hoy tiene el reto de integrar proactivamente a la diversidad de modelos de familia que se presentan en la sociedad actual.**

¿Cuáles son los principales agentes de socialización de nuestros alumnos?

La familia y la escuela son los dos primeros y principales entornos en los que los niños se encuentran y cuya actuación es **determinante para su futuro.** Más en concreto, **la familia es el primer agente de socialización del niño y se encarga principalmente de aspectos cognitivos y emocionales-afectivos.** Por lo tanto, transmite sus primeros conocimientos y experiencias que marcarán las carencias o éxitos que pueda tener. **La escuela es el segundo agente de socialización en el cual el niño desarrollará, además de la función afectiva, sobre todo la cognitiva y social.** El pequeño va a estar inmerso hasta la juventud en estos dos contextos formativos, que, aunque son asimétricos, también son necesariamente complementarios. Son modelos de referencia y por esto tienen que ir de la mano y entre ellas debe haber un diálogo que permita “alinearse sus visiones educativas, mensajes y modos de proceder, si quieren ser eficaces y cumplir su misión compartida” (García Sanz et al., 2010, p.3).

## ¿Cómo podemos entonces fomentar la colaboración y cooperación de las familias en el contexto escolar?

El nuevo paradigma escolar apuesta, por un lado, por una educación personalizada lo que implica conocer la "mochila" que tiene cada uno de los alumnos (contexto personal, familiar...), y por otro lado, una colaboración y participación activa entre familia y colegio que permita crear en la escuela un espacio de encuentro y de reflexión común y abierto sobre el proyecto educativo. **De este modo, la escuela ofrece a la familia diferentes tareas de enseñanza que impliquen la planificación y el desarrollo de estas.** Un claro ejemplo de este modelo educativo basado en los principios y prácticas de inclusión, igualdad y diálogo, son las comunidades de aprendizaje.

Esta relación supone para muchos educadores o familias un cambio de mentalidad ya que puede haber diferentes motivos que les distancien. Por lo tanto, tal y como afirmaba Cagigal (2013) **para que la relación entre familia y escuela sea fluida, se debe contar con factores estructurales** (como el adecuado equilibrio de poder), factores de proceso (como la diferencia de reglas) o factores emocionales (como la implicación emocional con el hijo o alumno).

En la **colaboración educativa familia-escuela, es fundamental que exista entre ambas partes un vínculo de confianza que permita construir una alianza entre la familia y escuela** para conseguir un óptimo desarrollo y una buena educación de los niños. La comunicación clara y directa por ambas partes es imprescindible en todo este proceso, cuidando tanto el lenguaje verbal como el no verbal.



### La entrevista individual y las tutorías.

Son las formas más habituales de contacto directo entre la familia y la escuela, y es en ellas donde se forjan las relaciones entre ambas. **Afirmando que existe un compromiso mutuo sobre la misión compartida de la educación del hijo**, la entrevista es un espacio y una ocasión privilegiada que se hace necesario cuidar y fomentar. Es por esto que para llevar a cabo una buena entrevista es necesario que se den una serie de factores y se eviten otros. Por un lado, tiene que ofrecerse un tiempo y espacio para que familias y maestros expongan sus ideas sobre una temática concreta (en ocasiones difíciles de tratar) de una manera asertiva, empática y clara, desarrollando un modelo de escucha activa donde se lleven a cabo una serie de habilidades o acciones concretas (mostrar interés, clarificar, parafrasear, reflejar, resumir...). **Además, se deben llegar a acuerdos y compromisos consensuados de colaboración y reconocimiento mutuo de las labores o acciones de unos y otros.** Por otro lado, se deben evitar siempre en todo este proceso aquellas barreras que hagan que el otro pierda libertad de expresarse, son lo que se denominan las 12 típicas.



### ¿Qué conclusión podemos obtener?

Tras esta reflexión, podemos afirmar que **la familia y la escuela tienen un objetivo común: la educación de los hijos/alumnos respectivamente.** En consecuencia, ambos deben interrelacionarse y colaborar entre sí para poder garantizar así una educación de calidad y una formación integral de los hijos (para los padres) o alumnos (para los maestros). De este modo, el plan de acción y el proyecto pedagógico común y compartido sobre la educación de los niños **implica una gran responsabilidad y compromiso por ambas partes, tiene que llevarse de manera conjunta.**



### Bibliografía

- Bernal, A. (2005). La familia como ámbito educativo. Madrid: Instituto de Ciencias para la Familia, Ediciones Rialp, 198 pp. Estudios Sobre Educación, 9, 209. <https://doi.org/10.15581/004.9.25792>
- Cagigal, V. (2013). La colaboración educativa familia-escuela. Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers, (336), 5-6. Recuperado a partir de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1143>
- García Sanz, M. P., Gomariz Vicente, M. Ángeles, Hernández Prados, M. Ángeles, & Parra Martínez, J. (2010). La comunicación entre la familia y el centro educativo, desde la percepción de los padres y madres de los alumnos. Educatio Siglo XXI, 28(1), 157-187. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/109771>
- López Larrosa, S. (2009). La relación familia-escuela. Guía práctica para profesionales, Madrid: CCS
- Rodríguez, S. & Romero, M. (2015). La función tutorial en Educación Infantil y Primaria: desempeño profesional del profesorado. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 18 (2), 43-56.

70+ Years working

50+ Million tests annually

180+ Countries

9000+ Locations

JOIN NOW

**CAPMAN**  
testing solutions

# CENTRO EDUCATIVO

■ POR Paula Jiménez Escribano

EN  
CUEN  
TRO.



1

¿Qué metodología y qué proyectos innovadores se están implementando en el centro educativo?

En ENCUENTRO somos muy eclécticos con la metodología y combinamos espacios, formas y recursos para atender a la diversidad de necesidades de nuestro alumnado. En definitiva, diseñamos situaciones de aprendizaje que posibiliten el desarrollo de cada potencial académico y personal, y si es de manera transversal, por proyectos y de forma práctica, mejor.

Y hablando de proyectos, los tenemos por ámbitos, por gustos e intereses, a través del movimiento, la música y el arte, el emprendimiento, la robótica o la renaturalización de los espacios... **la clave es generar situaciones estimulantes que favorezcan un desarrollo competencial**, y construir un domo geodésico, un iglú o un puente, tienen desde luego alicientes suficientes como para ello, ya que integran la investigación, el cálculo, el diseño, el dibujo... y lo que más nos gusta, el desarrollo práctico. Les encanta pasar por el taller, tomar todo tipo de herramientas y transferir a la realidad sus bocetos.

2

¿Por qué habéis elegido el trabajo por proyectos para impartir el aprendizaje al alumnado? ¿Cómo contribuye el trabajo por proyectos a los objetivos educativos del centro y al desarrollo integral del alumnado?

La evidencia científica es clara cuando hablamos de transversalidad y es que está ampliamente demostrado que la interrelación de contenidos en un contexto real genera un aprendizaje significativo. **Y eso es lo que pretendemos, que el alumnado sea capaz de afrontar retos de manera global y buscar soluciones creativas** con los recursos dados, en definitiva, que sea competente.

Este tipo de trabajo se corresponde con los ejes pedagógicos del proyecto educativo y facilita el desarrollo integral del alumnado, ya que demanda el desarrollo de competencias que, de otra manera, de presentarían de manera aislada, como pueden ser la lingüística, la matemática o la social.

3

Hemos observado que habéis creado "Montañismo" ¿Podrías detallar en qué consiste esta actividad innovadora y cómo surgió la idea de desarrollarla?

Realmente se contempla como una asignatura más y nos gusta verla como una **"asignatura total"**, ya que hilvana saberes básicos de diferentes ámbitos, permitiendo el desarrollo integral y competencial del alumnado a través del movimiento. **Se trata de un planteamiento integrador e inclusivo que responde a los retos de la Educación del siglo XXI**, ya que se educa a un alumnado comprometido con su sociedad, el medioambiente, responsable de su salud individual y colectiva y autónomo para la práctica de actividad física en su tiempo libre. La idea de presentarla como asignatura surgió tras una estancia en un centro educativo en Inglaterra, que hacía algo parecido llamado **"Forest School"**.

4

En relación con el desarrollo emocional, ¿Qué estrategias se emplean para gestionar las emociones y fomentar la autoestima en el centro?

La propia cultura del centro contempla estrategias para la gestión de las emociones y el fomento de la autoestima con programas estructurados dentro del currículo escolar por nuestro departamento de Orientación, si bien, **lo que realmente nos diferencia es precisamente la manera natural y cotidiana de gestionar un aspecto tan especial y relevante a estas edades, por lo que resultan claves, la formación y la motivación de todo el claustro.**

Las estrategias son innumerables, y abarcan desde programas de educación socioemocional, que enseñan habilidades clave para reconocer y gestionar sus emociones, desarrollar la empatía, establecer relaciones positivas y tomar decisiones responsables, talleres de autoestima y habilidades sociales, tutorías individuales o grupales en las que realizar un seguimiento cercano de las necesidades emocionales en un espacio seguro, talleres de autorregulación emocional a través de la relajación, la resolución de conflictos ... en definitiva, **tratamos de favorecer un entorno escolar inclusivo y respetuoso que ayude a sentirse valorado, que valore el esfuerzo y la mejora continua más allá de los resultados**, y para ello, la colaboración con las familias es fundamental. Además, desde este curso incorporamos espacios seguros para la expresión emocional en cada aula, además de nuestra "Casa del Bosque", un espacio especialmente concebido para ello rodeado de agua.



5

¿Cómo se integran las diferentes disciplinas académicas en la actividad de "Montañismo" para proporcionar una experiencia de aprendizaje interdisciplinar y práctica?

La asignatura vincula conocimientos de todas las áreas, ya que se dan situaciones de aprendizaje reales en las que hablamos de hidratación, nutrición en montaña, geología, el uso de materiales, la previsión del tiempo, la interpretación de las nubes, la conducción de personas, la flora, la fauna o la historia de un lugar ... o e incluso literatura de montaña mientras resolvemos problemas motrices en contextos diversos, cambiantes y alejados de su entorno habitual, más estable y previsible, por lo que **nos vemos obligados a vincular todo lo que sabemos.**

Además, la exposición a diferentes situaciones atmosféricas, la superación individual y cooperativa de retos en un entorno como es el natural, **favorece el trabajo de valores como: la autoestima, el respeto hacia sí mismo y hacia los demás, la disponibilidad, la generosidad, la empatía, la tolerancia, etc, que facilitan al alumnado una conciencia humanista** sobre la que evolucionar como persona y relacionarse con sus compañeros y el medio. Aun así, nuestro objetivo último es que esos valores y habilidades adquiridas en la montaña, se incorporen a su vida en la ciudad



7

¿Cómo se diseñan y organizan los espacios educativos en Encuentro para apoyar la enseñanza y el aprendizaje de manera efectiva?

Los espacios se articulan en torno al **ágora, que es una zona de encuentro por la que discurre toda la vida del centro.** A través de ella se accede a las aulas, talleres, comedor, sala de usos múltiples... y además es donde realizamos nuestros círculos de bienvenida y despedida los lunes y viernes, respectivamente. ¿Recuerdas las Asambleas de Educación Infantil? Pues una versión para adolescentes que funciona muy bien, ya que nos permite, sobre todo los lunes, llegar de manera tranquila, recibimos en gran grupo, charlar unos minutos, plantear los objetivos de la semana y entrar a clase de manera más atenta y relajada. En cuanto al diseño, siempre hemos tenido ese **pensamiento "Malaguzzi", que concibe el espacio como el Tercer Maestro, por lo que cada elemento se ha pensado por su utilidad y trascendencia pedagógica.**



8

¿Por qué ha supuesto un punto fundamental dentro del proyecto el huerto y la renaturalización de los espacios exteriores?

Es que en **el aula exterior suceden cosas maravillosas** y no podemos pasarlas por alto sin llevarlas al aula y debatirlas, analizarlas o pasarlas por el microscopio. Realmente, el huerto, la charca y toda la zona exterior, suponen una fuente inagotable de situaciones de aprendizaje altamente motivadoras que hacen que lo que sucede luego en el interior de las aulas, cobre sentido.



6

Además de esta asignatura innovadora, también ofrecéis talleres de libre elección. ¿Podrías explicar cómo funcionan estos talleres alternativos y de qué manera se fomenta la autonomía del alumnado?

Los talleres son realmente una excusa para trabajar otro tipo de agrupaciones a las habituales, ya que el alumnado se agrupa por intereses, de manera que se dan grupos de diferentes edades, generando interacciones y relaciones muy valiosas que perduran más allá de los propios talleres.

La temática es propuesta por el alumnado y varía cada trimestre, de manera que lo mismo tenemos unos de Juegos de Rol, Local de Ensayo y Escritura con Aerosoles y al trimestre siguiente cambian a Juegos Alternativos, Taller de Verdeo, Juegos de Mesa y Robótica. **¡Ojo, que a veces también eligen el taller de resolución de trabajo personal para no llevarse tareas a casa!**



9

¿En qué consiste la Casa del Bosque, una de las instalaciones más singulares que tenéis?

La Casa del Bosque es un espacio pensado para la **expresión de las emociones, la relajación y la charla sosegada.** Sin embargo, últimamente, se le están sumando usos inesperados, porque la llegada de las tortugas y los peces a la charca, la instalación de la cascada y el crecimiento de los frutales de alrededor, lo han convertido en un sitio tan agradable y acogedor, que todo el mundo lo solicita para reuniones, trabajo personal, etc.



10

Con respecto al espacio, ¿Cómo se integra el comedor en la vida diaria del centro educativo y qué papel desempeña en el proceso educativo?

El "Aula de Cocina", como le llamamos, es otro de esos espacios imprescindibles para comprender el proyecto. Algunos de nosotros veníamos de espacios educativos en los que habíamos acumulado alguna experiencia en comedores escolares y teníamos clara su importancia, de ahí su diseño y actual gestión. **Nuestro alumnado desayuna y almuerza a diario en él, por lo que es un lugar de tránsito que convierte al equipo de cocina en educadores.** Además de su importancia diaria, comedor y cocina son ejes esenciales en cualquier celebración, ¡imagina por qué!

11

¿Por qué al comedor lo llamáis "aula cocina"?

Porque se trata de un espacio interactivo, como un aula, no en un "restaurante escolar" en el que el alumnado es servido y nada más, sino que el alumnado asume un compromiso activo desde el inicio con el diseño del menú en ciencias, en colaboración con nuestro nutricionista, el orden y la limpieza, etc. Además, **toda la comunidad es consciente y asume y comparte sus valores, lo cual implica aceptar que no podemos comer determinado tipo de productos todo el año** (por respeto a la estacionalidad de la naturaleza), que nuestros proveedores son de cercanía (reducción huella de carbono), mayormente ecológicos y procedentes de las huertas de la vega. Que sea un aula, nos hace tomar conciencia de que lo que ocurre en ella es trascendente desde el punto de vista educativo y eso hace que cada decisión al respecto sea muy consciente.



12

¿Cómo contribuye el "aula cocina" al desarrollo de habilidades prácticas y conocimientos sobre nutrición y cocina entre el alumnado?

Porque el alumnado a estas edades se inclina, mayoritariamente, por comidas poco saludables, dietas no equilibradas ni adaptadas a su momento vital, así que este espacio y toda la actividad que genera, propicia que la comida, los menús y los productos sean un tema de debate desde todos los puntos de vista: biológico, ético, filosófico, económico... Finalmente, es otro espacio generador de situaciones de aprendizaje ancladas en el día a día del alumnado, ya que hablamos de intolerancias, trazabilidad, menús de verano o invierno, proteínas, carbohidratos, azúcares... e incluso de la vida del campesino que, apenas a un puñado de metros, vive de los tomates o las patatas que cultiva.

13

¿Qué es el domo geodésico gigante que se puede observar en el patio, y se considera un producto final?

Es el resultado de una inquietud. Un grupo de chavales empezaron a construir, durante los recreos, una especie de cabaña en el patio con maderas y piedras, así que el profesor de Tecnología les propuso hacerlo de manera segura. **Motivados por el reto, comenzaron a investigar sobre cabañas e instalaciones rurales en diferentes contextos** (hórreos, pósitos, secaderos, iglús...) y finalmente optaron por diseñar y construir un domo. Imagino que, atraídos por su complejidad, se sorprendieron a sí mismos investigando sobre hexágonos y pentágonos, materiales de construcción, cimentación, cargas, ángulos, etc. hasta que llegó el día de ponerse manos a la obra. Sin duda, lo más motivante para el grupo fue ver materializado ese producto final de una situación de aprendizaje anclada en saberes y competencias de la etapa y el ámbito y que partía del epicentro de sus intereses. **Para el equipo docente, lo más gratificante fue el proceso llevado a cabo en el que pudimos atestiguar que, efectivamente, el trabajo transversal, real y práctico es totalmente competencial y significativo.**



De la suma de conocimiento y tecnología, nace nuestra metodología propia



# LA EMOCIÓN DE ENSEÑAR

■ POR Paula Oya Jódar



Son varias las investigaciones en el campo de la neurociencia que nos hablan sobre la importancia de la relación entre aprendizaje y emoción. Estas van de la mano y no se pueden separar. Es como una moneda en la que el aprendizaje y la emoción son ambas caras de esta. Si bien es cierto, que hasta que se han ido viendo avances en la neurociencia, se consideraba que el aprendizaje era un proceso meramente cognitivo. Hoy, se conoce que esto no es así.



“ Las **emociones** son las **guardianas** del **aprendizaje**. ”

Tenemos la suerte y la responsabilidad de enseñar y aprender a partes iguales. **Las emociones influyen tanto en la persona que enseña como en la que aprende.** Si, has leído bien. Y es por esto por lo que las emociones son las responsables, en gran medida, del aprendizaje. Gracias a estas, aprendemos. ¿Quieres saber cómo? ¡Sigue leyendo!



Si lo pensamos bien, retenemos mejor lo que hemos aprendido con emoción. **Nuestro cerebro es selectivo y las emociones son el pegamento de los recuerdos.** Por ejemplo: si haces memoria seguro que recuerdas algún profesor/a. Estos que recuerdas son aquellos que te han dejado huella... o cicatriz. ¿Cuál de ellos quieres ser? Esta es la gran pregunta.

**Enseñar no es solo aportar conocimientos a otras personas si no que es un viaje mano a mano en el que compartimos, inspiramos y guiamos a otras persona en su propio viaje de aprendizaje.** Es por ello, que no podemos perder eso que hizo que eligiéramos el camino de la docencia.



## EJEMPLO

Un ejemplo claro de como enseñar desde la emoción de hacerlo es aquella contada por **José Antonio Fernández Bravo, maestro y conferenciante.** Explicaba que un día, entró al aula y dibujó un rectángulo. Automáticamente, los niños y niñas de la clase le dijeron que le faltaba orejas, ojos y hasta nariz y le cantaron una canción que le enseñó otra docente. En esta situación, José Antonio expone que tenía dos opciones, decirle a su alumnado que esto no era así o cantar con ellos. Eligió la segunda y se aprendió la canción. Al día siguiente, les dijo que si se acordaban de la canción del día anterior. Todos dijeron que sí por lo que les preguntó si querían aprenderse una que él sabía y cada uno de ellos y ellas dijeron un sí rotundo.



Esto es solo una de las múltiples casuísticas que podemos encontrar en las aulas y nos ayuda a comprender que enseñar no es solo explicar lo que ponen los libros de texto.

“ Enseñar no es el currículo, Enseñares **muchomás.** ” 

**Usar una metodología del respeto, que debería estar presente en cualquier metodología flexible, innovadora, activa,** hace que nuestro alumnado aprenda de una forma más eficaz. Además, hace la labor docente más satisfactoria. En definitiva, la educación y enseñar persigue dos objetivos (entre otros muchos). Uno es hacernos personas más inteligentes, listas, pero el otro es hacernos mejores personas. Enseñar es hacernos personas más sabias no solo en el ámbito académico si no también, en **saber convivir, saber estar y saber sentir.**

No podemos olvidar que son esos sentimientos que provocamos en el alumnado los que les hacen amar aprender. Es por ello, que la educación tiene que cambiar el "aprender a aprender" por "aprender a saber". Para poder abordar la educación desde la emoción,

no podemos olvidar la importancia de la motivación. Es por ello, que esto es uno de los pilares que deberíamos mantener levantados la mayor parte de nuestra vida profesional. Según varias investigaciones como la de Esteve (2006), concluyeron que:



"El clima emocional del aula lo construye el profesor a partir de dos elementos básicos:

La identidad profesional con la que afronta la relación educativa; es decir, la definición personal que hace de su propio papel como profesor, y desde el cual enfoca las relaciones con sus alumnos con muy distintas actitudes y estrategias.

Las destrezas de interacción y comunicación con las que el profesor afronta la relación educativa"

## RECOMENDACIONES

Como hemos dicho al principio, enseñar es seguir aprendiendo y por ello, facilitamos una serie de lecturas que abordan la temática hablada.

### 1 "Las emociones de la profesión docente"

Miguel Ángel Santos Guerra



### 2 ¿Eres el profe que te hubiera gustado tener?

Nino Cerveza



### 3 "La emoción de aprender".

César Bona



# GAMIFICACIÓN Y TIC

Potenciando la motivación y el aprendizaje activo en el aula bajo la LOMLOE

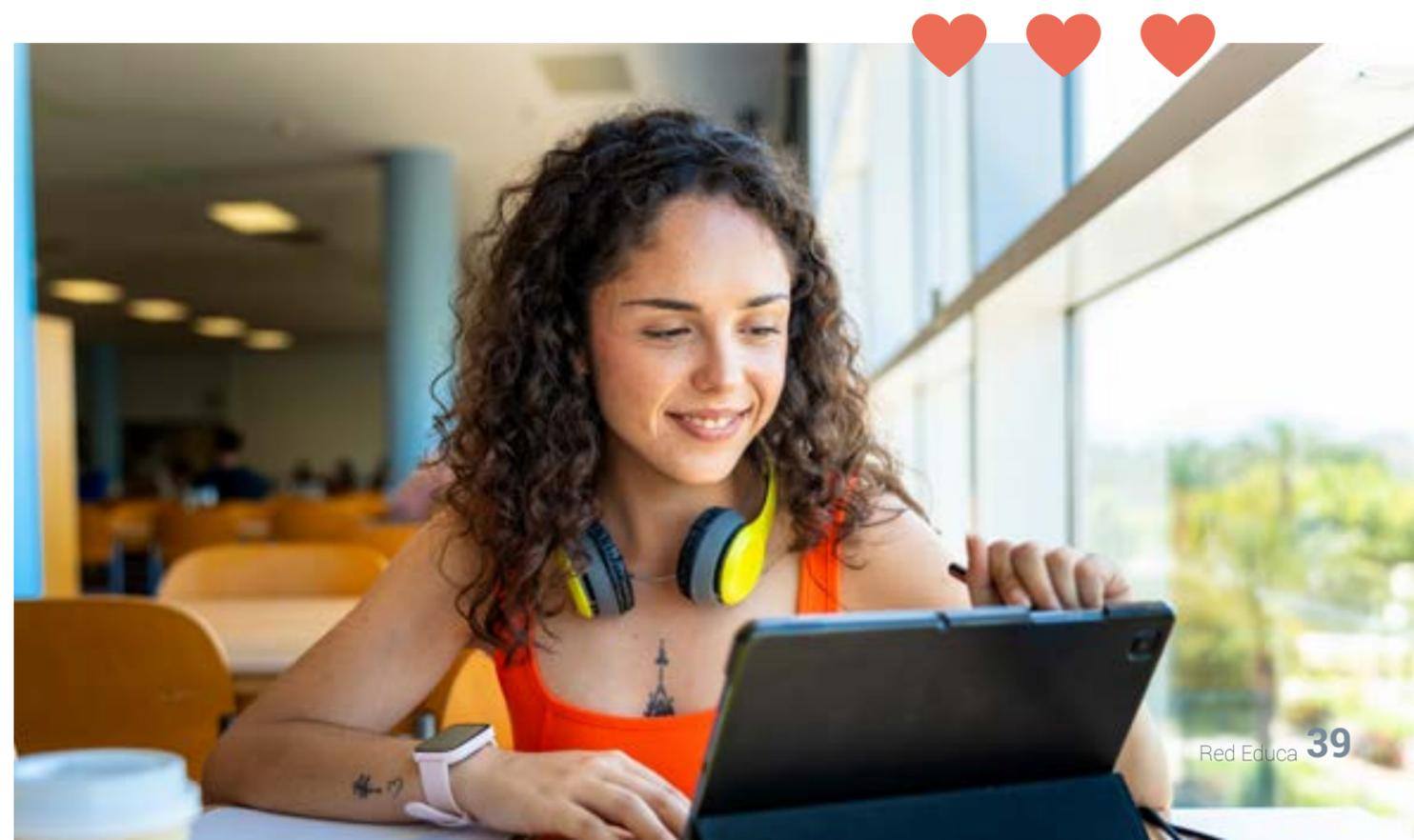
POR Antonio Jesús González Fuentes

La educación está en constante evolución, y una de las tendencias más relevantes en los últimos años ha sido la gamificación. Al combinarse con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se abre un abanico de posibilidades para mejorar la motivación y el aprendizaje activo en las aulas de primaria y secundaria. En el contexto de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), la integración de estas estrategias se alinea perfectamente con los objetivos de una educación más inclusiva, personalizada y centrada en el alumnado.

## GAMIFICACIÓN Y LOMLOE

La gamificación no se trata simplemente de jugar en clase, sino de aplicar elementos típicos del juego (puntos, niveles, insignias, rankings, etc.) en entornos no lúdicos, como el educativo. Esta metodología promueve el interés y el compromiso de los estudiantes, lo que se traduce en un mayor esfuerzo y una mejora en los resultados académicos.

La LOMLOE pone un énfasis significativo en la personalización del aprendizaje, el desarrollo de competencias clave y la necesidad de adaptar la educación a las necesidades individuales de los estudiantes. En este marco, la gamificación se presenta como una herramienta poderosa que transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva y participativa.



## INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS TIC PARA LA GAMIFICACIÓN

Las TIC son esenciales para la implementación efectiva de la gamificación en el aula. Existen numerosas herramientas que permiten a los docentes diseñar actividades gamificadas de forma sencilla y efectiva. Algunas de las más destacadas son:



### KAHOOT!

Una plataforma que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos en forma de concursos. Los estudiantes pueden participar en tiempo real, lo que hace que el aprendizaje sea dinámico y divertido. Esta herramienta facilita la evaluación continua, que es una de las directrices fundamentales de la LOMLOE.



### CLASSCRAFT

Esta herramienta convierte el aula en un juego de rol donde los estudiantes son personajes con habilidades especiales que deben colaborar para superar retos educativos. Classcraft fomenta tanto el trabajo en equipo como la responsabilidad individual, alineándose con los principios de la LOMLOE de fomentar la colaboración y la competencia digital.



### QUIZZZ

Similar a Kahoot!, pero con la posibilidad de que los estudiantes avancen a su propio ritmo, lo que permite una personalización del aprendizaje. Esto es especialmente útil en un entorno educativo diverso, como el que promueve la LOMLOE, donde el ritmo de aprendizaje puede variar significativamente entre estudiantes.



### CLASSDOJO

Se trata de una herramienta que facilita la comunicación y el seguimiento del comportamiento del alumnado, recibiendo puntos de clase, personalizando su avatar, viendo sus avances, entre otras funciones, permitiendo a los docentes reforzar positivamente el progreso y el esfuerzo de los alumnos. ClassDojo no solo gamifica la gestión del aula, sino que también promueve la participación de los padres en el proceso educativo, contribuyendo a crear un entorno de aprendizaje inclusivo y motivador. Al integrar ClassDojo en la dinámica del aula, se puede fomentar un ambiente en el que cada estudiante se sienta valorado y motivado en su proceso de aprendizaje.

## APLICACIONES EN EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA BAJO LA LOMLOE: INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS TIC PARA LA GAMIFICACIÓN

En Educación Primaria, la LOMLOE resalta la importancia de desarrollar habilidades emocionales y sociales en los primeros años de educación. La gamificación, a través de herramientas TIC, puede facilitar este desarrollo al proporcionar un entorno seguro y motivador para que los estudiantes expresen sus ideas, colaboren con sus compañeros y superen desafíos.

Por ejemplo, en una clase de matemáticas de primaria, un docente podría utilizar Kahoot! para repasar conceptos básicos de aritmética. Los estudiantes no solo practicarían operaciones matemáticas, sino que también aprenderían a manejar la presión del tiempo y a celebrar los logros colectivos, alineándose a su vez con los principios de desarrollo emocional promovidos por la LOMLOE.

En Educación Secundaria, la LOMLOE enfatiza el desarrollo de competencias clave, como el pensamiento crítico, la autonomía y la competencia digital. La gamificación permite abordar estas competencias de manera integrada y atractiva.

Por ejemplo, en una asignatura como historia, los estudiantes podrían usar Classcraft para investigar y presentar eventos históricos, colaborando como un equipo de aventureros que deben completar misiones relacionadas con el contenido curricular. Esta dinámica no solo refuerza el conocimiento académico, sino que también mejora habilidades clave como la investigación, el trabajo en equipo y la competencia digital, todas ellas esenciales bajo la LOMLOE.



## BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN Y LAS TIC EN EL AULA

La combinación de **gamificación** y **TIC** en el aula ofrece múltiples beneficios, entre ellos:

### Mayor Motivación y Compromiso

Los estudiantes se sienten **más motivados** para participar en actividades educativas cuando estas se presentan de manera **lúdica y dinámica**.



### Feedback Inmediato

Herramientas como Kahoot! y Quizizz ofrecen **retroalimentación instantánea**, lo que permite a los estudiantes y docentes identificar rápidamente áreas de mejora.

### Inclusión y Diversidad

La **gamificación puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje**, lo que la convierte en una estrategia inclusiva. Esto es particularmente relevante en el marco de la LOMLOE, que busca atender la diversidad en el aula con la inclusión además de los principios y pautas del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA).



### Desarrollo de Competencias Clave

La gamificación promueve el **desarrollo de competencias transversales**, como la competencia digital, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, en consonancia con los objetivos de la LOMLOE.

## CONCLUSIÓN

La gamificación, apoyada por las TIC, no solo transforma el aula en un entorno más dinámico y motivador, sino que también **se alinea perfectamente con los objetivos establecidos por la LOMLOE**. Al incorporar estas estrategias en las aulas de primaria y secundaria, **los docentes pueden fomentar un aprendizaje más activo, inclusivo y personalizado**, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial. **La clave está en utilizar las herramientas disponibles** de manera creativa y estratégica, para que el aprendizaje se convierta en una aventura que todos los estudiantes deseen protagonizar.

## TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA: RETOS Y OPORTUNIDADES EN LA ERA VIRTUAL

■ POR Juan Francisco Segura Crespo

La **revolución digital** ha transformado profundamente la manera en que interactuamos con el mundo, impactando todos los aspectos de nuestra vida, desde la forma en que trabajamos hasta cómo nos relacionamos y aprendemos. En este contexto dinámico, las instituciones educativas se enfrentan a un desafío constante: **adaptarse a una realidad globalizada e interconectada, donde la tecnología juega un papel central**.

Este artículo analiza cómo las nuevas tecnologías, en particular **la virtualidad**, están revolucionando la educación artística, redefiniendo sus paradigmas tradicionales, abriendo nuevas oportunidades y presentando desafíos inéditos que requieren una reflexión profunda.



Desde finales del siglo XX, autores como Ferraté (1998) ya vislumbraban **el potencial de las metodologías virtuales para superar las limitaciones tradicionales del tiempo y el espacio**, y ampliar las posibilidades sensoriales en el proceso educativo. Hoy en día, **la virtualidad** se ha consolidado como una herramienta esencial para democratizar el acceso a la educación y personalizar las experiencias de aprendizaje, permitiendo que estas se adapten a las necesidades específicas de cada estudiante.

En el ámbito de la **educación artística**, que históricamente ha estado vinculada a la **experiencia práctica y presencial**, la **virtualidad ofrece nuevas posibilidades**. Aunque la interacción directa con materiales y herramientas físicas sigue siendo crucial para el desarrollo artístico, la integración de tecnologías virtuales permite complementar y enriquecer el proceso creativo. **A través de la virtualidad, los estudiantes pueden acceder a una amplia gama de recursos digitales**, colaborar con artistas de diferentes partes del mundo y experimentar con técnicas y herramientas innovadoras que expanden las fronteras de lo posible en la creación artística.

## LA VIRTUALIDAD COMO NUEVO ESCENARIO EDUCATIVO



## DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA VIRTUAL

La educación artística en entornos virtuales enfrenta retos significativos, especialmente en lo que respecta al desarrollo de habilidades prácticas y sensoriales. La creación artística tradicional requiere una interacción tangible con materiales que difícilmente puede ser completamente replicada en un entorno digital. Sin embargo, el avance en herramientas como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) está comenzando a cerrar esta brecha. Estas tecnologías permiten a los estudiantes simular experiencias sensoriales de manera realista, ofreciendo una alternativa que, aunque no reemplaza, sí complementa la formación artística tradicional.

A pesar de estos desafíos, la educación artística virtual también abre un abanico de oportunidades, tales como:



### Democratización del acceso a la educación

**La virtualidad elimina las barreras** geográficas y económicas, permitiendo que personas de cualquier lugar del mundo accedan a una educación artística de calidad. Esto es especialmente relevante en regiones donde los recursos educativos son limitados o inexistentes.



### Personalización del aprendizaje



**Las plataformas virtuales permiten adaptar los contenidos y las actividades** a los intereses y necesidades individuales de cada estudiante, fomentando un aprendizaje más activo y significativo. Esta personalización no solo mejora la experiencia educativa, sino que también impulsa el desarrollo de la creatividad al permitir a los estudiantes explorar y desarrollar su estilo artístico único.

### Fomento de la colaboración y la creatividad

**Los entornos virtuales facilitan la interacción y colaboración** entre estudiantes de diferentes culturas y contextos, promoviendo la generación de ideas innovadoras y la creación de proyectos artísticos colaborativos. Esta colaboración global enriquece la perspectiva de los estudiantes y amplía su comprensión del arte en un contexto más amplio.



### Desarrollo de competencias digitales



La educación artística en la era digital no solo se enfoca en la creación artística tradicional, sino que también **capacita a los estudiantes en competencias digitales** esenciales para el siglo XXI, como el diseño gráfico, la edición de video y la programación. Estas habilidades son cada vez más demandadas en el mercado laboral y expanden las oportunidades profesionales para los artistas.

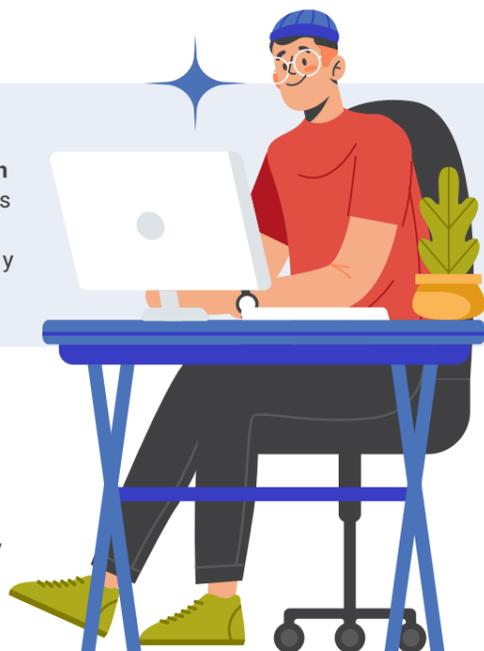
## EL ROL DEL PROFESIONAL DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA ENSEÑANZA DEL ARTE

Los profesionales dedicados a la educación virtual desempeñan un rol esencial en la transformación de la enseñanza artística. **Su labor va más allá de la mera transmisión de conocimientos**; son facilitadores de experiencias de aprendizaje que integran la tecnología de manera creativa y efectiva. Entre sus principales responsabilidades se encuentran:

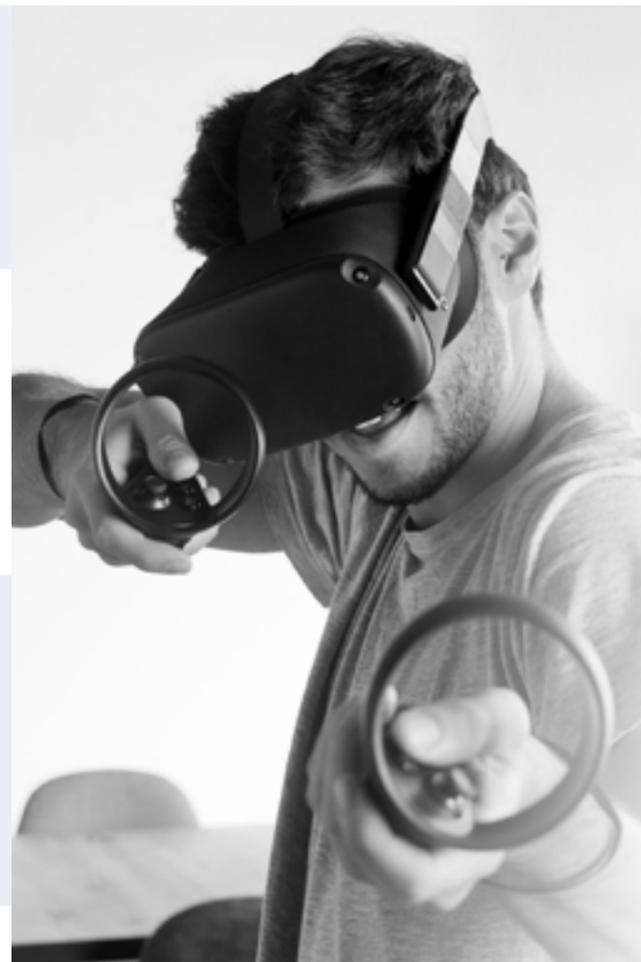
## DESAFÍOS ESPECÍFICOS DE LA ENSEÑANZA DEL ARTE EN ENTORNOS VIRTUALES

A pesar de los avances y oportunidades que ofrece la educación artística virtual, existen desafíos específicos que deben ser abordados:

**1 Crear experiencias estéticas virtuales:** Utilizando herramientas de VR y AR, estos educadores pueden **diseñar entornos inmersivos que permitan a los estudiantes explorar museos virtuales**, experimentar con diferentes técnicas artísticas y crear obras digitales. Estas experiencias amplían las posibilidades de aprendizaje, ofreciendo una aproximación más rica y variada al arte.



**2 Facilitar la colaboración creativa:** A través de plataformas en línea, los docentes pueden fomentar la **co-creación de proyectos artísticos**, promoviendo el intercambio de ideas y la retroalimentación entre estudiantes. Esta colaboración no solo enriquece el proceso creativo, sino que también ayuda a desarrollar habilidades de trabajo en equipo y comunicación efectiva.



- Transmisión de **habilidades prácticas**  
La dificultad de replicar la experiencia de trabajar con materiales físicos en un entorno virtual sigue siendo un reto. Los docentes deben desarrollar estrategias creativas para enseñar técnicas artísticas y fomentar el desarrollo de habilidades manuales, utilizando tecnologías emergentes de la manera más efectiva posible.

- Evaluación de la **expresión artística**  
La evaluación del trabajo artístico en un entorno virtual puede ser compleja, dado que el arte es una disciplina subjetiva y difícil de cuantificar. Los docentes deben establecer criterios claros y coherentes, que permitan valorar la originalidad, la técnica y la expresión artística de los estudiantes de manera justa y constructiva.

- **Motivación** de los estudiantes  
Mantener a los estudiantes motivados en un entorno virtual es un desafío continuo. La ausencia de un espacio físico compartido y la falta de interacción cara a cara pueden afectar el compromiso de los estudiantes. Por ello, los docentes deben emplear estrategias innovadoras, como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos, para mantener el interés y la participación activa de los estudiantes.

**3 Personalizar el aprendizaje:** Reconociendo que cada estudiante tiene un estilo de aprendizaje y una visión artística única, los docentes pueden adaptar los contenidos y actividades a las necesidades individuales utilizando herramientas de aprendizaje adaptativo. Esto permite un **enfoque más centrado en el estudiante**, que respeta y valora su proceso artístico personal.

**4 Desarrollar competencias digitales:** La enseñanza del arte en entornos virtuales ofrece una plataforma ideal para que los estudiantes adquieran y desarrollen **competencias digitales, las cuales son indispensables en la economía moderna**. Los docentes juegan un papel clave en guiar a los estudiantes en el dominio de estas habilidades, asegurando que estén bien preparados para enfrentar los retos del futuro.

**5 Promover la reflexión crítica:** Los docentes virtuales pueden fomentar la reflexión crítica sobre las obras de arte a través de foros de discusión y actividades de análisis, tanto de obras propias como de otros artistas. Este **enfoque crítico es esencial para el desarrollo de una comprensión profunda del arte** y su contexto, y para la formación de artistas conscientes y reflexivos.

## CONCLUSIONES

La educación artística en la era digital representa un cambio de paradigma que ofrece oportunidades sin precedentes para **democratizar el acceso al aprendizaje, personalizar las experiencias educativas y fomentar la creatividad en un contexto global**. A pesar de los desafíos inherentes, como la necesidad de garantizar el desarrollo de habilidades prácticas y sensoriales, el potencial de la virtualidad para transformar la educación artística es innegable. Para que este nuevo paradigma educativo se consolide, es fundamental **invertir en la formación continua de profesionales especializados, desarrollar herramientas tecnológicas innovadoras y diseñar experiencias de aprendizaje** que integren lo mejor de los entornos virtuales y presenciales. Solo así podremos garantizar que la educación artística siga siendo relevante, accesible y transformadora en un mundo cada vez más digitalizado.





# La arquitectura pedagógica y su influencia en el alumnado

■ POR Antonio Martínez Jiménez

**Loris Malaguzzi (1920-1994) introdujo el concepto del tercer maestro**, haciendo referencia a los tres maestros que tienen nuestro alumnado: los adultos, sus compañeros y el entorno, en el que se incluyen los centros de educación.

Un mejor diseño del espacio educativo beneficia la calidad de vida del alumnado y de los docentes, además no debemos olvidarnos de lo importante que es **el vínculo entre ambos**, no siendo en la actualidad el rol del docente el mismo que era en el pasado.

Para diseñar un aula son **varios los aspectos que se han de tener en cuenta**, entre ellos: las características del alumnado, entorno familiar, edad, intereses, entorno natural en el que viven, las necesidades educativas especiales que puedan presentar, horario escolar, organización del aula y alumnado, iluminación...

Aunque son muchos los avances que se han realizado a través de **la implantación de nuevas metodologías educativas**, el espacio físico donde se imparten sigue siendo prácticamente el mismo desde hace décadas. Además, existe una gran falta de recursos para implementar lo que se podría denominar las verdaderas escuelas del siglo XXI.

- El espacio educativo no es sólo el aula, también lo es el entorno que la rodea, sus instalaciones, el patio, ruta por la que se llega al aula o al centro...
- **El espacio y ambiente deben estar conectados.**



Antes de continuar leyendo os proponemos coger papel y lápiz y realizar un pequeño ejercicio práctico, tómate unos minutos para pensar y dibujar **el aula que mejor recuerdes de tu infancia**, donde estudiaste EGB o primaria, BUP o secundaria, o en caso de ser docente, alguna de las aulas donde hayas trabajado. Una vez realizado tu dibujo, reflexiona y dibuja al lado cuál crees que sería el aula que te gustaría que tuviesen tu hijos/as o tu alumnado en un futuro, o en el presente.



## El diseño del espacio educativo

**Rosan Bosch**, es una de las personas más reconocidas en el trabajo de la arquitectura pedagógica a nivel mundial, **su objetivo es diseñar escuelas para empoderar y motivar a los estudiantes de todo el mundo**. Realizó un extenso estudio del cual surgió la conocida escuela sueca Vittra.

**El diseño es una herramienta que puede cambiar la forma en que entendemos el complejo sistema educativo actual.** El entorno físico influye en el estado emocional y comportamiento de estudiantes y docentes, por ello ha de considerarse como una herramienta de aprendizaje activo que apoye la implementación eficaz de los nuevos métodos de enseñanza (Bosch 2018, párr. 03).

Para que nos podamos hacer una idea de la importancia de este tema, una de las profesoras de las escuelas Vittra afirma en una entrevista que **su alumnado deja de sentirse atrapado y se enfoca más en las tareas porque deja de pensar en lo que hará "cuando pueda salir de aquí"**.

Bosch, sin duda, tuvo clara la importancia que tiene el **diseño del espacio físico** a la hora de establecer y desarrollar metodologías educativas innovadoras. Por este motivo, desarrolló **seis principios de diseño que ilustran** a la perfección las distintas **situaciones de aprendizaje** por las que los estudiantes van pasando a lo largo del día. Con dichos principios, se facilita en gran medida un determinado tipo de comunicación que transmitir al alumnado y se crea una secuencia que permite planificar una escuela diferente.



## 6 Principios de diseño



### Cima de la montaña

Comunicación unidireccional. El orador toma el rol de docente y comparte sus ideas, conocimiento y punto de vista con sus compañeros.



### Cueva

Comunicación consigo mismo, espacio para concentrarse, reflexionar y trabajar individualmente.



### Fuego de campamento o Corro

Permite al alumnado trabajar en equipo mediante grupos reducidos y desarrollar habilidades colaborativas. Este espacio puede contar con mesas flexibles para adaptar el diseño dependiendo de la tarea a realizar.

### Manantial o abrevadero

Intercambiar información, sitio estratégicamente situado en un flujo de gente. Escuchas ideas, proyectos de inspiración... Aquí se produce una comunicación informal.



### Mano a obra

Aprender mejor usando tu cuerpo y tus manos. El aprendizaje es más motivador cuando experimentas con objetos y situaciones reales. Lugar donde realizar experimentos, prototipos y proyectos.



### Arriba

Mover tu cuerpo para activar tu cerebro, necesitamos espacios abiertos y vacíos. Espacios que les motiven a correr, salir y entrar y activar nuestro cuerpo y cerebro.



Basándose y partiendo de estos principios, el objetivo es crear espacios físicos para empoderar y motivar a los estudiantes, diseñando entornos de aprendizaje lúdicos y escuelas innovadoras.

## Ejemplos de aulas para llevar a la práctica

A continuación, vamos a describir el diseño de dos aulas innovadoras que se podrían llevar a cabo en un centro educativo, con cierta facilidad y sin una gran inversión de recursos:



## Jardín o aula de las emociones

Espacio diseñado para que puedan interactuar con el medio y su entorno a través de la estimulación de los sentidos. Esta zona estaría equipada con zonas de descanso usando cojines y tumbonas colgantes, piscina de bolas, suelo acolchado, uso de paneles sensoriales, distintos tipos de iluminación y sonido. Gracias al descubrimiento, experimentación y exploración de nuevos materiales, el alumnado podría aumentar sus habilidades comunicativas, sociales y creativas. Esta zona de descanso activo podría ayudar al alumnado a desarrollar su creatividad, así como conocer sus emociones y regularlas, con el apoyo y dirección de su docente. **En esta aula se podrían desarrollar y poner en práctica proyectos y actividades educativas para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ANEAE), el cual requiere una atención educativa diferente a la ordinaria.** El diseño y arquitectura del aula constituiría una valiosa ayuda para lograr la inclusión de este alumnado, que precisan de una adaptación en su aprendizaje; de esta forma además, estaríamos trabajando la atención a la diversidad.

## Aula Makerspace

Se trataría de un aula en la que se podrían trabajar proyectos de ingeniería, robótica e impresión 3D. Este espacio estaría organizado por zonas de trabajo que permitirían trabajar de forma colaborativa, sin puestos fijos, fomentando que el alumnado se pudiera desplazar libremente de un lugar a otro dentro del aula, en función de la tarea o parte del proyecto que estén llevando a cabo en cada momento. **En esta aula tampoco existirían ordenadores fijos, sino tan sólo tablets o portátiles** que permitirían al alumnado desplazarse o moverse por el correspondiente espacio en función de sus necesidades. **Las mesas de trabajo serían amplias y altas**, de manera que el alumnado pueda trabajar de pie y desplazarse con facilidad, pudiendo así hablar, realizar lluvias de ideas, bocetos y prototipos que sirvieran de base para realizar sus proyectos de ingeniería de forma colaborativa.

Consideremos así, los siguientes rincones dentro de esta aula Makerspace:



- **Rincón 3D**, donde además de contar con una impresora 3D, tendrían a su disposición todo el material y herramientas necesarias con que imprimir y tratar sus piezas impresas en 3D. Así como cortadora láser.



- **Rincón robótico**, en el que poder encontrar todos los componentes de electrónica y robótica adecuados con los que poder darle vida a sus proyectos de ingeniería.



- **Rincón de construcción**, donde poder ensamblar todas las piezas de sus proyectos. En esta zona tendrían a su disposición todas las herramientas de carpintería y manualidades necesarias.

Sería de suma importancia que esta aula tuviera una buena organización y distribución de enchufes para facilitar la alimentación de los correspondientes equipos descritos anteriormente; además de, por supuesto, contar también con una buena conexión a internet, a fin de poder mantener conectados los dispositivos tecnológicos a usar sin ningún problema, dado que buena parte del trabajo se daría entre el estudiante

e internet, a través de una tablet o portátil. Contando con todo lo mencionado, los proyectos de nuestro alumnado pasarían sin problema por las oportunas fases de la cadena de fabricación de sus ideas y proyectos de construcción, para llevarlos a la realidad. **La idea es que la tecnología no sea una herramienta aislada, sino que pase a formar parte activa del paisaje de aprendizaje, integrándose sin fisuras.**

## Conclusión y reflexión

Sin perder de vista la falta de recursos y todas las dificultades prácticas que puede suponer la progresiva implantación de todo lo anteriormente descrito, el diseño del espacio educativo o arquitectura pedagógica puede convertirse en un elemento fundamental para motivar el aprendizaje, creatividad de los estudiantes y favorecer la necesaria innovación educativa en las aulas.

En definitiva, lo que debemos tener en consideración es que **hay que adaptarse a los cambios y probar nuevas metodologías**, no sólo en cuanto a la enseñanza en sí, sino también en cuanto al espacio físico donde se imparte, de manera que ambos aspectos se adapten a las necesidades e intereses de nuestro alumnado.

Os animamos a hacer partícipes al alumnado en el diseño del aula y que este vaya cambiando a lo largo del curso escolar, de forma que no sea estático.

---

No construyamos una escuela que te prepare para la vida, sino donde se viva la vida, entre todos podemos hacerlo.

Después de haber leído este artículo, reflexiona sobre el aula que dibujaste en primer lugar,

¿Se corresponde con las ideas que transmiten estas líneas?



# Más que libros

■ POR ANA BELÉN SALINAS LOZANO

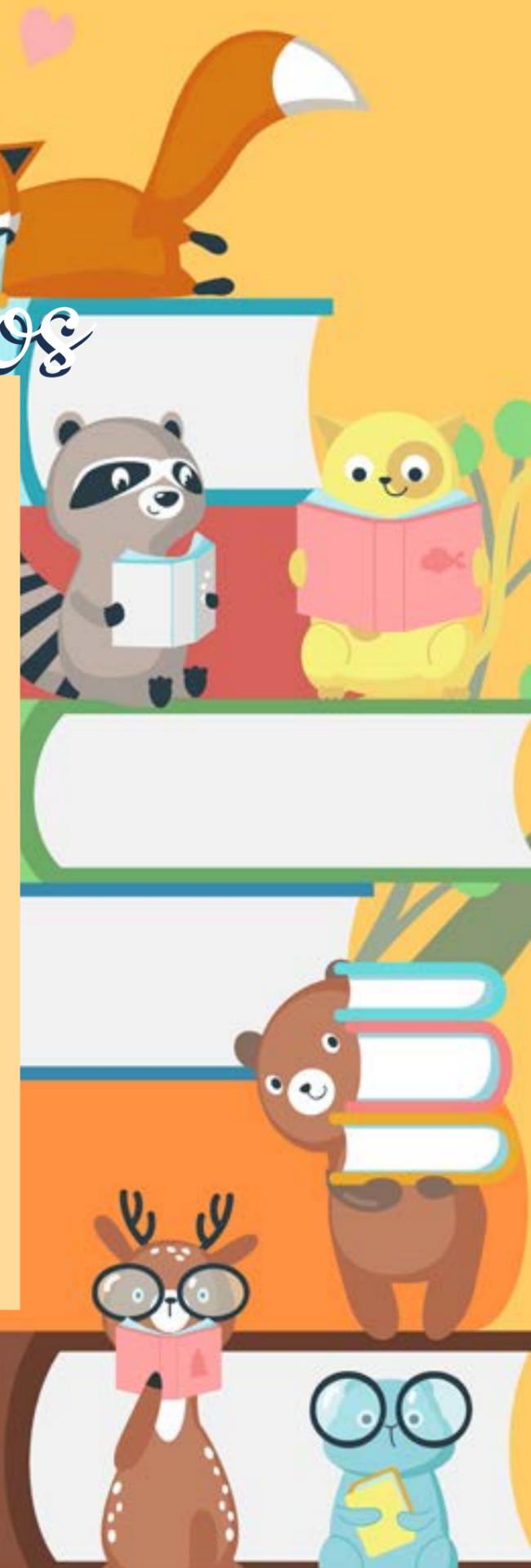
Llevar a cabo una **buena educación sexual durante la edad infantil es muy importante**. Les va a proporcionar a los niños y niñas información precisa y comprensible sobre su cuerpo, la reproducción, la higiene sexual y otras cuestiones relacionadas con la salud sexual.

Esto les permite tomar decisiones sobre su sexualidad. Les puede ayudar a prevenir abusos, enseñándoles a reconocer el abuso sexual y a buscar ayuda si están en peligro. Es importante hablar con ellos y enseñarles los límites personales, el respeto mutuo y cómo comunicarse si se sienten incómodos. **Una buena educación sexual les enseña a establecer relaciones saludables, viendo lo importante que es el respeto, la comunicación abierta, la igualdad y el consentimiento en las relaciones**, la educación sexual les ayuda a establecer relaciones saludables y seguras en el futuro.

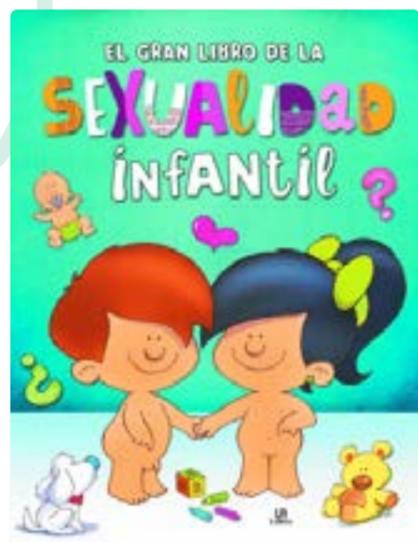
Y, por último, **promover la igualdad de género**. Ya que, abordando cuestiones como los roles de género, los estereotipos y la diversidad sexual desde una edad temprana, la educación sexual puede contribuir a la promoción de la igualdad de género y la inclusión.

Pero en numerosas ocasiones tanto padres y madres, como docentes, se sienten desorientados en la forma de abordar todas estas cuestiones y cómo adaptarlas a cada edad.

Es por ello, que, en esta ocasión, vamos a facilitar una serie de recomendaciones literarias, para abordar todos estos aspectos en la infancia y la adolescencia, ya que **educar en sexualidad sentará las bases para una vida adulta saludable y responsable**.



# Comics para niños en edad infantil y juvenil



## El gran libro de la sexualidad infantil

Pilar Migallón Lopezosa

**A** esta edad, los niños suelen tener una comprensión básica de su cuerpo y pueden estar comenzando a hacer preguntas sobre la reproducción y la sexualidad. La autora, pretende **ayudar con esta obra a padres, madres y docentes en la educación sexual y afectiva de los niños y niñas a través de simpáticas ilustraciones de gran colorido.** Con él, la Asociación Española de Sexología Clínica ofrece una respuesta sencilla, pero profesional a las incómodas preguntas de los pequeños.

Edad: Entre 6 y 12 años.  
Editorial: LIBSA



## El consentimiento (¡para niños y niñas!)

Rachel Brian

**A** esta edad, los niños están **comenzando a comprender conceptos más complejos sobre las relaciones sociales, los límites personales y el respeto mutuo.** Este sencillo libro gráfico, enseña temas cruciales para el desarrollo de niños autónomos y les da herramientas para evitar los abusos sexuales y las violaciones de fronteras corporales y emocionales que sufren muchos pequeños a manos de adultos o niños mayores.

Edad: Entre 7 y 9 años.  
Editorial: Oceano Historias Graficas



## ¡Mi cuerpo es mío!

Dagmar Geisler

**D**ecir no y rechazar contactos desagradables **no es fácil.** A los niños seguros de sí mismos les cuesta menos decir lo que quieren y lo que no quieren. Por eso es importante que todos los niños tomen conciencia de sus emociones y de su cuerpo. Solo así podrán establecer límites.

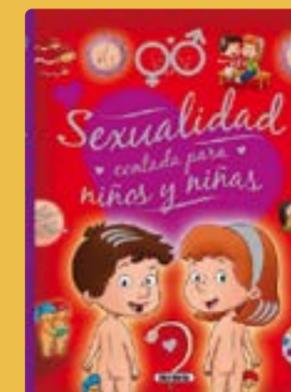
Edad: A partir de 5 años  
Editorial: Juventud

## Sexualidad contada para niños y niñas

Arturo Martín

**E**ste es un libro de sexualidad para niños y niñas, que explica **claramente y con un lenguaje directo la sexualidad para los más pequeños.** El libro, lleno de atractivas y divertidas ilustraciones, va contando la historia de una familia y aprovecha para tratar de resolver las dudas que un niño o niña se pueda plantear acerca de la sexualidad. Por último, incluye un glosario con los términos más utilizados cuando se explica la sexualidad a los más pequeños.

Edad: A partir de 8 años  
Editorial: Susaeta



## Yo te lo explico. Qué, cuándo, cómo, y dónde hablar de "eso" con tus peques

Mamen Jiménez Lapsicomami

**U**n día estás fabricando alegremente a tu retoño y de pronto, unos pocos años después, es la propia criatura la que **te está preguntando los detalles del proceso.** ¿Es demasiado peque para contarle según qué cosas? ¿No le estaré dando ideas o más información de la que necesita? ¿Qué pasa si se toca?

Edad: De 8 a 10 años  
Editorial: Anaya Multimedia

### ¿De dónde vengo?

Cristina Pascual y Aitor Eraña

Este cuento ilustrado ofrece una **información clara y veraz sobre de dónde venimos y los diferentes tipos de familias**. Con textos de la psicóloga Cristina Pascual, está dirigido a niños y padres, y trata temas como la sexualidad, la fecundación in vitro, los padres del mismo sexo, la adopción y muchas otras cuestiones de actualidad que los peques de hoy en día preguntan y a las que hay que dar respuestas reales, precisas y no estereotipadas.

Editorial: Diábolo Ediciones

Edad: a partir de 7 años



### ¿Qué me está pasando? (Chico)

Lex Frith

Una guía que pone al alcance de los jóvenes lectores respuestas a importantes preguntas **sobre el tema de la adolescencia y los cambios que en ella se producen de forma clara y simpática**.

Creer es mucho más fácil si tienes una idea de lo que te espera. Este libro describe exactamente lo que le ocurre a tu cuerpo de una forma sencilla y directa, además de explicar algunos de tus sentimientos. Todo lo que necesitas saber en este momento tan importante de tu vida

Editorial: Ediciones Usborne

Edad: de 9 a 13 años



### Cómo se hace una criatura

Cory Silverberg, Fiona Smyth

**Los niños y las niñas quieren saber de dónde vienen las criaturas**, de manera general.

También quieren saber, de forma específica, de dónde vienen ellos y ellas. Estas preguntas no son iguales, y no tienen la misma respuesta. Una respuesta explica la historia única de su concepción y nacimiento, mientras que la otra expone los aspectos básicos de cómo nacen todos los seres humanos. Ambas historias son valiosas. La primera conecta a la criatura con su historia personal, así como con la de su contexto familiar, cultural y étnico. La segunda conecta a todas las criaturas entre sí, recordándonos que, aunque las diferencias son importantes, y no deberían ser eliminadas, la humanidad que compartimos también es algo que mola un montón.

Editorial: Edicions Bellaterra

Edad: a partir de 7 años

### La Sexualidad y los Adolescentes. Conceptos, consejos y experiencias

Miguel Álvarez

Está dirigido tanto a jóvenes como a padres, profesores, educadores y profesionales que trabajen este ámbito. **En él se abordan temas como los embarazos, la homosexualidad, los anticonceptivos, el fracaso de las relaciones, las infecciones de transmisión sexual**, temas legales..., aclarando dudas y desterrando creencias erróneas.

Editorial: MESTAS Ediciones, S.L.

Edad: más de 12 años



### ¿Qué me está pasando? (Chica)

Meredith, Susan, Leschnikoff, Nancy, Alonso de la Sierra, Gemma

La pubertad resulta mucho más llevadera cuando tienes una idea de lo que se avecina. En este libro describimos **con detalle y de un modo directo y sencillo todos los cambios que vas a experimentar en tu cuerpo y algunas de las emociones que probablemente vas a sentir**. Descubre todo lo que necesitas saber si quieres prepararte para esta etapa tan importante de tu vida.

Editorial: Ediciones Usborne

Edad: de 9 a 13 años



### Me quiero, te quiero

María Esclapez

Una guía para mejorar las relaciones y muy apta para trabajar este aspecto con **adolescentes**.

En me quiero, te quiero, la autora te enseña a ser consciente de tu persona y alrededores, a quererte y valorarte, y a tener una relación sana contigo mismo y después con el resto.

Editorial: Bruguera

Edad: a partir de la adolescencia

*Bienvenidos al futuro de la educación*

# UNA MISMA MANERA DE ENTENDER LA EDUCACIÓN

**4** SEDES MUNDIALES  
EXPANSIÓN GRUPO **+20** AÑOS  
IMPARTIENDO  
EDUCACIÓN

**5** CONTINENTES  
PROCEDENCIA  
ALUMNADO **+1M** ESTUDIANTES  
FORMADOS

Fundación EDUCA EDTECH



Marketplace



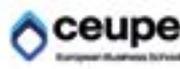
Universidad Online



Instituciones for Bussines



Instituciones Especializadas



Instituciones LATAM



Instituciones Certificadoras

