

**21 y 22 de septiembre de 2018**

**PALACIO DE CONGRESOS ZARAGOZA**



# INNOVACIÓN EDUCACIÓN

II CONGRESO INTERNACIONAL

ESPACIO  
DE EXPERIENCIAS

**Creative Space**

 **GOBIERNO  
DE ARAGON**



# INNOVACIÓN EDUCACIÓN

II CONGRESO INTERNACIONAL

## CREATIVE SPACE

Elvira Calahorro Hernández

Fernando Melero Navarro

Tamara Moraga Blázquez

Anna Valero Navarro

Colegio Sagrado Corazón, Godella.

## RESUMEN

Francesco Tonucci plantea que la escuela debe ser un lugar rico en estímulos, un lugar bello, donde se lea, se escuche música y se explore. Un lugar interesante y atractivo, un lugar al que todos los niños quieran ir. Esta es nuestra filosofía e inspiración a la hora de diseñar un nuevo espacio educativo, un auténtico laboratorio generador de experiencias educativas. Hemos escogido como centro del proyecto “el patio del ficus” una zona especial y con cierta magia que ha acogido año tras año a nuestros alumnos, y que a partir de ahora alberga distintos rincones dotados de gran variedad de actividades divididas según las Inteligencias Múltiples. Allí se puede soñar, crear, observar, aprender, sentir y experimentar.

**PALABRAS CLAVE:** Inteligencias múltiples, cocreación, aula abierta, tercer profesor.

## 1. Presentación

### 1.1. Justificación.

El Colegio Sagrado se encuentra en la localidad de Godella, es un centro educativo que abarca las etapas desde segundo ciclo de infantil hasta Bachillerato, con un total de 1.529 alumnos.

En sus instalaciones cuenta con amplios patios y zonas ajardinadas que exclusivamente se utilizan para las actividades deportivas y el tiempo de recreo. En su mayoría las actividades escolares se llevan a cabo en el interior del edificio. Tras la formación recibida durante la primavera educativa sobre **DesignThinking**, vimos la necesidad de recuperar este espacio como un nuevo escenario donde aprender, jugar y crear, convirtiéndolo en un lugar de contacto entre el centro y el contexto social y natural.

**DesignThinking** es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios, proviene de la forma en la que trabaja los diseñadores de producto. Siguiendo sus pasos, empatizamos nos pusimos en la piel de nuestra comunidad educativa, tratando de detectar sus necesidades e inquietudes, las agrupamos y escogimos sobre la que queríamos trabajar, en concreto nos centramos en la humanización del espacio. A continuación, propusimos diferentes soluciones y construimos un prototipo, finalmente expusimos nuestra idea al resto de profesores asistentes a las jornadas. De este modo surgió la idea del “Creative Space” un lugar construido cooperativamente, adaptado a todas las habilidades e intereses, inspirador de nuevos proyectos e integrado en la práctica educativa.

## 1.2. Marco teórico.

Las bases teóricas que sustentan nuestro proyecto son el **Aprendizaje por Descubrimiento, el Aprendizaje Activo y la Teoría de las Inteligencias Múltiples.**

El **Aprendizaje por Descubrimiento**, es un concepto propio de la psicología cognitiva, fue desarrollado por el psicólogo y pedagogo Jerome S. Bruner. Considera que los estudiantes deben aprender por medio del descubrimiento guiado que tiene lugar, durante una exploración motivada por la curiosidad. El descubrimiento consiste, en la transformación de hechos o experiencias que se nos presentan, de manera que se pueda llegar más allá de la información. Es decir, reestructurar o transformar hechos evidentes, de manera que puedan surgir nuevas ideas para la solución de los problemas. Desde este punto de vista, en lugar de explicar el problema, de dar el contenido acabado, el profesor debe proporcionar el material adecuado y estimular los aprendizajes para que, el alumno adquiera los conocimientos a través de su propia experiencia. El maestro actúa como guía o mediador, limitándose a presentar las herramientas necesarias para que el niño descubra de un modo personal y autónomo lo que desea aprender.

Este tipo de aprendizaje persigue:

- Superar las limitaciones del aprendizaje mecanicista.
- Estimular a los alumnos para que formulen suposiciones intuitivas que posteriormente intentarán confirmar sistemáticamente.
- Potenciar las estrategias metacognitivas y aprender a aprender. Se parte de la idea de que el proceso educativo es al menos tan importante como su producto, dado que el desarrollo de la comprensión conceptual y de las destrezas y las estrategias cognitivas es el objetivo fundamental de la educación.
- Estimular la autoestima y la confianza en uno mismo.

Se puede considerar el **Aprendizaje Activo** como una estrategia de enseñanza-aprendizaje cuyo diseño e implementación se centra en el alumno al promover su participación y reflexión continua a través de actividades que promueven el diálogo, la colaboración, el desarrollo y construcción de conocimientos, así como habilidades y actitudes.

Los métodos de enseñanza que promueve el Aprendizaje Activo se enmarca dentro de la teoría constructivista del aprendizaje. Según esta teoría los estudiantes son el eje del proceso, son ellos quienes deciden cómo aprenden, mientras el docente los guía, orienta, motiva y retroalimenta. El constructivismo ve el aprendizaje como un proceso en el cual, el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados.

Las actividades con Aprendizaje Activo se caracterizan por ser motivadoras y retadoras, orientadas a profundizar en el conocimiento, además de desarrollar en los alumnos las habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de la información, además de promover una adaptación activa a la solución de problemas, con énfasis en el desarrollo de las competencias de niveles simples a complejos. El alumno es el protagonista de su aprendizaje, a través de la experimentación y la exploración se convierte en el artesano de su propio conocimiento. Adquiere un mayor compromiso en las actividades, incrementa su nivel de motivación, desarrolla habilidades de orden superior y están preparados para transferir lo que ha aprendido a otras situaciones.

Respecto a la teoría de las inteligencias múltiples, fue desarrollada por el profesor **Howard Gardner**. Se centra en la idea de que hay diferentes maneras en que las personas aprenden, representan, procesan la información y comprenden el mundo que les rodea. Dichas tendencias globales del individuo al momento de aprender no son algo fijo e inmutable, sino que están en continua evolución.

Gardner explica que una inteligencia supone la habilidad de resolver problema o crear productos de necesidad en cualquier cultura o comunidad; es una colección de potencialidades biopsicológicas que mejoran con la edad. Él considera que es mejor describir la competencia cognitiva humana usando el término, inteligencias, que agrupa los talentos, habilidades y capacidades mentales de un individuo.

Afirma que todo individuo normal tiene cada una de estas inteligencias, aunque una persona podría ser más talentosa en una inteligencia que otras. También, varía en la combinación de inteligencias y la capacidad de desarrollarlas. Asimismo, dice que casi todos los roles culturales requieren una combinación de inteligencias. Él cree que la mayoría funciona con una o dos inteligencias sumamente desarrolladas, con las otras más o menos desarrolladas o relativamente en un estado de espera.

Estas ocho Inteligencias serían:

- 1. Inteligencia lingüística-verbal.** Es la capacidad de manejar eficazmente las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica y sus dimensiones prácticas. A los alumnos que tienen más desarrollada este tipo de inteligencia les encanta redactar historias, leer, jugar con las rimas, hacer trabalenguas y suelen tener facilidad para aprender idiomas.
- 2. Inteligencia lógico-matemática.** En los individuos especialmente dotados para esta forma de inteligencia, el proceso de resolución de problemas suele ser muy rápido y natural, mostrando muy buenas capacidades para identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis, utilizar de forma práctica el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo.
- 3. Inteligencia espacial.** Hace referencia a la habilidad para apreciar con certeza la imagen visual y espacial, representar las ideas de una manera gráfica e interrelacionar con un objetivo claro y utilidad práctica los colores, las líneas, las formas, las figuras y los espacios. Un alto desarrollo de la inteligencia espacial permite entender muy bien planos y croquis y tener una gran capacidad de orientación, así como destacar en las artes visuales.
- 4. Inteligencia musical.** Percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los instrumentos musicales es propio de los niños y adultos que tienen óptimamente desarrollada esta inteligencia.
- 5. Inteligencia corporal cinestésica.** La evolución de los movimientos corporales es de gran importancia para todas las especies animales y en los humanos esta adaptación se extiende también al uso de herramientas. Se trata de una inteligencia básica, cuyo desarrollo es necesario para poder realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, precisión, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio, competencias vitales.
- 6. Inteligencia naturalista.** Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas, incluyendo habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento del entorno
- 7. La inteligencia intrapersonal.** Es un concepto de inteligencia distinto que no está relacionado con la posesión de unas determinadas capacidades en el ámbito de las ciencias, las letras o los campos artísticos, sino con la autoinspección, tener una imagen acertada de uno mismo, así como capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.
- 8. La inteligencia interpersonal.** Se trata de la habilidad para distinguir y percibir el estado de ánimo de los demás y responder de manera efectiva a dichas circunstancias.

La aplicación de la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner en las aulas supone cambiar el enfoque con el que el docente se enfrenta al proceso de enseñanza aprendizaje y supone toda una revolución para el alumnado. En primer lugar, respeta las características únicas de cada estudiante, profundizando en la idea de que todas las personas poseemos al menos ocho formas de inteligencia, presentes en distintos estados de desarrollo desde el nacimiento. La aplicación de esta teoría respeta la idiosincrasia de cada alumno, valora y potencia las inteligencias que más sobresalen en cada persona y contribuye a desarrollar el resto. Todo cambia si empezamos a considerar que se puede enseñar de muchas maneras distintas. Del mismo modo, se puede demostrar lo aprendido de múltiples formas diversas. Igual así, podemos conseguir un conocimiento más profundo y permanente y además que la educación llegue a todos los alumnos que tenemos en el aula sin excluir a ninguno. En eso, precisamente, consiste educar desde las Inteligencias Múltiples.

## 2. Objetivos.

Nuestra propuesta es abrir las puertas de las aulas al patio del ficus, convirtiéndolo en un espacio más de aprendizaje, un aula abierta que, partiendo del árbol, invita a realizar un viaje por las ocho inteligencias.

Los objetivos generales que pretendemos alcanzar con este proyecto son:

Llevar el aula al exterior: acercando la naturaleza a la escuela, para poder observar y experimentar de forma directa.

Lograr un espacio educativo significativo, retador y generador de múltiples experiencias para los niños que participan en él.

Personalizar el aprendizaje, responder a los intereses y capacidades individuales de cada alumno.

Favorecer el desarrollo integral del alumnado.

Involucrar a la comunidad educativa en el proyecto de transformación y mejora del centro.

Transformar el juego y las relaciones que se crean durante el recreo, favoreciendo la presencia de elementos que inviten al juego en equipo, a la negociación y la imaginación.

Implantar en el centro nuevas metodologías como el trabajo cooperativo, la co-creación, "learningbydoing" y la programación de unidades didácticas y/o proyectos basados en la teoría de las inteligencias múltiples.

## 3. Contextos de aplicación

Creative Space es un proyecto dirigido a toda la comunidad educativa, incluye todas las etapas educativas y es susceptible de ser utilizado tanto en periodos lectivos como no lectivos.

Como podemos observar se trata de un espacio que propicia la innovación y la aplicación de metodologías activas, a través del que poder articular otras propuestas curriculares o enriquecer el tiempo de ocio de los alumnos.

En educación, el tiempo es escaso, todos dicen necesitar más. Sin embargo, en la enseñanza se pierden y se desaprovechan muchos momentos. Es necesario planificar y organizar eficazmente los tiempos, tanto los del centro como los del aula, reduciendo su pérdida y evitando tanto la improvisación como la rutina, utilizando metodologías activas y técnicas innovadoras que motiven al alumnado en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por todo ello, desde nuestro centro, creemos que el ocio y el empleo del tiempo libre son una asignatura pendiente en la enseñanza. La gestión de ese tiempo libre de nuestros alumnos en los períodos de descanso escolar, como en las actividades extraescolares, no se puede dejar al azar.

Desde nuestro proyecto lo que pretendemos es crear un espacio abierto a disposición de toda la comunidad educativa, en la tanto en los períodos lectivos como no lectivos (recreos, comedor, extraescolares...), se disponga de materiales y actividades que ayuden a los alumnos a gestionar por sí mismos espacios de crecimiento personal y aprendizaje en un entorno más motivador.

## 4. Aplicación y resultados

### 4.1. Puesta en marcha.

El primer paso fue escuchar a los alumnos y tomar nota, no solo de sus necesidades, sino también de sus sueños. Haciéndoles partícipes de la creación de un nuevo espacio educativo del que se sintieran parte y donde pudiesen aprender de manera activa y diferente. Tras ello invitamos a toda la comunidad educativa a participar y co-crear en equipo durante una serie de jornadas de trabajo. Nos distribuimos en grupos heterogéneos formados por adultos y niños en los que aprovechando las habilidades de cada uno aprendiéramos unos de otros. Los mayores según su perfil profesional y conocimientos se encargaron de coordinar las tareas de los equipos.

En concreto han participado de forma activa y constante un total de 30 familias, aunque de forma puntual han colaborado muchas más.

Respecto al equipo docente, la totalidad del claustro ha apoyado la puesta en marcha de este proyecto, así como el APA, Club Deportivo y grupo Scout.

Se programaron seis sesiones de construcción en las que se realizaron diferentes tareas de forma conjunta padres, profesores, alumnos y otros miembros de la comunidad, entre ellas:

- Pintura mural de pizarras imantadas.
- Reutilización de las escaleras como escala métrica.
- Montaje de las mesas y el banco.
- Creación de la estructura que alberga el huerto.
- Anclaje de las jardineras.
- Colocación del césped artificial.
- Construcción de tipis.
- Patronaje de las telas y estampación.
- Colocación de velas.
- Construcción de la máquina de sumar.
- Realización de teatro guiñol y marionetas.
- Montaje de una cocinita (juego simbólico).
- Creación de un bibliopatio.
- Construcción de juegos, comederos para pájaros y atrapasueños.
- Construcción de balanzas.

Para ir concluyendo y avanzando además de las sesiones conjuntas hemos trabajado semanalmente con padres y madres expertos (carpinteros, fontaneros, ingenieros agrónomos y arquitectos).

Del diseño inicial se ha llevado a cabo todo excepto las gradas por problemas técnicos (presencia de tuberías y mal estado del firme). Asesorados por una arquitecta, la sustituimos por la zona de la inteligencia intrapersonal que quedaba más espaciosa en esta nueva ubicación y además permitía utilizar el espacio superior como escenario.

## 4.2. Financiación

Creative Space fue aprobado como Proyecto Innovación por la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte de la Comunidad Valenciana durante el curso 2016-2017, dicho organismo nos otorgó una subvención de 3.500 euros. El resto de los gastos generados los hemos sufragado a través de aportaciones voluntarias recaudadas con:

- Venta de Merchandising.
- Masterclass de zumba.
- Recital del coro.
- Concurso de cometas.
- Comidas para profesores.
- Cena fin de curso.
- Talleres fiesta Comunidad Educativa.

## 4.3. Aplicación y resultados

El antiguo patio del Ficus se ha consolidado como un nuevo espacio educativo significativo, retador y generador de múltiples experiencias para los niños que participan en él. Para llevarlo a cabo toda la comunidad educativa se ha involucrado en la transformación y mejora del centro a través de nuevas metodologías tales como el trabajo cooperativo, la co-creación, y "learningbydoing".

El resultado ha sido un espacio acogedor que respalda el aprendizaje de un modo innovador y versátil, el cual se adapta a las necesidades de alumnos y profesores y fomenta la colaboración permitiendo que estudiantes y docentes pongan en funcionamiento una variedad más amplia de experiencias educativas.

El lugar que nos propusimos reformar estaba desaprovechado y no contaba con ningún atractivo para los alumnos por lo que todas las mejoras que se han llevado a cabo han sido de gran impacto y no se habrían producido sin el esfuerzo y el tiempo invertidos por todos.

Hemos logrado poner en marcha un espacio multifuncional con zonas cubiertas en las cuales vamos observando, a lo largo del día, cómo se utiliza para dar clases de cualquier materia y etapa educativa desde alemán, música, matemáticas de 6º, ensayos de teatro de 3º de Primaria o actividades cooperativas de educación infantil entre otras. Se utiliza tanto en horario escolar como extraescolar.

## 5. Conclusiones

Loris Malaguzzi, el gran pedagogo italiano de los años 50 del pasado siglo, hablaba de los tres maestros que todo niño y joven tiene: el primero, los adultos, sus profesores, padres y familiares; el segundo, los otros niños, sus compañeros y amigos; y el tercero, el entorno construido, su colegio, su casa, su ciudad. Es evidente que el espacio es un elemento más de la actividad docente, el llamado tercer profesor. Por tanto es necesario configurar ámbitos educativos multifuncionales, dinámicos, alegres y frescos que estimulen la imaginación y creatividad, y que nos permitan desarrollar adecuadamente las nuevas metodologías de aprendizaje tales como los paisajes de aprendizajes y el trabajo cooperativo entre otras.

Este proyecto ha marcado el inicio de una nueva manera de aprender y de relacionarnos en el entorno escolar. Donde el niño es el protagonista activo y la comunidad que le rodea le ayuda a crecer. Una escuela innovadora a la altura de los nuevos retos que la actual sociedad demanda.

Hemos sembrado una semilla de ilusión, en las familias, entre los compañeros pero sobretodo en los niños, facilitándoles aprendizajes vivenciales y significativos que llevarán consigo cuando finalicen la etapa escolar y se incorporen a la vida adulta.

## 6. Referencias

- Del Pozo, M. (2011) Inteligencias múltiples en acción. Barcelona: Tekman Books.
- Gardner, H. (2011) Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica (Biblioteca Howard Gardner). Barcelona: Paidós Ibérica.
- McIntosh, E. (2016) Pensamiento de diseño en la escuela. España: SM.
- Tonucci, F. (2007) Frato 40 años con ojos de niño. Barcelona: Graó.
- Zariquiey, F. (2016) Cooperar para aprender. España: SM.





