

Esta guía se realizó en el marco del proyecto
**“Future Edu Space: Generación de Capacidades Tecnológicas
para la Construcción de Espacios Educativos Escolares
Vanguardista y Sustentables desde la Región del Biobío”**

Iniciativa financiada por el Fondo para la Innovación y
Competitividad Regional FIC-r del Gobierno Regional del Biobío.

AUTORAS

Carolina Meyer Oppenheim
Magaly Mella Ábalos
Beatriz Piderit Moreno
Alejandra Arratia Matinez

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Paula Lobiano Barría

PROYECTO FUTURE EDU SPACE:

Generación de Capacidades Tecnológicas para la Construcción de Espacios Educativos Escolares Vanguardistas y Sustentables desde la Región del Biobío

Iniciativa financiada por el Fondo de Innovación para la Competitividad Regional FIC-r del Gobierno Regional del Biobío.

Contacto / eduspace@ubiobio.cl

RED REGIONAL DE INNOVACIÓN EN ESPACIOS EDUCATIVOS

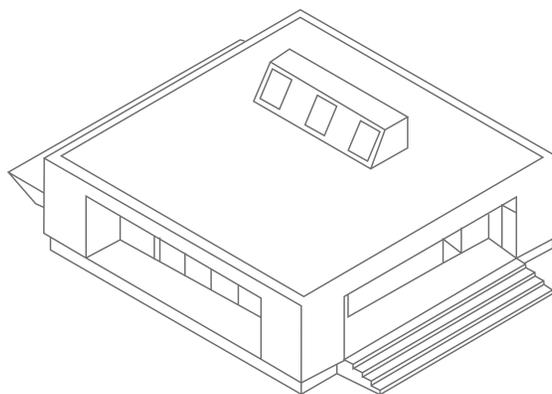
redinnovacionescolar@ubiobio.cl

ISBN

978-956-6118-19-0

Concepción, 2022





**GUÍA PARA LA
INNOVACIÓN ESCOLAR**

**NUEVAS
PRÁCTICAS
PEDAGÓGICAS
EN ESPACIOS
FLEXIBLES**



Prototipo demostrativo future edu space: espacios de aprendizaje educativos y sustentables que propicien la innovación pedagógica.

Índice

Introducción	11
> ¿A quién va dirigida esta guía?	13
> ¿Por qué?	13
> ¿Qué contiene?	13
> ¿Cómo nace esta guía?	14
• Proceso de Diseño del Espacio Educativo “Future Edu Space”	15
• Equipo Proyecto Future Edu Space	18
01. innovar en espacios educativos para nuevas modalidades de aprendizaje	21
> ¿Por qué INNOVAR en espacios educativos?	23
> Repensar los espacios educativos	24
> Relación entre Habilidades del Futuro e Infraestructura en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje	33
02. avanzar y profundizar en las habilidades de aprendizaje del Siglo XXI	39
> Desarrollo de habilidades desde la perspectiva del alumnado	42
> Desarrollo de las habilidades del siglo XXI desde la perspectiva del profesorado	44

03. modalidades y estrategias de enseñanza aprendizaje **47**

- ▶ **Habilidades del siglo XXI: Metodologías de aprendizaje activas** **49**
 - Aprendizaje basado en proyectos **51**
 - Design Thinking **52**
 - Fenomenología **53**
 - Lego Serious Play **54**
 - Clase invertida **55**

04. organización del aula para el trabajo de metodologías activas **57**

- ▶ **Características generales del espacio educativo Future Edu Space** **59**
- ▶ **Future EduSpace: Distribución espacial para la aplicación de metodologías activas** **68**

bibliografía **89**

introducción

➤ ¿A QUIÉN VA DIRIGIDA ESTA GUÍA?

Esta guía está destinada a todas las personas involucradas en las prácticas pedagógicas en relación a la infraestructura escolar de la educación básica: administración escolares, autoridades educativas, directivos y directivas, sostenedores y sostenedoras, profesores y profesoras. Está dirigida además a personas implicadas en el apoyo a proyectos escolares, diseño de currículum y responsables de reformas o renovaciones, como también también a el estudiantado y el estamento de apoderados.

➤ ¿POR QUÉ?

El propósito de esta guía es orientar a los actores interesados en innovar en prácticas pedagógicas activas en los espacios educativos, permitiéndoles reconocer las modalidades y estrategias de aprendizaje, como también las distintas organizaciones del aula para propiciar las metodologías activas.

➤ ¿QUÉ CONTIENE?

La guía contiene información teórica y práctica acerca de las modalidades de aprendizaje para el siglo XXI y las formas en que podemos organizar el espacio educativo escolar para propiciarlas. Además, contiene información acerca del prototipo de espacio educativo Future Edu Space que ha sido diseñado para la innovación pedagógica en establecimientos de educación escolar. Su diseño está orientado a niños entre 5° y 8° año de enseñanza básica y es usado en esta guía como ejemplo para proponer las distintas formas de organizar el espacio y el mobiliario de manera de crear experiencias y diversas instancias de enseñanza aprendizaje.

La guía invita a hacer las preguntas necesarias para establecer un diagnóstico completo de los espacios escolares y su relación con los requerimientos para la innovación pedagógica. Además, puede ser una “carta de navegación” para propiciar la innovación en nuevos proyectos educativos.

➤ ¿CÓMO NACE ESTA GUÍA?

La guía es resultado del proyecto de innovación y transferencia *Future Edu Space: Capacidades Tecnológicas para la Construcción de Espacios Educativos Escolares Vanguardistas y Sustentables desde la Región del Biobío* que ha sido financiado por el Fondo de Innovación para la Competitividad Regional FIC-r del Gobierno Regional del Biobío.

El proyecto surge de la necesidad de repensar la infraestructura escolar para promover la flexibilidad, adaptabilidad y variedad en el uso del espacio con el fin de desarrollar diversas metodologías o estrategias para potenciar las habilidades de aprendizaje del siglo XXI. Se desarrolló desde un enfoque interdisciplinario que vincula la arquitectura con el diseño, la educación y la ingeniería, como también enlaza a la academia con entidades públicas y privadas, que desde sus saberes particulares contribuyen en la búsqueda de soluciones específicas.

El principal resultado de este proyecto de innovación ha sido el diseño de un prototipo de espacio educativo escolar flexible y adaptable a distintas realidades de establecimientos educacionales, con las mejores condiciones de confort ambiental interior. Este espacio cuenta con mobiliario y elementos de diseño interior que favorecen la flexibilidad e innovación pedagógica en el aula y que permitirá facilitar capacitaciones a docentes en metodologías activas.



• Proceso de Diseño del Espacio Educativo “Future Edu Space”

El proceso de diseño del prototipo de espacio educativo se basó en diferentes *Talleres de Diseño Participativo e Integrado*, donde participaron distintas personas de las áreas de educación, diseño, arquitectura, construcción e industrialización en madera. A partir de estos talleres surgieron principios para el diseño del espacio educativo, tal como la modularidad, flexibilidad, conexión con el entorno e iluminación natural, esenciales para el bienestar de el estudiantado.

Se creó un espacio interior libre y amplio, que posibilita el desarrollo de diversas dinámicas educativas y escenarios pedagógicos. El espacio permite, fomenta y motiva a docentes y estudiantes a crear, investigar, presentar, interactuar e intercambiar ideas, contenidos desarrollando habilidades y destrezas propias de metodologías activas en concordancia con las necesidades del estudiantado de hoy.

Además, este nuevo espacio entrega las condiciones adecuadas en estructura física como en aspectos ambientales: temperatura, calidad del aire, acústica e iluminación, un espacio no sólo flexible si no también cómodo y saludable.

1er y 2do Taller de Diseño Participativo e Integrado

MODULACIÓN

El principio de modularidad se basa en la necesidad de diseñar un espacio flexible que se adapte a las distintas realidades de los establecimientos educacionales.

3er Taller de Diseño Participativo e Integrado

GEOMETRÍA

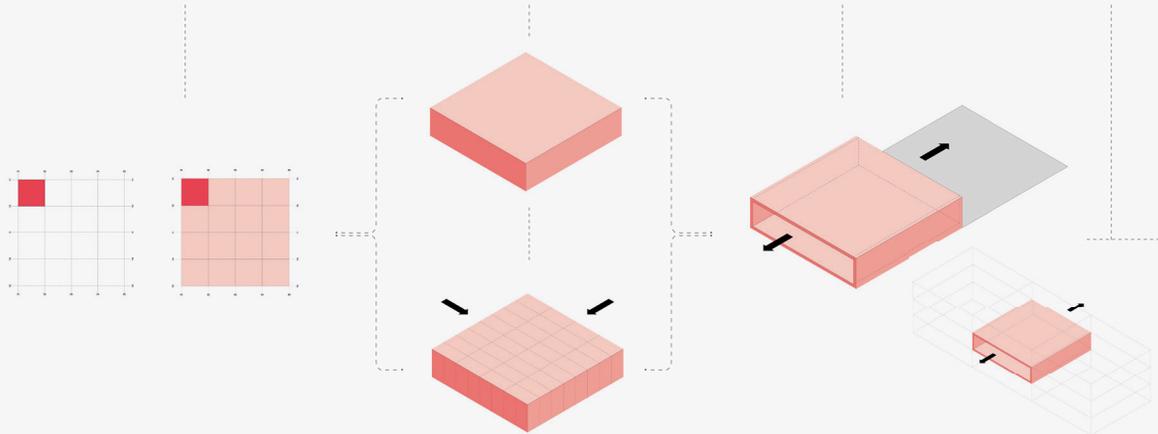
La geometría se obtiene, a partir de proceso de modulación y a la capacidad tecnológica constructiva que se utilizará, permitiendo una ocupación consciente, eficiente y sustentable de la madera.

Taller de Diseño Participativo e Integrado / Presentación de Avances Área Técnica

CERRAMIENTOS

El diseño de muros laterales permite que sean ocupados como lugar de almacenamiento para el mobiliario. Vinculan espacios de transición entre el exterior y el interior y favorecen la iluminación y ventilación natural.

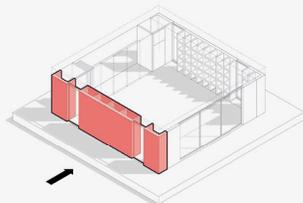
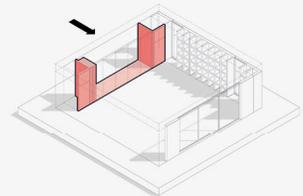
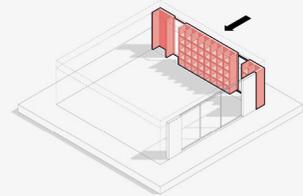
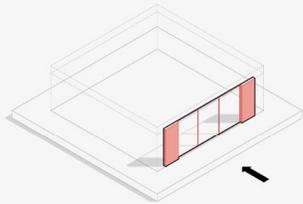
4to Taller de Diseño Participativo e Integrado / Muestra de Avances



➤ ¿CÓMO SE DISEÑÓ EL PROTOTIPO DEMOSTRATIVO?

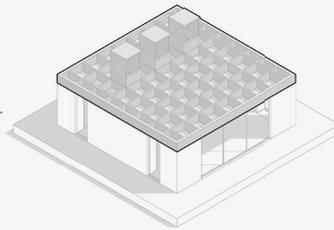
El diseño del Prototipo de Espacio Educativo se desarrolló en base a un trabajo interdisciplinario y colaborativo entre actores del área de la educación, del diseño y la construcción. Un espacio flexible, adaptable y que reúne las mejores condiciones de confort ambiental interior. El prototipo demostrativo cuenta con 100 m² aprox. y estará ubicado en la Universidad del Bío-Bío.

El prototipo demostrativo se habilitará con mobiliario y elementos de diseño interior diseñado en base a las necesidades expresadas en Talleres y Encuestas por los profesores y profesoras participantes de las 3 provincias de la región del Bío-Bío. El prototipo se utilizará para capacitación de profesores en estrategias didácticas con el apoyo de la Red Regional de Innovación en Espacios Educativos.



INTERIORES

Se diseña un espacio interior libre y amplio, capaz de acoger diversas actividades y escenarios pedagógicos, que se desprenden de las modalidades del aprendizaje (Habilidades del S.XXI) detectadas en encuesta y Talleres realizados



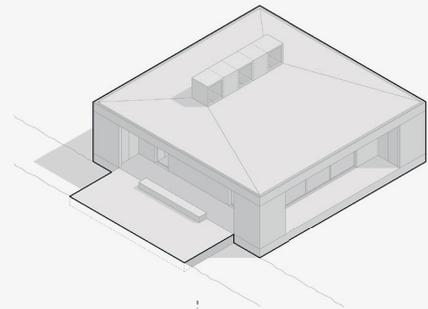
CUBIERTA

La cubierta responde a la construcción de estrategias de diseño bioclimático que favorecen la iluminación y ventilación natural del aula, lo que significa un espacio no solo flexible, sino también cómodo y saludable.

Reunión Mobiliario
y Educación

▶ ESPACIO FLEXIBLE

Luego de un levantamiento de información de los distintos actores educativos y una reflexión técnico pedagógica, se crea un espacio educativo para brindar a alumnos y profesores un lugar para desplegar experiencias de enseñanza y aprendizaje acordes con las Habilidades del S XXI. Permite, fomenta y motiva a docentes y alumnos a crear, investigar, desarrollar, presentar, interactuar e intercambiar ideas y contenidos, desarrollando habilidades propias de metodologías activas concordantes con las necesidades de los y las niñas.



PROTOTIPO FINAL

El Espacio diseñado entrega las condiciones ideales tanto en estructura física como en la acústica, iluminación, temperatura, etc. El mobiliario y la cantidad de espacio adecuado por alumno.

5to Taller de Diseño
Participativo e Integrado
/ Presentación Virtual
Prototipo Demostrativo

• **Equipo Proyecto Future Edu Space**

En el proyecto “**Future Edu Space**” participa un amplio equipo interdisciplinario de investigadores/as y profesionales de la Universidad del Bío-Bío e instituciones asociadas.

Investigadores

- ♦ **Beatriz Piderit.** Arquitecta. Departamento de Diseño y Teoría de la Arquitectura. UBB.
- ♦ **Maureen Trebilcock.** Arquitecta. Departamento de Diseño y Teoría de la Arquitectura. UBB
- ♦ **Alejandra Bancalari.** Arquitecta. Departamento de Diseño y Teoría de la Arquitectura. UBB
- ♦ **Pia Lindemann.** Diseñadora Industrial. Departamento Arte y Tecnología del Diseño. UBB
- ♦ **Ariel Bobadilla.** Ingeniero Civil Mecánico. Departamento Ciencias de la Construcción. UBB
- ♦ **Magaly Mella.** Antropóloga. Centro de Estudios Territoriales Interdisciplinarios. UBB
- ♦ **Mario Ramos.** Ingeniero Civil Mecánico. Departamento de Ingeniería en Madera. UBB
- ♦ **Carolina Meyer.** Profesora. Asesora en Innovación Escolar.
- ♦ **Alejandra Arratia.** Psicóloga. Fundación Educación 2020.
- ♦ **Esteban Montenegro.** Arquitecto. Ministerio de Educación.

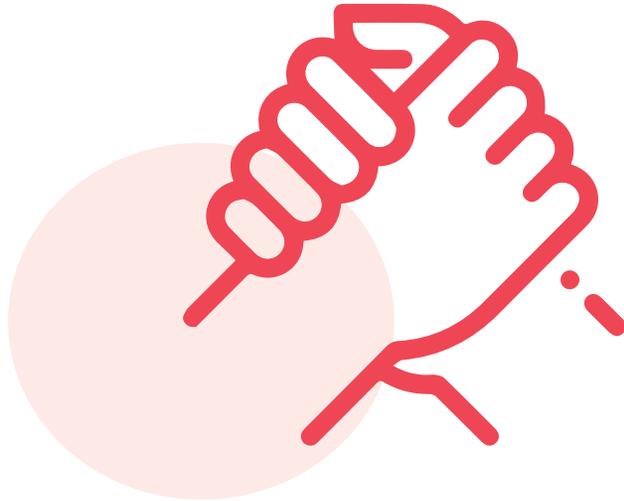
Equipo Diseño del prototipo

- ♦ **Carlos Coronado.** Arquitecto. Departamento de Diseño y Teoría de la Arquitectura. UBB.
- ♦ **Valentina Chandía.** Arquitecta, Departamento de Ciencias de la Construcción. UBB

- ♦ **Cristián Muñoz.** Arquitecto, Departamento de Diseño y Teoría de la Arquitectura. UBB
- ♦ **Cecilia Palarino.** Arquitecta, Consultora en Eficiencia Energética e Iluminación.
- ♦ **Evelyn Larraguibel.** Diseñadora Industrial. Departamento Arte y Tecnología del Diseño. UBB
- ♦ **Franco Benedetti.** Ingeniero Civil. Departamento de Ingeniería Civil. UBB
- ♦ **Alan Jara.** Ingeniero Civil. Departamento de Ingeniería Civil. UBB
- ♦ **Sebastian Giraldi.** Arquitecto. Consultor BIM
- ♦ **Constanza Ipinza.** Arquitecta. Universidad de Santiago de Chile.

Equipo Apoyo Administrativo

- ♦ **Miriam Vidal.** Arquitecta.
- ♦ **Laura Marin.** Arquitecta.
- ♦ **Pedro Concha.** Contador.



01.



**innovar en
espacios
educativos para
nuevas
modalidades
de aprendizaje**

➤ ¿POR QUÉ INNOVAR EN ESPACIOS EDUCATIVOS?

Los establecimientos educacionales como institución necesitan ser repensados. El mundo ha cambiado, el acceso a la información, las formas de producción del conocimiento y las relaciones sociales ya no son las mismas de hace 20, 10 o inclusive 5 años atrás. Sin embargo, los espacios educativos permanecen inmutables. Se construyen nuevas escuelas, pero las salas de clases conservan características que promueven una educación frontal, impidiendo dinámicas tendientes a un aprendizaje interactivo que busque desarrollar nuevas habilidades. Las opciones de aprendizaje se ven limitadas por la falta de innovación en el diseño del aula escolar.

Es importante innovar en espacios educativos que permitan incorporar metodologías activas. Además de potenciar las habilidades del siglo XXI, como son la autonomía, la iniciativa y la responsabilidad personal, el trabajo colaborativo interconectado, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, entre otras. También la creación de espacios más amplios que favorezcan la concentración, el trabajo individual y las relaciones grupales. Innovar a través del diseño de nuevos mobiliarios que propicien otras formas de organización de las salas de clases, para ofrecer áreas alternativas que inviten a la comunicación, el compartir, la concentración y la creación.

➤ REPENSAR LOS ESPACIOS EDUCATIVOS

Repensar los espacios educativos desde su génesis requirió el levantar información sobre las habilidades de futuro y los posibles espacios que las potencien. Lo anterior, mediante una encuesta de carácter regional a directivos y docentes de la región del Biobío pertenecientes a establecimientos públicos, subvencionados y particulares. En esta encuesta participaron 378 personas. Se orientó a lo siguiente: Habilidades de aprendizajes del siglo XXI, modalidades o estrategias del aprendizaje, y actividades o áreas del aprendizaje.

La definición de los principios que debieran regir el diseño



378

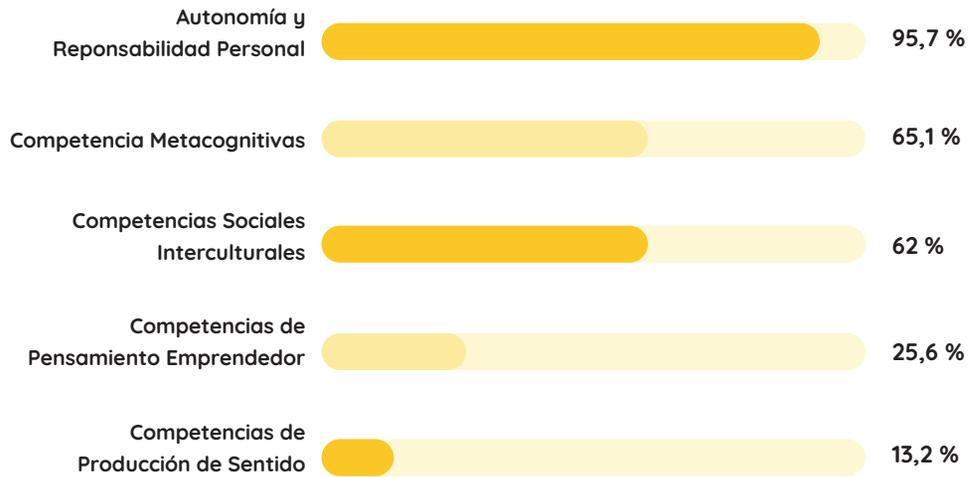
personas respondieron
la encuesta de carácter regional
de establecimientos **públicos,**
subvencionales y privados.



PILAR 01 APRENDER A SER:

De las competencias que se desprenden de este pilar, selecciona aquellas esenciales para desarrollar en el alumnado:

Grado de Importancia en la Formación de Competencias del Aprender a Ser



PILAR 02 APRENDER A HACER:

De las competencias que se desprenden de este pilar, selecciona aquellas esenciales para desarrollar en el alumnado:

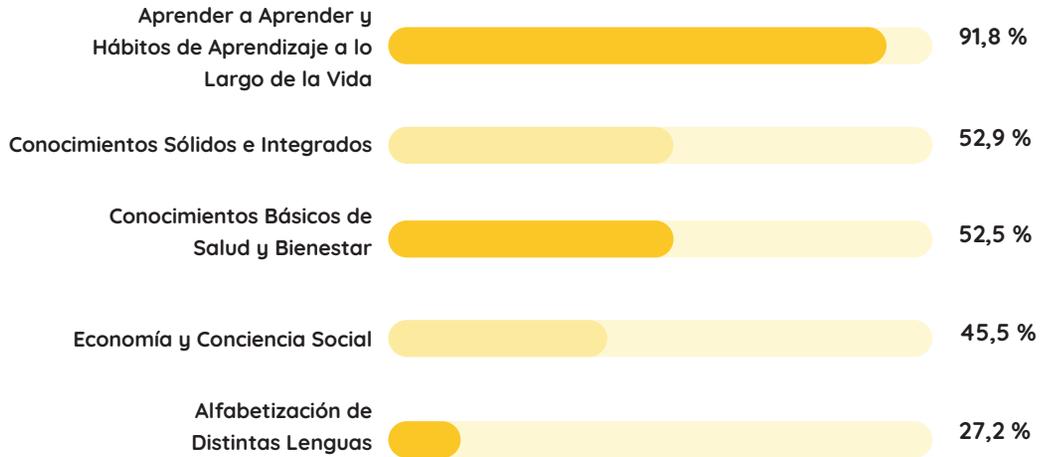
Grado de Importancia en la Formación de Competencias del Aprender a Hacer



PILAR 03 APRENDER A CONOCER:

De las competencias que se desprenden de este pilar, selecciona aquellas esenciales para desarrollar en el alumnado:

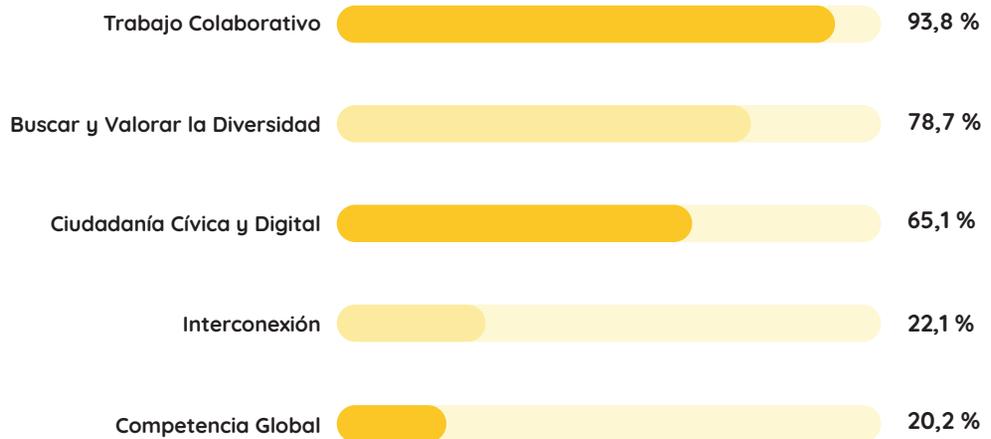
Grado de Importancia en la Formación de Competencias del Aprender a Conocer



PILAR 04 APRENDER A VIVIR JUNTOS:

De las competencias que se desprenden de este pilar, selecciona aquellas esenciales para desarrollar en el alumnado:

Grado de Importancia en la Formación de Competencias del Aprender a Vivir Juntos

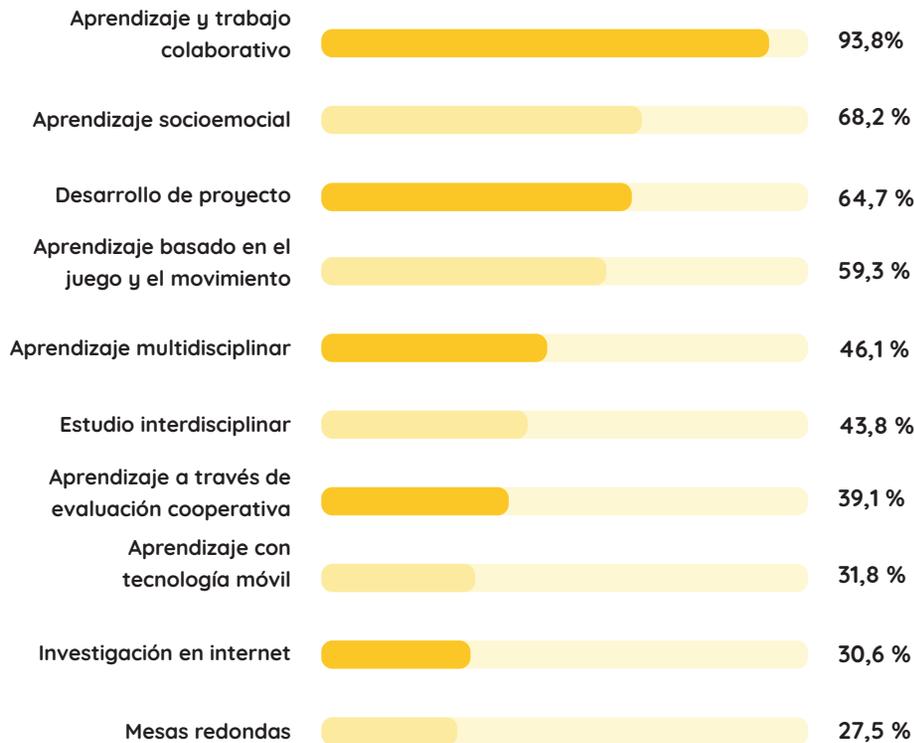


SECCIÓN 03: MODALIDADES O

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

El aprendizaje hace referencia a la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes. A continuación, les presentamos distintas modalidades de aprendizaje que se pueden dar en un espacio educativo.

Pensando en el desarrollo de las competencias para el siglo XXI, si usted puede elegir: ¿Cuáles serían las principales modalidades o estrategias que aplicaría? *(tomadas del libro “Diseño de Espacio Educativos”, Prakash Nair, 2016).*



de los nuevos espacios educativos se planteó un trabajo colaborativo de co-diseño a través de la realización de talleres participativos con integrantes del sistema educativo, además de arquitectos, diseñadores, empresas constructoras y PYMES madereras. Los talleres permitieron la generación de diálogos interdisciplinarios y experienciales para relacionar y proponer, desde las habilidades identificadas en la encuesta, ideas a desarrollar en torno a los espacios de futuro, que favorezcan la creatividad y los aprendizajes (Sanoff 2001, Barrett 2015). Es decir, todo lo relacionado a la distribución espacial, el mobiliario, la flexibilidad, los colores, entre otros. Este proceso fue altamente participativo, involucró a personas de los distintos territorios de la región del Biobío, formando parte del co-diseño del espacio educativo demostrativo, como también de la co-construcción de los principios subyacentes:



◆ **Espacio educativo con identidad, cómodo y cálido, similar a un hogar**

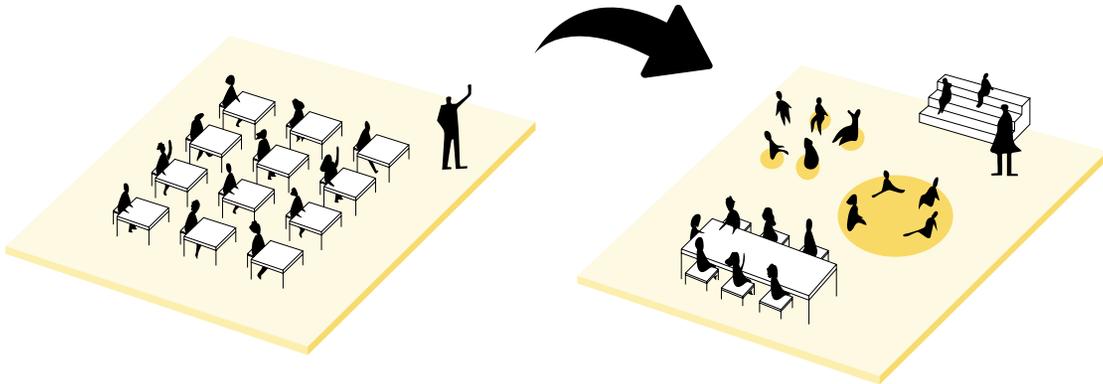


Este principio busca la identidad territorial y la pertinencia; un espacio educativo que se encuentra situado en la cultura particular de cada lugar permite fortalecer el sentido de pertenencia de las personas involucradas en el proceso y refuerza su compromiso con el futuro de su territorio. Se trata de un espacio cálido donde estudiantes “disfruten y estén alegres”, donde niños y niñas puedan participar de su cuidado y transformación, potenciando la autonomía. Se trataría de un espacio para la contención emocional, un espacio dentro del aula, donde puedan aislarse, dialogar o relajarse, para volver a reincorporarse. O también fuera de éste donde puedan recurrir a elementos como juegos o texturas que ayuden a calmar y contener situaciones de esta índole.

◆ **Espacio educativo flexible y dinámico; una oportunidad para la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas.**

Este principio apunta a la flexibilidad del mobiliario que permite hacer cambios de manera fácil y rápida para realizar actividades participativas, pasar de un espacio expositivo a uno participativo, y crear distintas áreas de aprendizaje, etc. Considera la disponibilidad de material pedagógico en las salas para una clase más dinámica, donde no sea necesario que cada profesor y profesora cargue con los materiales por el establecimiento. La idea es que sea un espacio que permita fluidez y cambios, menos rígido y más amplio, con buenas proporciones, buena acústica y aislación de ruidos externos.

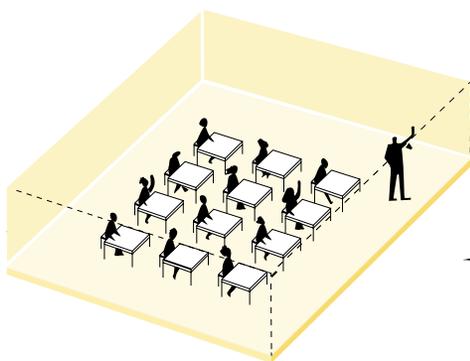
MÁS QUE FUNCIONAL



“un espacio = una función”

“un espacio = muchas funciones”

MÁS QUE FUNCIONAL



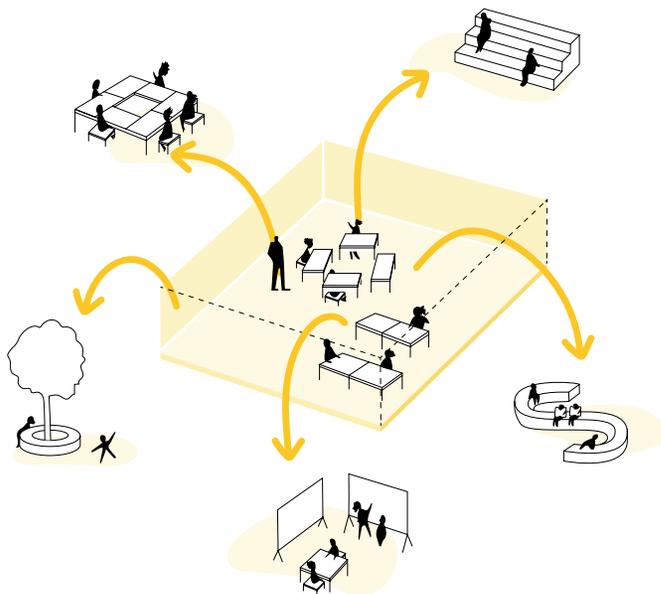
“aula”

se aprende sólo en la
clase, espacio jerárquico,
homogéneo e invariable.



“paisaje de aprendizaje”

se aprende en toda la
escuela, consiste en un
espacio horizontal,
diverso y cambiante.



◆ **Espacio educativo vinculado con la naturaleza.**

Este principio apunta a relacionar el espacio educativo con la naturaleza, promoviendo espacios vivos que fomenten la sustentabilidad en las y los estudiantes, ya sea creando un huerto comunitario, un invernadero, el cuidado de plantas al interior de la escuela o de las áreas verdes que favorezcan un aprendizaje interdisciplinario, teniendo siempre presente la accesibilidad y la inclusión. También se busca una vinculación con el paisaje cercano, la luz natural y las vistas de esta forma lograr una fluidez entre el interior y el exterior. Este principio tiene la potencialidad de incorporar la madera a los espacios educativos, como una materialidad que conecta con la naturaleza, otorga calidez y es sustentable.

➤ **RELACIÓN ENTRE HABILIDADES DEL FUTURO E INFRAESTRUCTURA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

El siguiente cuadro contiene los principales hallazgos de los talleres participativos en cuanto a las relaciones existentes entre ideas comunes sobre habilidades de futuro a fortalecer y las condiciones de infraestructura favorables en el proceso de enseñanza aprendizaje. Todo esto desde la noción desde la noción de la persona que aprende a la noción de enseñanza del educador.

EL NIÑO

Educar niños que estén situados en su espacio circundante y lo valoren desde lo identitario

Educar niños con espacios amplios, abiertos y positivamente acondicionados que permitan su interacción y vivencia como centro del proceso de su propio aprendizaje

Educar niños que construyan su aprendizaje desde la autorregulación, el trabajo autónomo intencionado y su motivación intrínseca en desafíos propuestos por el adulto que requieran de trabajo independiente y personal.

Educar niños que perciban la colaboración como una necesidad vital de crecimiento en la experiencia de convivir siendo agentes de cambio en sus saberes como aporte al entorno.

NOCIÓN DE LA PERSONA QUE APRENDE: NIÑ@ 5° A 8° BÁSICO

1. Pertenencia e identidad con el proceso educativo

Un espacio educativo situado en lo local y cultural del territorio que favorezca y fortalezca los sentidos de pertenencia de las personas que aprenden, para reforzar así vínculos con el territorio, siempre en la perspectiva y diálogo con lo global.

2. Apropiación del espacio y creatividad

Espacio educativo pensado desde la noción de la persona que aprende, donde se les permite ser parte de la intervención y transformación del lugar.

3. Autonomía (autodisciplina) y colaboración

Espacio educativo que favorezca el desarrollo autónomo de la persona que aprende y al mismo tiempo el trabajo colaborativo.

EL PROFESOR

Consideración de elementos del territorio y cultura local en el proceso de enseñanza

Contar con un espacio que integre recursos de aprendizaje propios de la docencia para lograr diversificar la enseñanza y abordar la diversidad propia del aula.

Contar con un espacio educativo que potencie la creatividad del docente para generar prácticas guiadas y prácticas independientes en los alumnos.

(Esto se refiere a momentos de explicación y guía del profesor y momentos en que el alumno trabaja en la práctica o apropiación del desafío pedagógico)

**NOCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA:
EDUCADOR@S**

**CONDICIONES DE LA INFRAESTRUCTURA
PARA AULA EDUCATIVA**

Contar con un espacio que potencie la contemplación, vivencia y conexión con el entorno identitario.

- Inserción de espacios vivos propios del lugar (huertos, jardines, peceras naturales).
- Consideración de espacio con más o menos luminosidad, dependiendo de las condiciones del lugar (clima y presencia o ausencia de luz, ejemplo Puno o Pto. Williams).
- Diseño de espacio orientado al exterior, ya sea mar, cordillera, vista de altura, campo, etc. que articule el espacio interior con el exterior.



Utilización y dominio de las capacidades del espacio y mobiliario en función de la persona que aprende, para propiciar su intervención y creativa transformación del lugar

- Diseño de mobiliario informal y libre que invite a experimentar cuando se dé la instancia.
- Generación de espacio intervenible para pintar, crear y transformar.
- Diseño de espacio adaptable, dinámico, que permita cambios y transformaciones de manera ágil y no perturbadora.



Utilización y dominio de las capacidades del espacio y mobiliario en función de la persona y del grupo que aprende. Que favorezca el aprovechamiento del tiempo.

- Diseño de un espacio para la utilización de recursos disponibles de diversas áreas pedagógicas, para la estimulación de intereses personales. Al mismo tiempo que contenga espacios y mobiliario para el trabajo grupal y colaborativo.



Educar niños que se sientan seguros y protegidos para encontrar la tranquilidad necesaria para generar aprendizajes desde su ser, saber, saber hacer y convivir.

4. Hogareño

Espacios educativos que sean cálidos como los de un hogar (situado en su contexto).

Contar con un espacio educativo que promueva el clima de confianza vivenciando seguridad y tranquilidad.

Educar niños que potencien su saber, su saber hacer, su ser y su convivir.

5. Persona integral

Espacio educativo que favorezca el desarrollo de diversas habilidades de aprendizaje, comunicación, teatralidad, lógica matemática, ciencias, artes, liderazgos.

Contar con un espacio que promueva el despliegue de las didácticas pedagógicas con el fin de aportar a la integralidad del alumno en su ser, saber, saber hacer y convivir.

Educar niños que encuentren en su espacio educativo diferentes lugares que acojan sus necesidades propias de cada momento en función de los desafíos educativos que se proponen.

6. Persona acogida

Espacio educativo que favorezca la manifestación y contención emocional de la persona y grupo que aprende, en consideración de la diversidad de capacidades, experiencias socioculturales y contextos vivenciales (desastres naturales o antrópicos, epidemias, terremotos, explosiones sociales)

Contar con un espacio que permita generar vínculo personal con los niños, comunicación y acogida individual, grupal y colectiva promoviendo el bienestar.

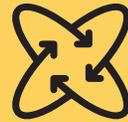
Utilización pedagógica del espacio y mobiliario informal para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje según sea el ámbito de desarrollo.

- La madera como material de construcción se asocia a una idea de hogar.
- Diseño de mobiliario acogedor, con sillas con cojines.



Utilización y dominio de las capacidades del espacio y mobiliario en función de la persona que aprende y grupo que aprende e interactúa.

- Diseño de un espacio capaz de contener diversas estaciones pedagógicas en un mismo lugar.



Utilización y dominio de las capacidades del espacio y mobiliario en función de la persona y grupo que lo necesite, para lograr aislarse, relajarse, dialogar y volver a incorporarse.

- Diseño de espacio que contemple lugares de contención de la persona que aprende y del grupo que aprende. Considerando la luminosidad, colores o texturas que favorezcan aislarse en caso de ser necesario, estar acompañado o seguros.



02.



**avanzar y
profundizar en
las habilidades
de aprendizaje
del siglo XXI**

Para desarrollar las propuestas nos basamos en las habilidades del siglo XXI propuestas por la UNESCO, como observatorio mundial de las transformaciones sociales define cuales son las habilidades necesarias para que el estudiantado pueda adaptarse de mejor manera a esta nueva sociedad.

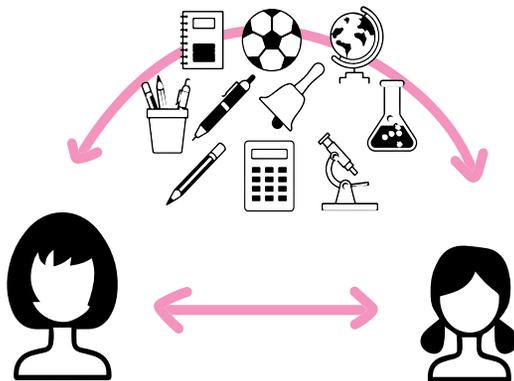
Al comienzo de los años 60, el psicólogo Jerome Bruner, plantea que “el desarrollo de la mente no es fruto de la evolución biológica ni de la suma de biología y cultura, sino de la interacción dialéctica entre ambas.”

Se avanza desde una **“psicología del aprendizaje a la psicología de la resolución de problemas”**, **“La educación debe, no sólo a la transmisión de la cultura, sino también un proveedor de visiones alternativas del mundo y un fortalecedor de la voluntad de explorarlas.”**

El pensamiento crítico es una de las claves fundamentales del aprendizaje. Sin exploración no hay reflexión. Plantea Bruner.

Muchas de las habilidades de aprendizaje pueden parecer modernas e innovadoras, autores como Sdenka Salas-Pilco o Tomaz Tadeu de Silva, recalcan que dichas competencias no son algo nuevo, sino que vuelven a ser importantes.

La innovación pasa por los planes de estudios en combinación con decisiones relativas a los enfoques de la enseñanza y



el aprendizaje. Las nuevas tecnologías digitales han dado como resultado que los estudiantes busquen información de manera individual y autónoma. Esto puede aprovecharse en la sala de clases para fomentar la participación de los estudiantes, y apoyar el aprendizaje.



“Un plan de estudios relativos al pensamiento: un plan que proporcione una comprensión más profunda del tema y la capacidad de aplicar dicha comprensión a los problemas complejos del mundo real a los que las y los estudiantes jóvenes se enfrentarán cuando sean adultos” Tucker, M. y Coddling, J.

El proyecto Future Edu Space se propone innovar a través de la creación de espacios educativos para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI, considerando una nueva perspectiva: la visión del alumno y la visión del profesor.

➤ **DESARROLLO DE HABILIDADES DESDE LA PERSPECTIVA DEL ALUMNO**

En el informe de la UNESCO, propone “Replantear la educación buscando el bien común” (UNESCO 2015). Uno de los marcos de desarrollo de las habilidades del siglo XXI, lanza una mirada hacia la educación de la sociedad del 2030.

Jacques Delors (1996) en su texto “La educación encierra un tesoro” incluido en el informe de la UNESCO, proponía una visión integrada de la educación con el concepto “**aprender a lo largo de toda la vida**” fundamentados en los cuatro pilares de la educación: **aprender a conocer, a hacer, a ser y a vivir juntos**¹.

¹ Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.

HABILIDADES PARA EL APRENDIZAJE DEL SIGLO XXI DECLARADAS POR LA UNESCO

1



APRENDER A SER

Competencias sociales interculturales

Iniciativa, autonomía, y responsabilidad personal

Competencia de producción de sentido

Competencias meta cognitivas

Competencias de pensamiento emprendedor

2



APRENDER A HACER

Pensamiento crítico

Resolución de problemas

Comunicación y colaboración

Creatividad e innovación

Alfabetización digital

3



APRENDER A VIVIR JUNTOS

Buscar y valorar la diversidad

Trabajo colaborativo

Interconexión

Ciudadanía cívica y digital

Competencia global

4



APRENDER A CONOCER

Aprender a aprender y hábitos de aprendizaje

Contenidos sólidos e integrados

Conocimientos básicos de salud y bienestar

Economía y consciencia mundial

Alfabetización en distintas lenguas

Aprender a ser: la educación debe contribuir al desarrollo global de cada alumno, considerar su cuerpo y su mente, desarrollar la inteligencia, sensibilidad, sentido estético, además de la responsabilidad individual hasta la espiritualidad.

Aprender a hacer: la educación debe preparar al alumno para una tarea material bien definida y concreta, para que así pueda a través de su creatividad y habilidades ser participe en la fabricación de algo.

Aprender a conocer: cada alumno debe aprender a comprender, conocer y descubrir el mundo que la rodea, para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades y comunicarse con los demás.

Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás: estas dos orientaciones son complementarias, por una parte el alumno debe aprender a descubrirse a sí mismo y al otro. Asimismo aprender a participar en proyectos comunes, con el otros.

➤ **DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL SIGLO XXI DESDE LA PERSPECTIVA DEL PROFESOR**

El desarrollo de habilidades del Siglo XXI en los alumnos requiere de profesores que estén capacitados para su implementación. Es necesario generar un cambio en las metodologías de aprendizaje como también modificar el rol tradicional de éste en su sala de clases.

Para abordar el desafío de promover el desarrollo de estas habilidades, las y los docentes requieren una serie de competencias de alta complejidad:

- Una amplia y profunda gama de conocimientos y habilidades, incluso, se requiere una nueva orientación hacia el conocimiento y su desarrollo.

Conocimientos conceptuales, conocimientos acerca de

- las personas y su diversidad y disposiciones hacia el desarrollo de la docencia.

Conocimiento disciplinar profundo, no sólo epistemológico,

- sino en cómo se produce conocimiento disciplinar en el área específica.

Conocimiento acerca del aprendizaje, tanto teórico como

- práctico, pero más que nada, metacognición (comprensión acerca del desarrollo cerebral, la plasticidad neuronal y el proceso de expansión de los horizontes cerebrales).

Una profunda comprensión de la diversidad, en los

- distintos ámbitos del desarrollo de las personas, y cómo esta puede ser abordada desde la perspectiva didáctica.

Habilidades para acompañar el desarrollo de otras

- personas, tanto en lo individual como en el rol de ser parte de una comunidad.

Habilidades para convocar y liderar a otros.

- Competencias digitales para sostener el vínculo a distancia, en clases sincrónicas y asincrónicas.

Todas estas habilidades se deben poner en práctica de

- modo simultáneo, respondiendo a las distintas y cambiantes necesidades del estudiantado en la sala de clases.



03.

**modalidades y
estrategias de
enseñanza
aprendizaje**

Para la presente guía hemos seleccionado 5 modalidades y/o estrategias de aprendizaje para ser implementadas en el aula, siendo éstas las que complementan las metodologías para el siglo XXI.

➤ **HABILIDADES DEL SIGLO XXI: METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE ACTIVAS**

Las metodologías activas buscan provocar cambios en el aula, donde el alumnado pasa a ser el centro de su propio aprendizaje a través de la construcción de éste mediada por el docente. Permite pasar de un aprendizaje memorístico a uno interactivo y vivencial, con centro en la resolución de problemas, la interacción con otros a través de la comunicación, la investigación y el contacto permanente, de profesor a estudiante y estudiante a estudiante, entre otros. Promueve la motivación hacia el aprendizaje y la autonomía, potenciando el aprendizaje a lo largo de la vida, permitiendo al estudiante ser protagonista de su propio aprendizaje, transfiriendo sus herramientas de aprender a aprender más allá de la sala de clases.

En esta guía se presentan los siguientes tipos de metodologías de aprendizaje activas:

ESPECIFICACIÓN DE MODALIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ADEMÁS DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

EN COHERENCIA CON ENCUESTA [CM4]



PRESENTAR

Hacer puesta en común o dar cuenta de su trabajo potenciando la escucha activa y la valoración de los compañeros de sala.



INVESTIGAR

Descubrir a través de la participación activa en forma autónoma o grupal.



CREAR

Usar la imaginación para planificar, diseñar y producir su propio trabajo más allá de la asimilación de contenido.



INTERCAMBIAR / INTERACTUAR

Potenciar el trabajo colaborativa con la participación activa en un aprendizaje de los alumnos fomentando la comunicación, el desarrollar ideas y la toma de decisiones.



DESARROLLAR

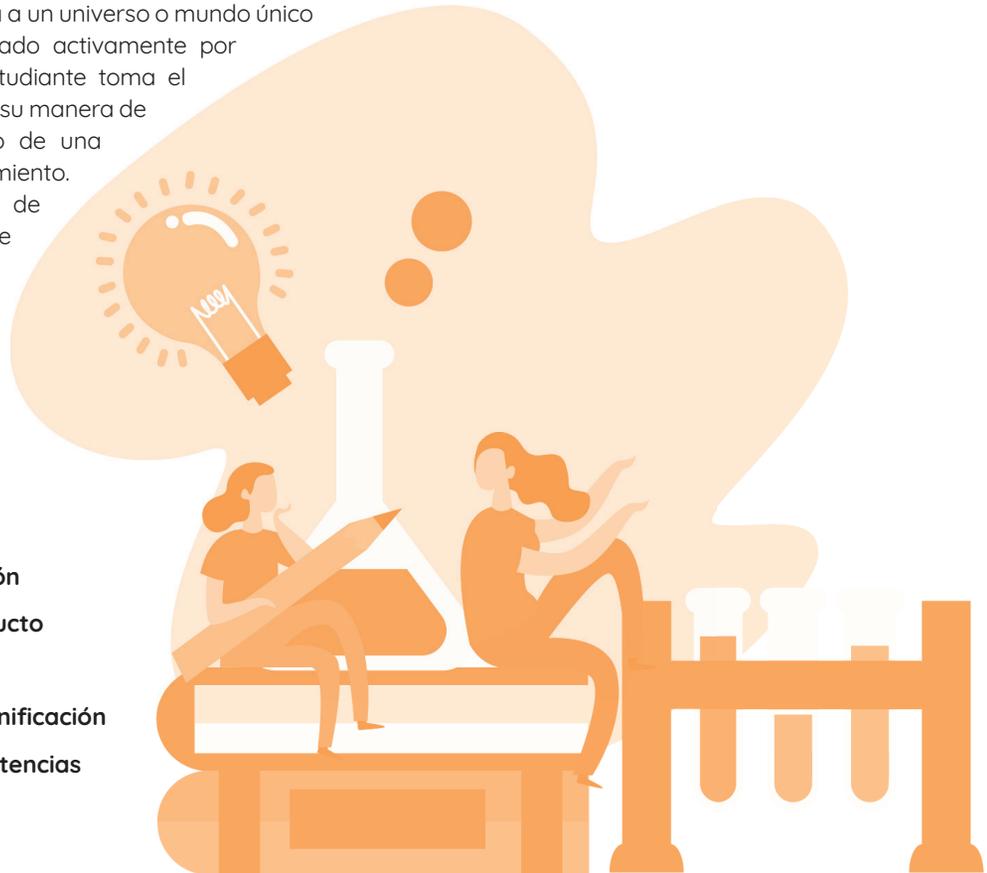
Reflexión en contexto de informalidad con un ritmo propio de manera independiente o grupal centrado en un producto.

◆ Aprendizaje basado en proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es un método pedagógico que involucra a los estudiantes de una manera activa en su aprendizaje al pedirles que investiguen la respuesta a alguna pregunta o problema del mundo real y luego propongan una solución concreta. El aprendizaje por proyectos requiere que los los alumnos y las alumnas, con la mediación del profesorado, resuelvan situaciones propuestas y retos a través de sus conocimientos, recursos, investigación, reflexión y cooperación activa. El objetivo es demostrar que cada cerebro representa a un universo o mundo único que debe ser desarrollado activamente por su portador. Aquí el estudiante toma el control por completo de su manera de aprender, construyendo de una forma social su conocimiento. Esta metodología de aprendizaje se traduce en trabajos grupales, salida a terreno y mesas redondas, etc.

ABP pregunta guía

- Trabajo Equipo
- Evaluación Reflexión
- Presentación Producto
- Investigación
- Organización / Planificación
- Estándares Competencias





◆ Design Thinking

El Design Thinking es una metodología que considera tan importante el análisis y la reflexión como la intuición para la resolución de problemas. Permite construir ideas en base a la utilidad y las emociones. Esta metodología promueve soluciones creativas e innovadoras a problemáticas observadas en la vida de una comunidad. Permite a los estudiantes empatizar con los problemas e involucrarse con las soluciones. El objetivo es identificar con mayor precisión los problemas individuales de cada alumno y alumna y generar en su experiencia educativa la creación e innovación hacia la satisfacción de los demás, lo que se convierte en simbiosis.

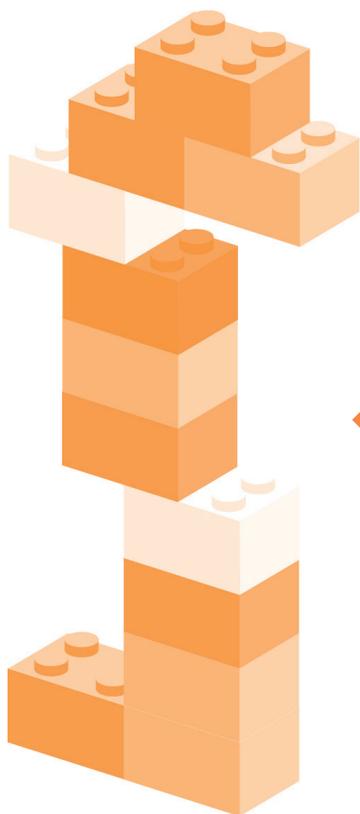
◆ Fenomenología

La Fenomenología estudia todo lo relacionado con los acontecimientos que rodean a un objeto, persona o sociedad; su relación con el medio ambiente en el que se desarrollan los hechos y el cómo influyen éstos en el fenómeno. Este es el punto de partida de una investigación que promueve el nexo entre los diversos contenidos y habilidades curriculares con el fin de generar una comprensión profunda de los fenómenos.

FENOMENOLOGÍA

- Metodología
- Muestreo
- Recopilación de datos
- Estudio sistemático



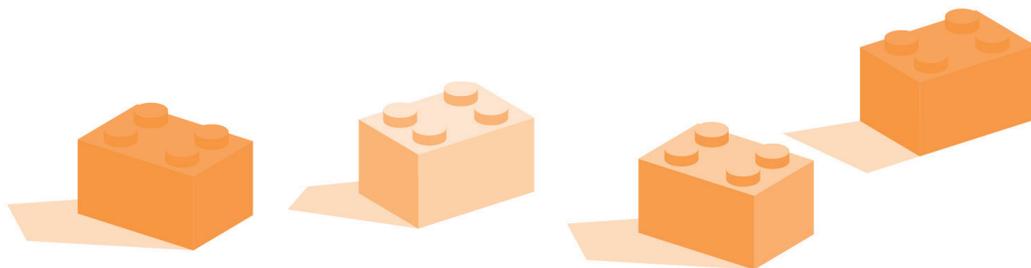


LEGO SERIOUS PLAY

- Proponer desafío
- Construir modelo
- Compartir soluciones
- Reflexionar experiencias

◆ Lego serious play

Es una técnica que promueve la resolución de problemas en grupo mediante la utilización de las habilidades visuales, auditivas y cinestésicas. Se trabaja con legos físicamente construyendo cooperativamente la solución a una problemática. Se requiere de participación activa de los integrantes de los grupos, la reflexión y propuestas de solución. Promueve el pensamiento creativo y fomenta la participación activa por lo que aporta a aspectos socioemocionales en los equipos.



◆ Clase invertida

La clase invertida es un modelo de enseñanza que propone la revisión de contenidos e información con anterioridad al momento de clase, por lo que contribuye a la reflexión y aplicación durante el tiempo dentro del aula en compañía del profesor. Promueve la participación activa en el momento de clase, ya que a través de preguntas los alumnos y las alumnas reflexionan y profundizan los contenidos curriculares debido a que poseen una base de conocimientos al ingresar al aula. El objetivo de esta metodología es optimizar el tiempo en clase dedicándose, por ejemplo, a atender las necesidades especiales de cada alumno y alumna, desarrollar proyectos cooperativos o trabajar en tareas específicas.

CLASE INVERTIDA

- Búsqueda y colaboración activa
- Evaluación de procesos
- Retroalimentación
- Anticipación



04.

**organización del
aula para el
trabajo de
metodologías
activas**

Este capítulo presenta las distintas formas de organización del aula escolar para propiciar el trabajo con metodologías activas en base al caso de estudio del espacio educativo Future Edu Space.



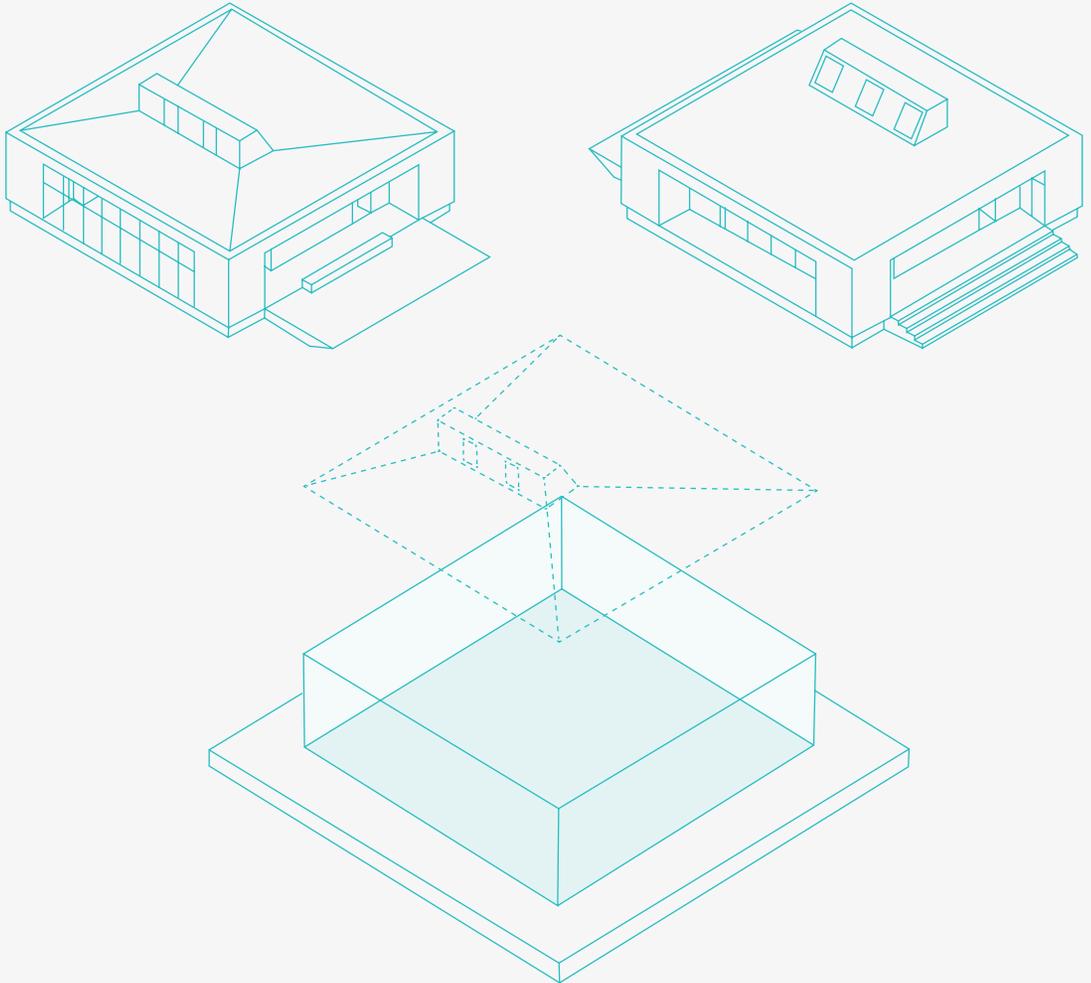
CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ESPACIO EDUCATIVO FUTURE EDU SPACE

El espacio educativo Future Edu Space consiste en un espacio principal de 70 m² con mobiliario activo en tres fachadas, además de una fachada vidriada que permite la conexión con el exterior. Anexo al espacio principal se encuentra un espacio que podría ser un pasillo o hall interior separado de éste por un tabique plegable, lo que permite unir ambos espacios y extender el área de aprendizaje.

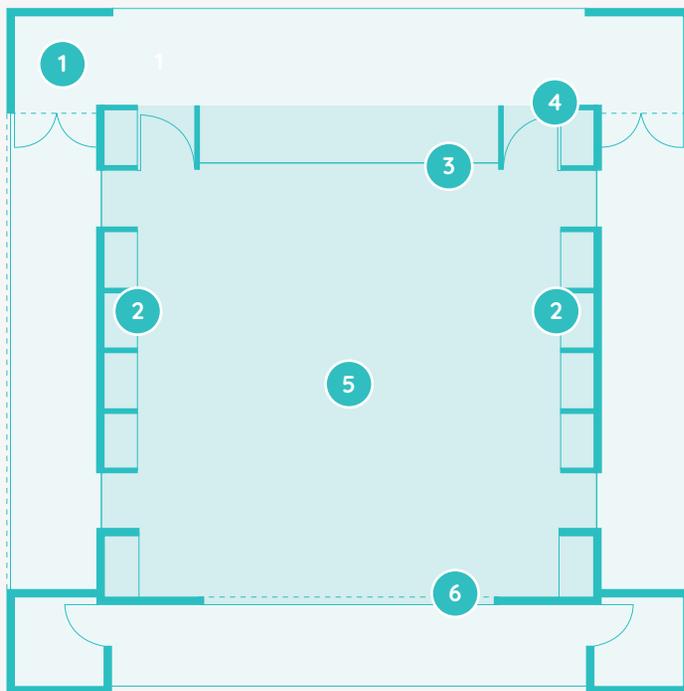
Los muros activos laterales contienen una diversidad de mobiliario que puede ser usado en distintas ocasiones para concretar la línea pedagógica que se quiera dictar, tales como pizarras móviles abatibles, mesas redondas, mesas cuadradas, sillas y pufs modulares. De esta forma, el espacio se vuelve flexible a las necesidades del ambiente educativo.

➤ FORMAS DE ORGANIZACIÓN

◆ Espacio general



◆ Vista Planta



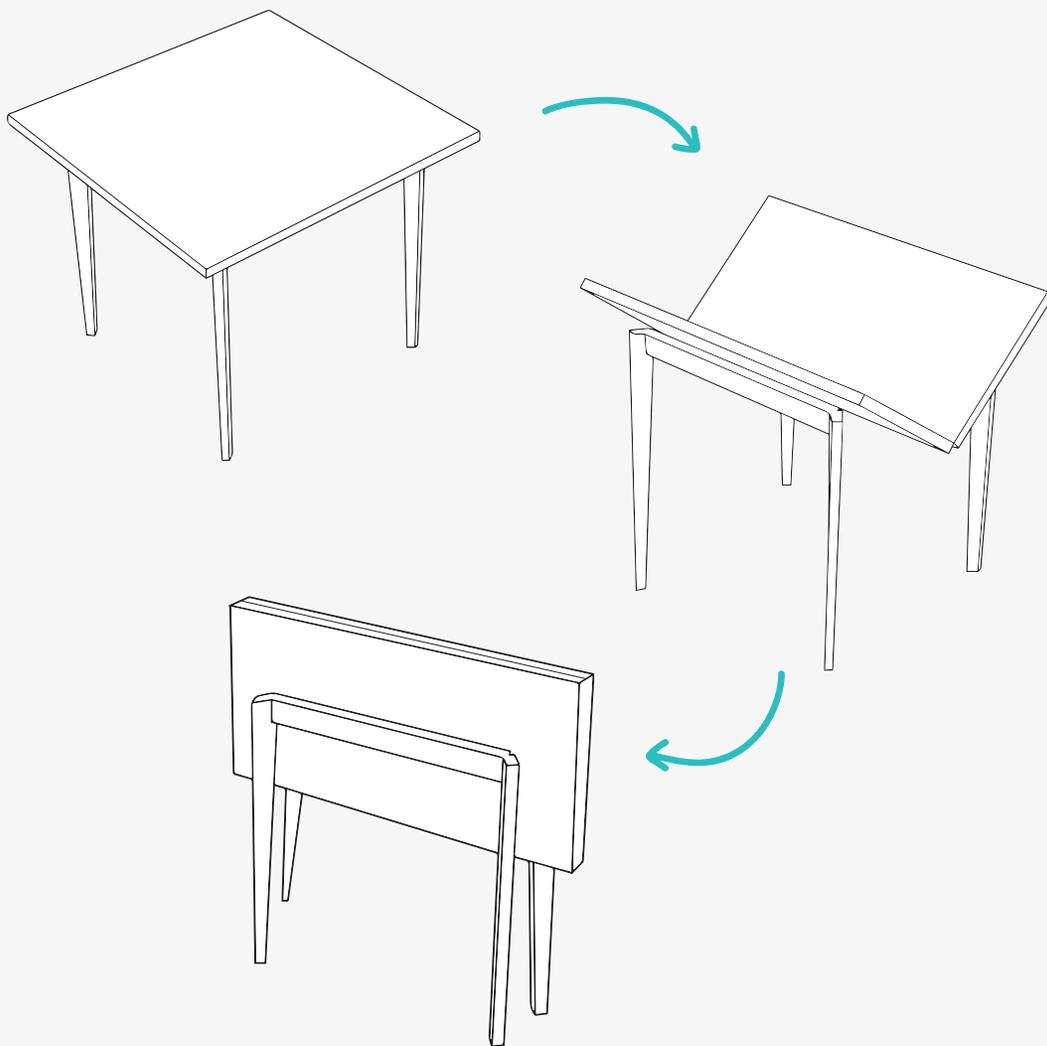
Superficie útil del aula

70 m²

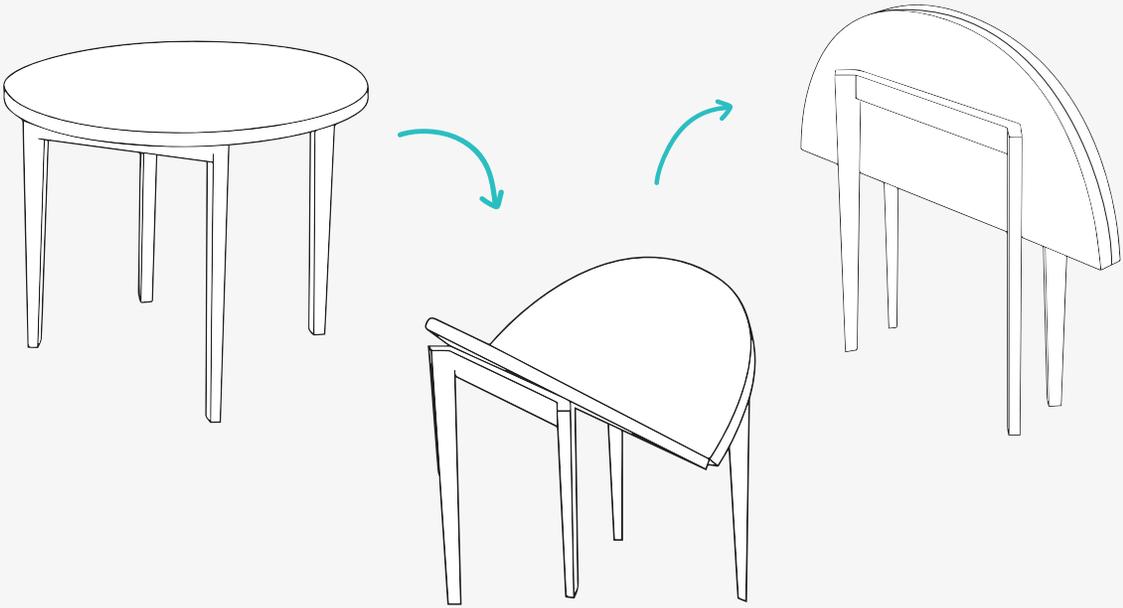
1. Corredor externo
2. Muros activos
3. Tabique plegable
4. Puertas
5. Superficie útil del aula
6. Ventanales corredizos

◆ **Elementos de soporte de las actividades académicas:**

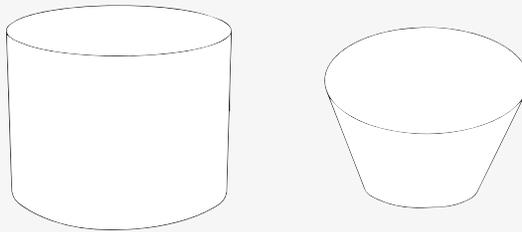
1 **mesas plegables cuadradas**



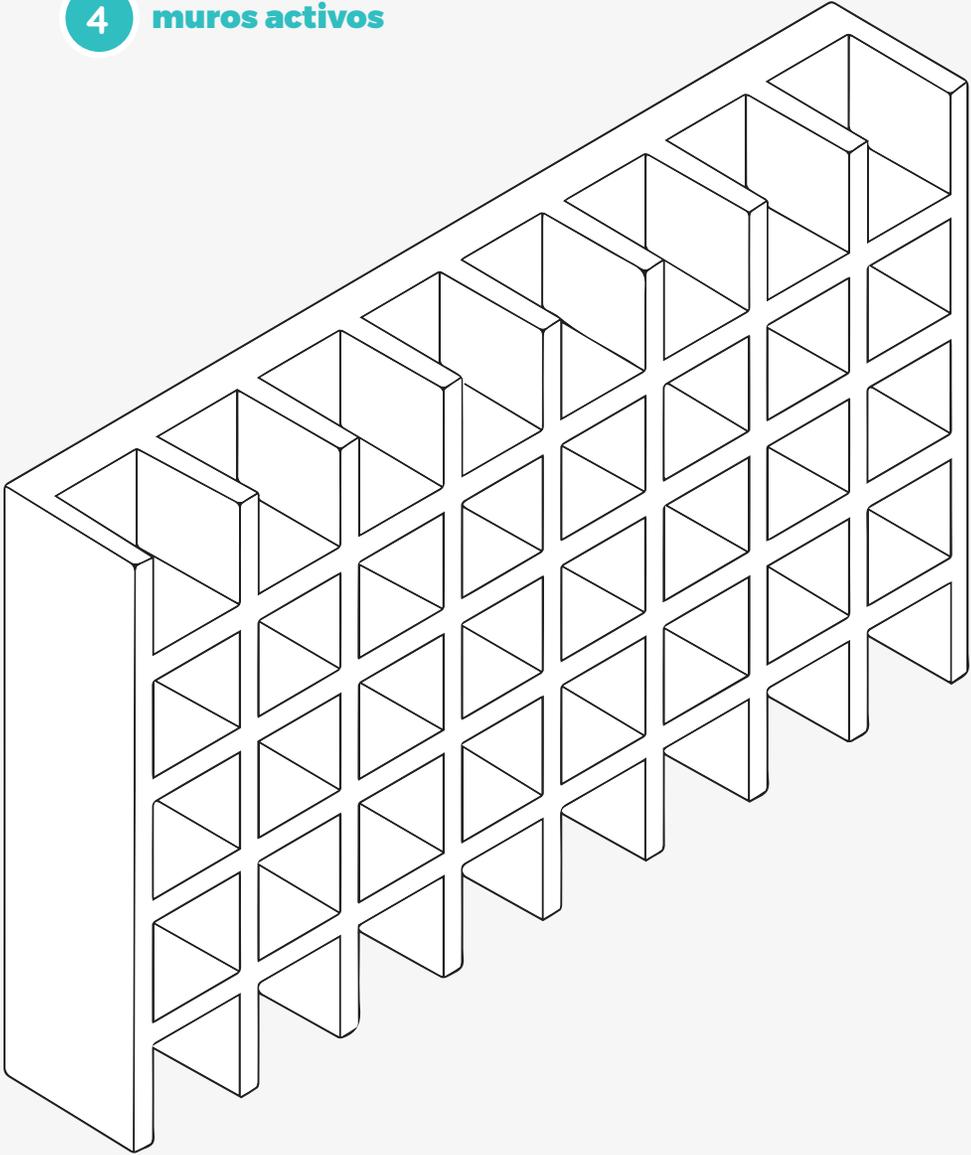
2 mesas plegables redondas



3 pouf modulares



4 muros activos



5 paneles configurantes móviles







➤ **FUTURE EDU SPACE: DISTRIBUCIÓN ESPACIAL PARA LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS**

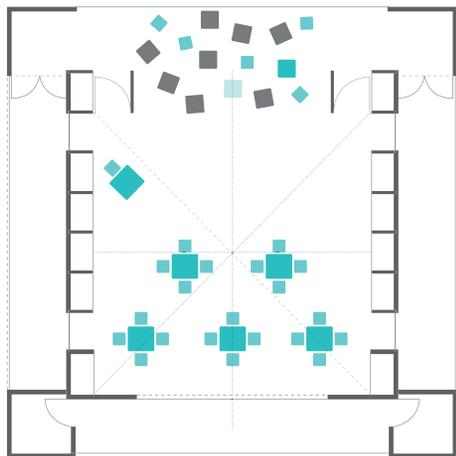
La dimensión espacial y la distribución de las aulas es un factor que influye y condiciona los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar en los establecimientos educativos. El espacio Educativo Future Edu Space ofrece una oportunidad de innovar en educación, permite organizar el espacio de múltiples maneras.

Se obtiene un escenario polifuncional que permite el desarrollo de diversas modalidades de aprendizaje en el aula para estudiantes de 5° a 8° básico a través de un conjunto de elementos interiores, que permiten modificar el espacio según las necesidades pedagógicas.

Las siguientes imágenes muestran diferentes formas de organizar el espacio educativo en relación con las modalidades de aprendizaje que se puedan generar en su interior.

➤
**simbologías
distribución
del aula**

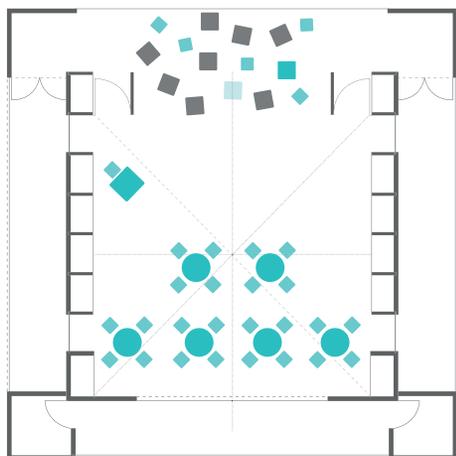
- 6 mesas plegables redondas
- 12 mesas plegables cuadradas
- 36 sillas
- 10 puffs de maderas
- 8 pizarras móviles



> 01

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

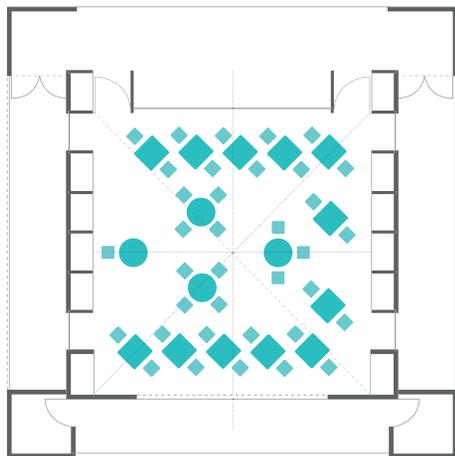
Con el tabique desplegado hacia el corredor, se divide la sala en dos espacios para generar diferentes actividades. Un espacio se orienta a compartir/colaborar y otro espacio se destina a la reflexión individual con mayor silencio.



> 02

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

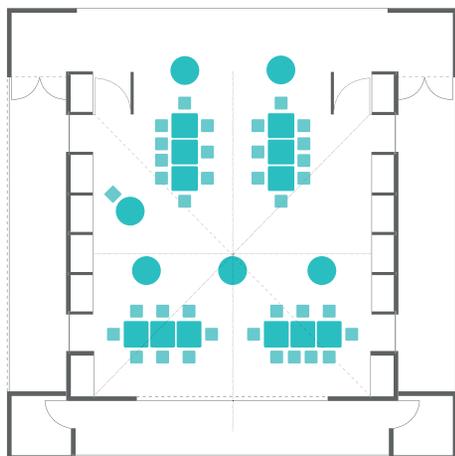
Con el tabique desplegado hacia el corredor, la sala se extiende y divide en dos espacios para generar diferentes actividades. Un espacio se orienta a compartir/colaborar y otro espacio se destina a la reflexión individual con mayor silencio.



> 05

DESARROLLAR / PRESENTAR

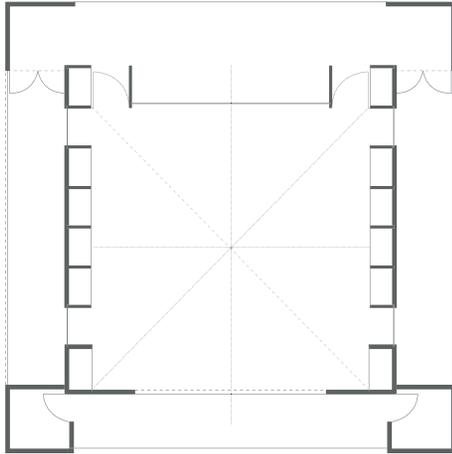
Se dispone la sala para generar trabajo liderado por el docente que se sitúa frente al pizarrón. Esta disposición se recomienda cuando el trabajo a desarrollar requiere de instrucciones y un monitoreo constante del docente, ya sea a través de la participación secuencial de los alumnos o de una clase con características expositivas.



> 06

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

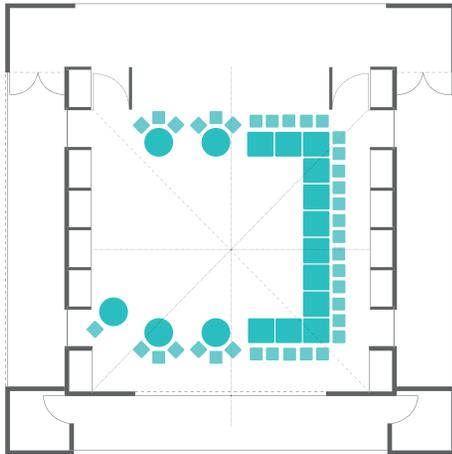
Con el tabique desplegado hacia el corredor, la sala se extiende y divide en 4 grupos para generar un trabajo colaborativo, pero además se disponen mesas redondas con el fin que cada alumno pueda optar por aislarse en minutos específicos que requiera de mayor silencio para el desarrollo de su trabajo, como también generar una puesta en común entre varios alumnos del grupo.



> 07

CREAR / PRESENTAR / INTERACTUAR

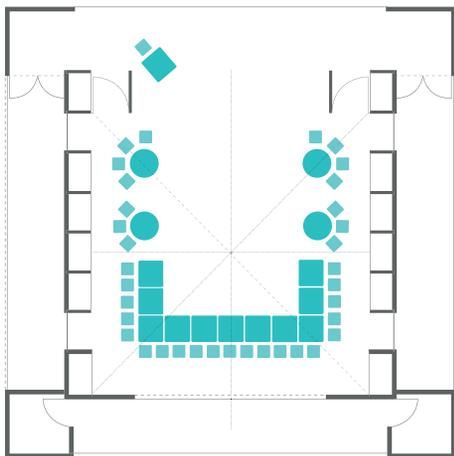
Es posible tener la sala vacía de mobiliario ya que éste es plegable y se puede apilar fuera del espacio, lo cual, permite realizar actividades corporales que aporten al desarrollo de habilidades específicas.



> 08

PRESENTAR / INTERACTUAR

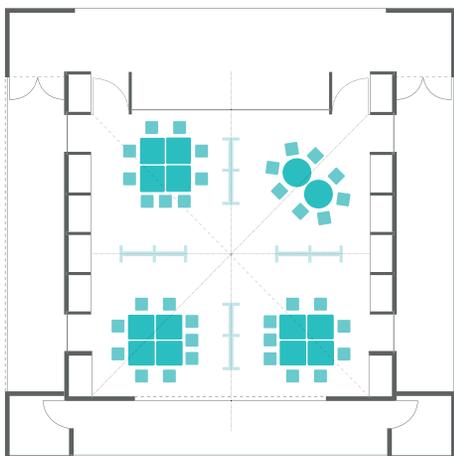
Esta disposición en "U" con los alumnos y las alumnas mirando hacia adelante permite la presentación y el interactuar frente al pizarrón, usándolo como un medio que complementa esta acción.



> 09

PRESENTAR / INTERACTUAR

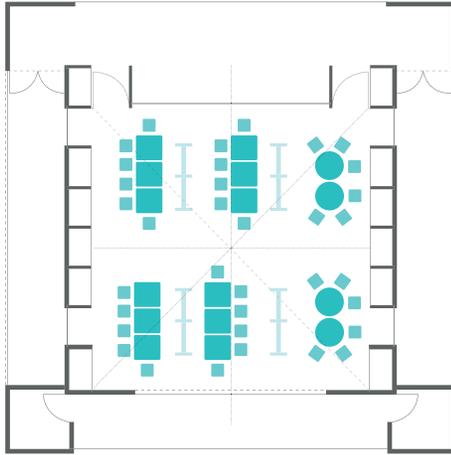
Esta disposición con los alumnos y las alumnas mirando hacia la entrada de la sala genera un espacio amplio para poder trabajar en temáticas de presentación que requieran del uso de la corporalidad o mostrar elementos de mayor tamaño.



> 10

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

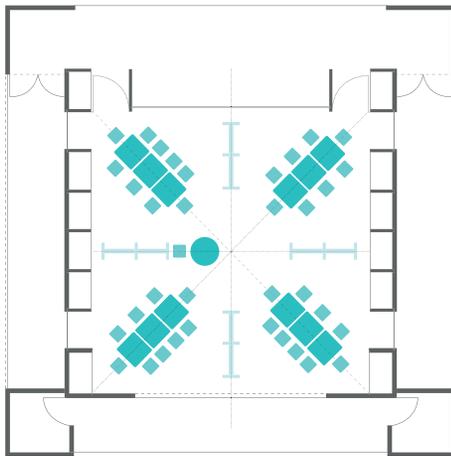
La sala se divide en 4 grandes grupos utilizando los paneles para separar esos espacios y de esa forma generar mayor independencia entre ellos, como también, permite el uso de los paneles como pizarrón móvil.



> 11

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

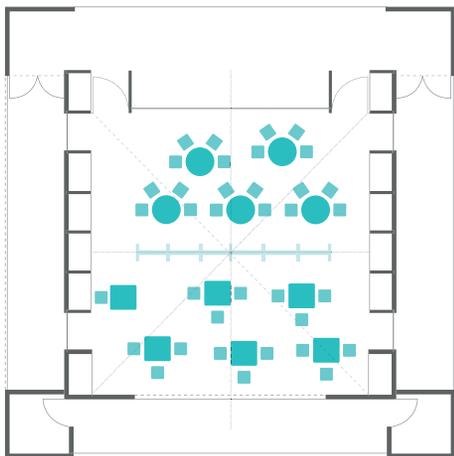
La sala se divide en 6 subgrupos utilizando los paneles para separarse unos de otros, lo cual, permite formar espacios de discusión en grupos más pequeños y el uso de pizarrones móviles como recurso de aprendizaje.



> 12

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

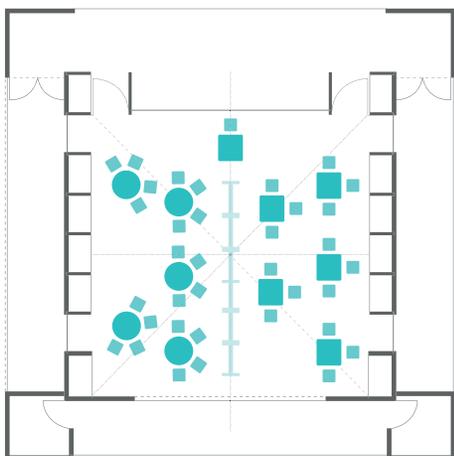
La sala se divide en 4 grandes grupos, situándose el profesor en la mitad de la sala con su escritorio, con el fin de monitorear el trabajo de ellos. Los grupos se separan a través de paneles que pueden ser usados como elemento de aprendizaje.



>13

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR

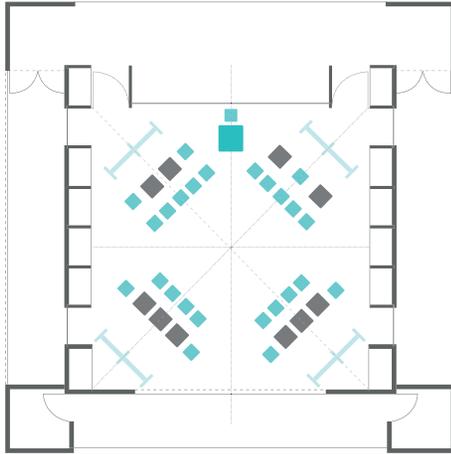
La zona se separa en dos grandes grupos a través de paneles permitiendo crear instancias de aprendizaje distintas para ambos espacios, con temáticas distintas o grado de dificultad diferenciado.



>14

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

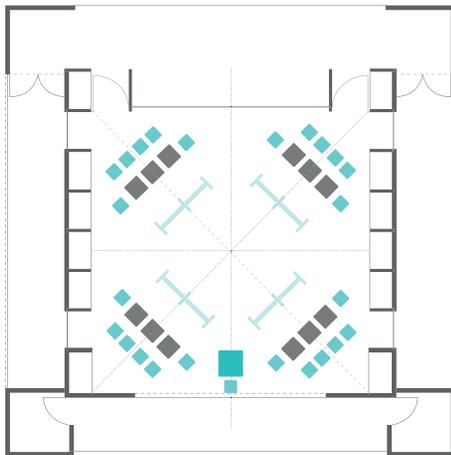
La sala se divide en dos grandes grupos, situándose el profesor en la mitad de la sala dividida por paneles y de esa forma permite el monitoreo de ambos grupos a la vez.



>15

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

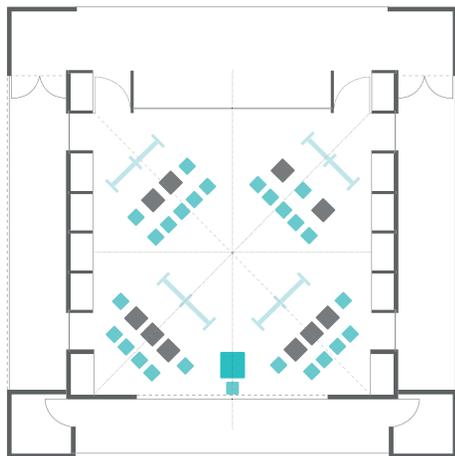
La sala se dispone dividida en 4 grupos los cuales apoyan su trabajo con paneles individuales para cada uno de ellos. Puede ser mirando hacia los vértices de la sala, generando espacios de reflexión individuales para cada grupo con los paneles en el centro o una mezcla entre ambas disposiciones.



>16

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

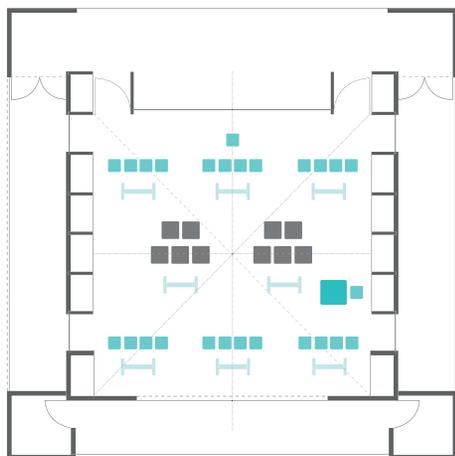
La sala se dispone dividida en 4 grupos los cuales apoyan su trabajo con paneles individuales para cada uno de ellos, puede ser mirando hacia los vértices de la sala generando espacios de reflexión individuales para cada grupo, con los paneles en el centro o una mezcla entre ambas disposiciones.



>17

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

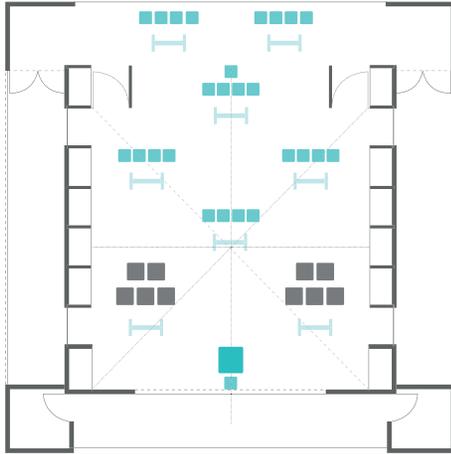
La sala se dispone dividida en 4 grupos los cuales apoyan su trabajo con paneles individuales para cada uno de ellos, puede ser mirando hacia los vértices de la sala generando espacios de reflexión individuales para cada grupo, con los paneles en el centro o una mezcla entre ambas disposiciones.



>18

CREAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

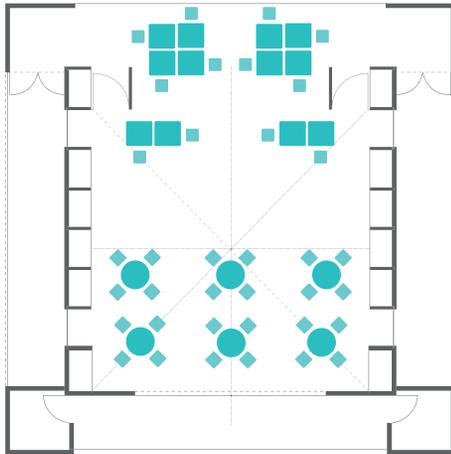
Las salas se disponen solamente con sillas frente a pizarras individuales lo que permite actividades de reflexión grupal. El escritorio del profesor puede ser dispuesto en distintos lugares dependiendo del tipo de actividad a realizar.



> 19

CREAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

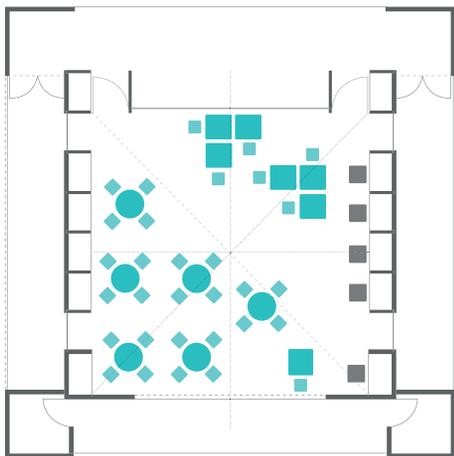
Con el tabique desplegado hacia el corredor, la sala se extiende y dispone solamente con sillas frente a pizarras individuales lo que permite actividades de reflexión grupal. El escritorio del profesor puede ser dispuesto en distintos lugares dependiendo del tipo de actividad a realizar.



> 20

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

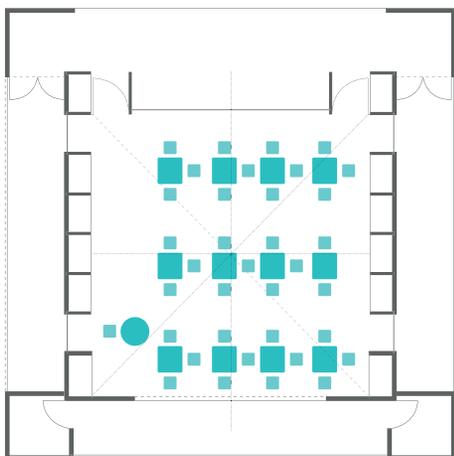
Con el tabique desplegado hacia el corredor, la sala se extiende y se dispone para generar actividades que requieran tanto de reflexión individual como grupal dependiendo del rol que quiera cumplir el docente en la actividad a realizar.



> 21

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

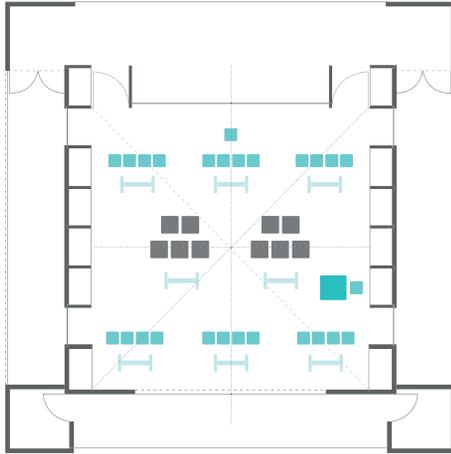
La sala se dispone para generar actividades que requieran tanto de reflexión individual como grupal dependiendo del rol que quiera cumplir el docente en la actividad a realizar.



> 22

DESARROLLAR / INVESTIGAR

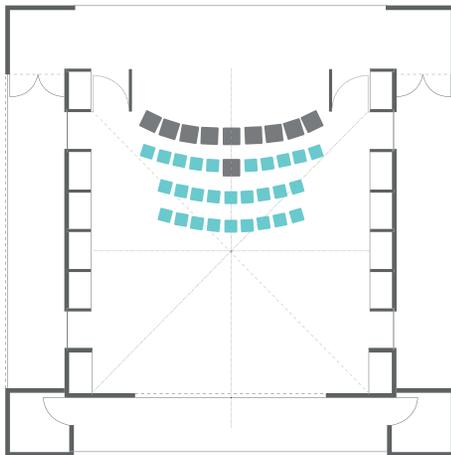
Se dispone la sala para trabajo autónomo pero el adulto se sitúa en un lugar que potencia la verificación del trabajo de los estudiantes.



> 23

CREAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

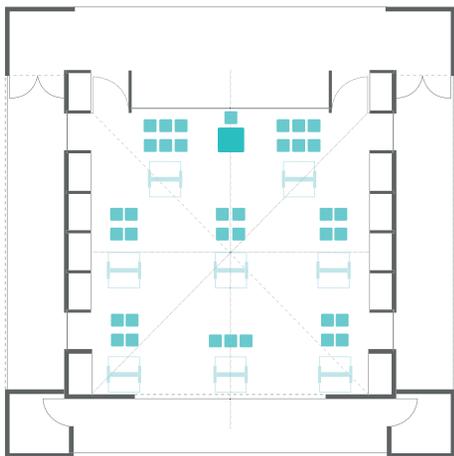
Las salas se disponen solamente con sillas frente a pizarras individuales lo que permite actividades de reflexión grupal. El escritorio del profesor puede ser dispuesto en distintos lugares dependiendo del tipo de actividad a realizar.



> 24

PRESENTAR

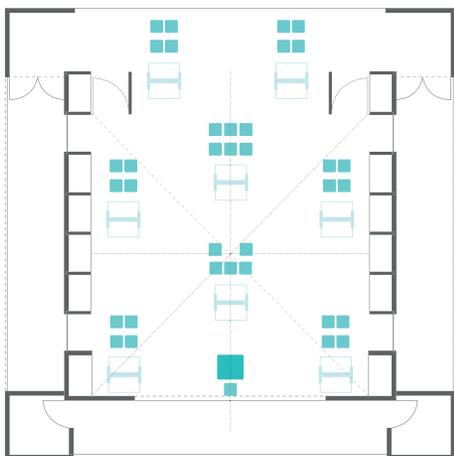
Sala dispuesta como auditorio lo que permite presentar pequeñas obras de teatro o entrega de información específica.



> 25

CREAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

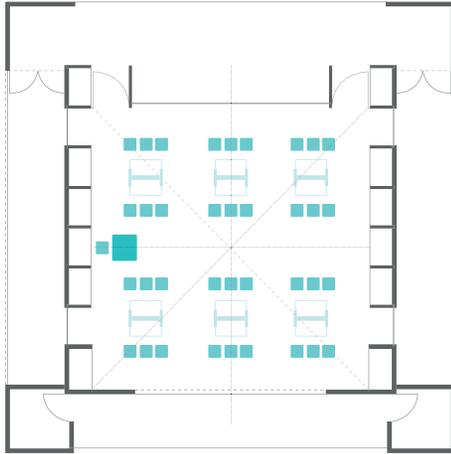
Sala dispuesta con los paneles transformados en mesas y sólo el uso de sillas y pufs, lo que permite la movilidad de los y las estudiantes y el profesorado dentro de la sala.



> 26

CREAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

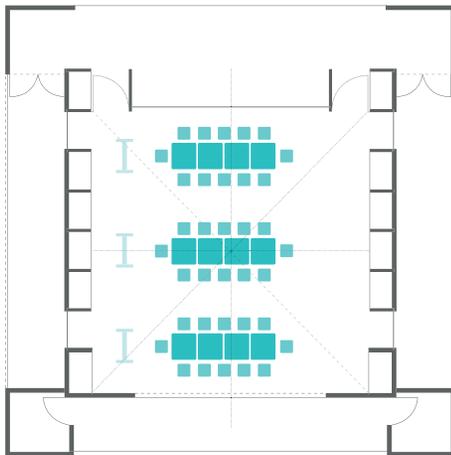
Sala dispuesta con los paneles transformados en mesas y sólo el uso de sillas y pufs, lo que permite la movilidad de los y las estudiantes y el profesorado dentro de la sala.



> 27

CREAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

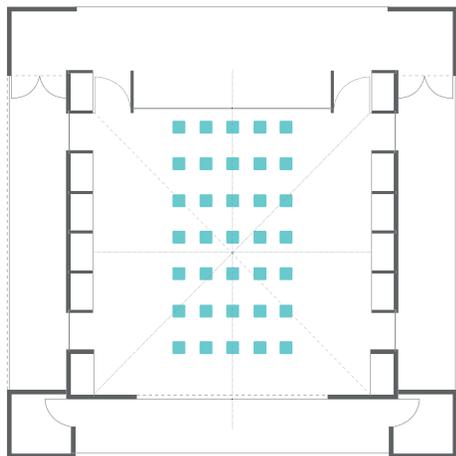
Sala dispuesta con los paneles transformados en mesas y sólo el uso de sillas y pufs, lo que permite la movilidad de los estudiantes y el profesor dentro de la sala



> 28

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

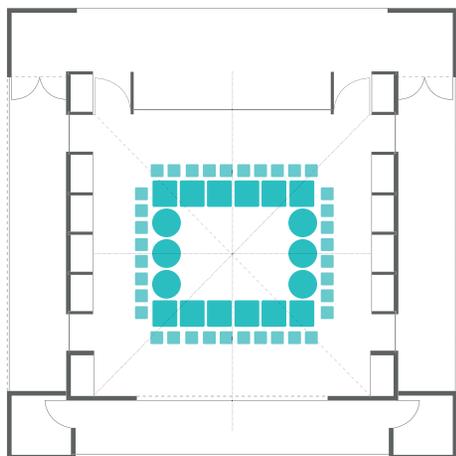
Sala dividida en 3 grandes grupos para trabajo colaborativo con el apoyo de pizarras móviles para cada uno de ellos.



> 29

INTERACTUAR / PRESENTAR

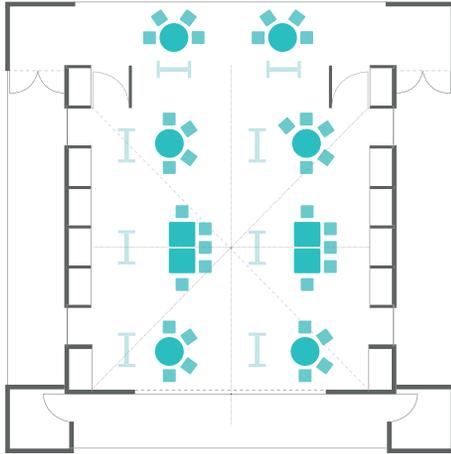
Sala dispuesta solo con sillas y pufs lo que permite generar actividades que requieren movimiento o de desarrollo de habilidades socio emocionales entre otras.



> 30

CREAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

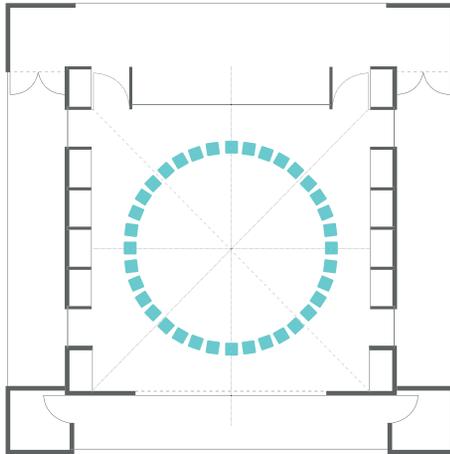
Sala en "O" permite la interacción entre los estudiantes ya que todos se pueden ver entre ellos y escuchar lo que se quiere compartir.



> 31

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR /
INTERACTUAR / PRESENTAR

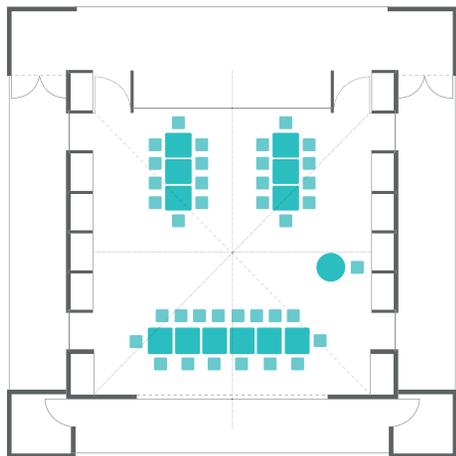
Sala dispuesta para el trabajo en grupos pequeños que se complementa con los paneles.



> 32

INTERACTUAR / PRESENTAR

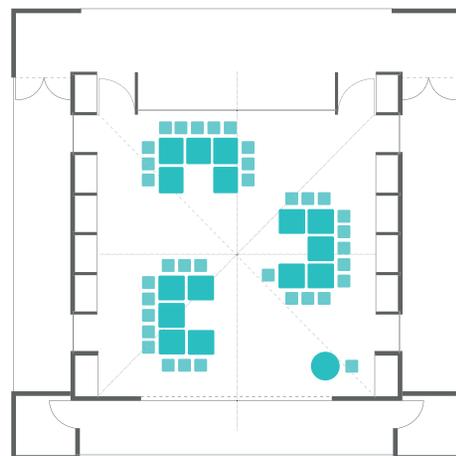
Salas dispuestas en círculo, sólo sillas y puffs, para generar actividades de interacción entre los alumnos ya que no se consideran mesas, lo que permite generar espacios más cercanos entre los alumnos.



> 33

CREAR / DESARROLLAR / INVESTIGAR / INTERACTUAR

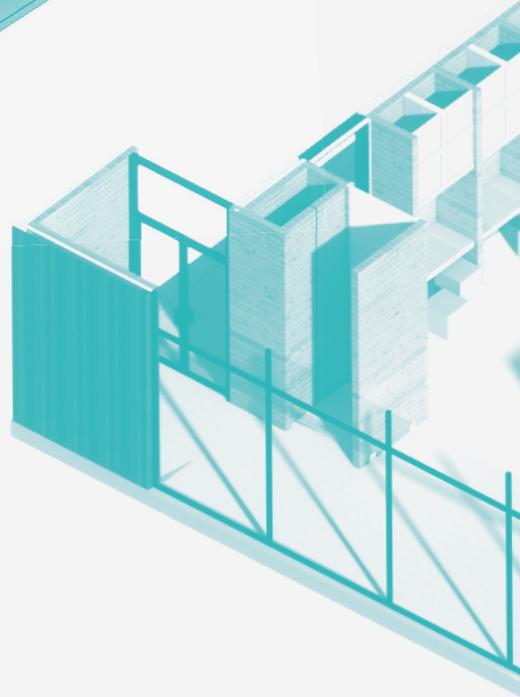
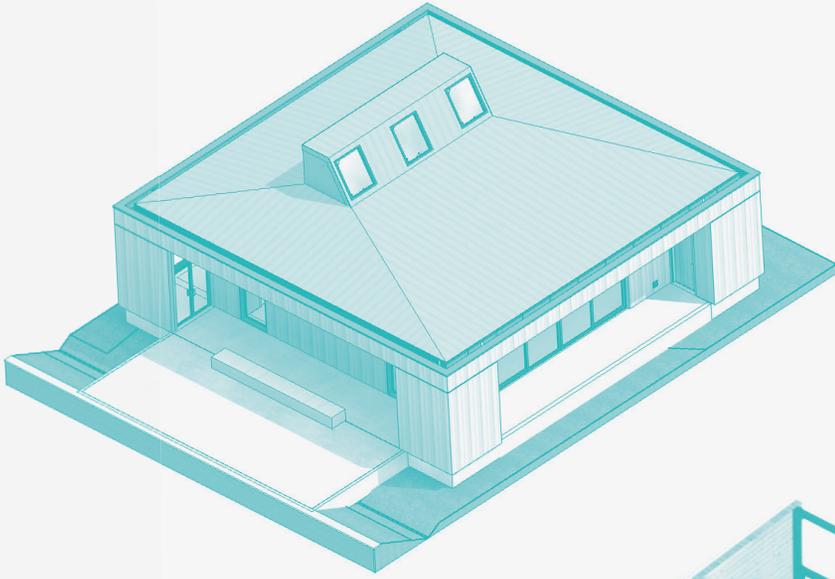
Sala dividida en 3 grupos de distinto número de integrantes en cada uno de ellos, lo que permite al profesor la distribución de alumnos según requiere la actividad programada.



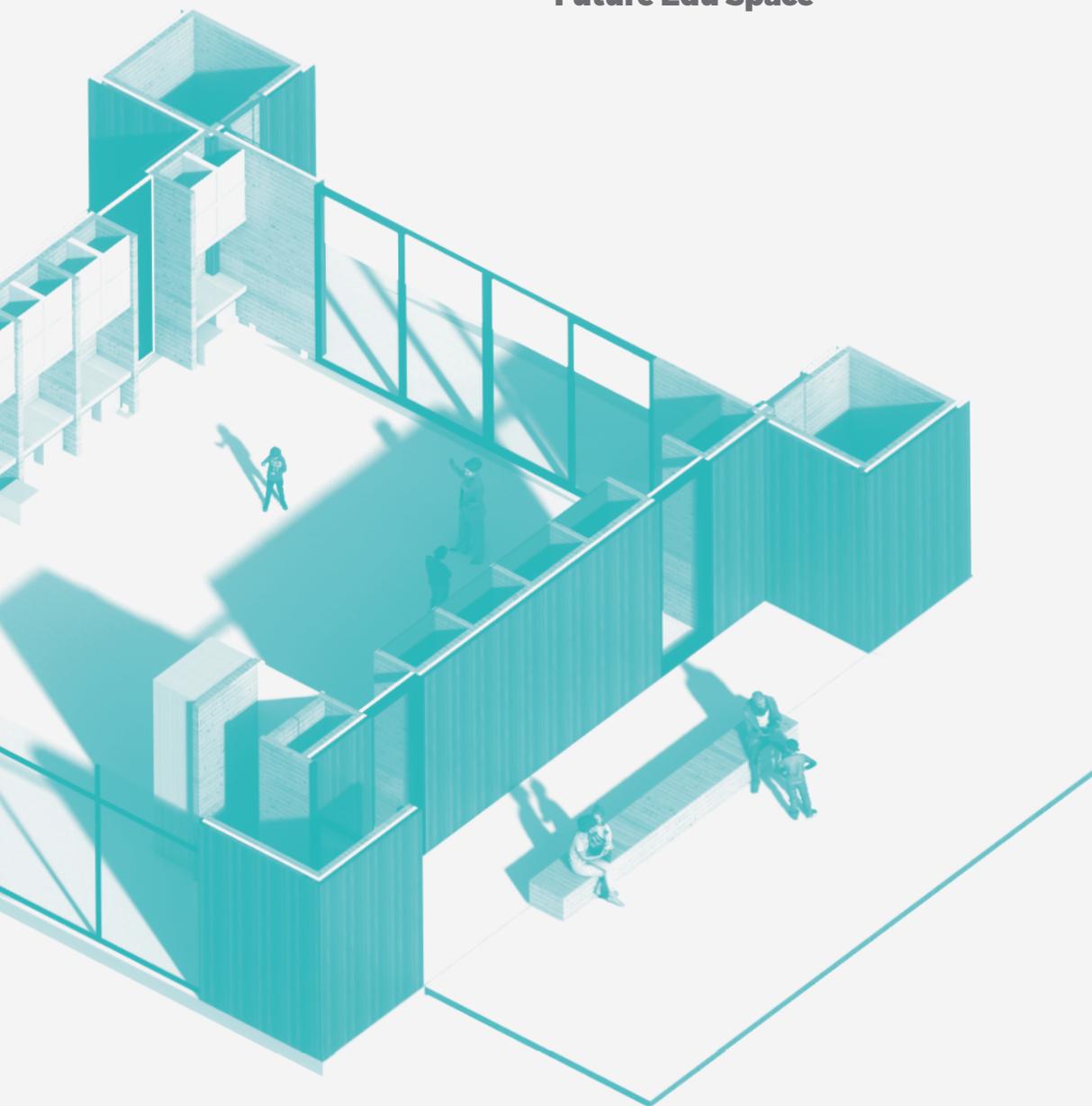
> 34

CREAR / DESARROLLAR / INTERACTUAR / PRESENTAR

Sala dispuesta con 3 pequeñas "U" que beneficia el trabajo grupal y la discusión entre ellos en interacción.



◆ **Vista espacio general
Future Edu Space**



bibliografía

- ◆ (S/f). Educarchile.cl. Recuperado el 8 de noviembre de 2021, de <https://www.educarchile.cl/innovacion-en-el-aula-viaje-hacia-el-corazon-del-estudiante>
- ◆ Barrett, P., & Zhang, Y. (2009a). *Optimal learning spaces: design implications for primary schools*. In Scri. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/228356048>
- ◆ Barrett, P., Davies, F., Zhang, Y., & Barrett, L. (2015). *The impact of classroom design on pupils' learning: Final results of a holistic, multi-level analysis*. *Building and Environment*, 89, 118-133. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2015.02.013>
- ◆ Barrett, P., Davies, F., Zhang, Y., & Barrett, L. (2017a). *The Holistic Impact of Classroom Spaces on Learning in Specific Subjects*. *Environment and Behavior*, 49(4), 425-451. <https://doi.org/10.1177/0013916516648735>
- ◆ Barrett, P., Treves, A., Shmis, T., Ambasz, D., & Ustinova, M. (2019a). *The Impact of School Infrastructure on Learning: A Synthesis of the Evidence*. <https://doi.org/10.1596/978-1-4648-1378-8>
- ◆ Ministerio de Educación (2020): *Guía Criterios de Diseño para Proyectos De Ampliación, Reposición y Construcción Nueva: Espacios educativos para la calidad*. Chile
- ◆ Ministère de l'Éducation Québec (2019): *Penser l'école de demain*. Québec
- ◆ Ministerio de Educación (2020): *Plan "Mejor Espacio, Mejor Educación" Recomendaciones Técnicas para implementación de proyectos*. Chile

- ◆ *Ministerio de Educación (2020): Guía de Participación de las Comunidades Educativas en Proyectos de Infraestructura Educativa. Chile*
- ◆ *Nair, P. (2016): Diseño de espacios educativos: Rediseñar las escuelas para centrar el aprendizaje del alumno. España*
- ◆ *Sanoff, H. (2001). School Building Assessment Methods. (June), 47. Delors, J. (1996.): "Los cuatro pilares de la educación" en La educación encierra un tesoro.*
- ◆ *Scott, C.L. (2015). El Futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI? Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO, París*
- ◆ *Tucker, M. y Codding, J. (1998) Standards for Our Schools: How to Set Them, Measure Them, and Reach Them. San Francisco, California.*
- ◆ *UNESCO (2015): Replantear la educación. París, Francia*



Esta guía se desarrolló en la **región del Bio-Bio** con el fin de avanzar en la **innovación de prácticas pedagógicas** con sus interacciones en los espacios educativos, esperamos que sea una guía de apoyo para la innovación en todo el territorio nacional.

En este texto se pone en valor la confluencia de diferentes miradas, experiencias y disciplinas; **educadores, arquitectos y profesionales del área de diseño** se reunieron para repensar, proponer y transformar la experiencia de aprendizaje de miles de niños y niñas.

Es clave mejorar la calidad de los espacios escolares en Chile, los entornos de aprendizaje desempeñan un papel fundamental en el apoyo de la experiencia educativa de los y las estudiantes y de las pedagogías que se practican.

Esperamos que esta guía sirva de apoyo e inspiración para muchos profesionales de la educación.



