



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Más allá del aula: Diseñando espacios para el aprendizaje.

CENTRO: CEIP DIVINO MAESTRO
PROVINCIA: CIUDAD REAL
CÓDIGO DEL CENTRO: 13000700



FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Repensar y transformar los espacios del centro educativo para favorecer metodologías activas, aumentar la motivación del alumnado y potenciar el desarrollo de las competencias clave. El proyecto busca crear entornos flexibles, dinámicos y tecnológicamente enriquecidos que fomenten la participación, la creatividad, la colaboración y el aprendizaje significativo con el apoyo de la docencia compartida entre el profesorado.

ACTUACIONES GENERALES

- **Rediseño integral de la biblioteca escolar**, desde el concepto de “**Biblioteca Viva**”, organizándola en diferentes ambientes: zona de expresión oral, zona de juegos y expresión artística, matemáticas manipulativas y lógica y zona de investigación.
- Creación de tres **flexiaulas digitales** inspiradas en el modelo **Aula del Futuro**, equipadas con dispositivos móviles, mobiliario flexible y espacios diferenciados para crear, investigar, desarrollar, presentar, interactuar y explorar.
- Revisión del uso de **los espacios del centro** favoreciendo metodologías activas como aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), rincones de trabajo, aprendizaje basado en juegos (ABJ), estaciones de aprendizaje, etc.
- Organización de la **docencia compartida**, formación y elección de actuaciones a desarrollar; y metodologías empleadas.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

Se trata de explicar de forma detallada una de las ACCIONES O PROYECTOS interesantes desarrolladas en su proyecto de innovación.

Debe contener:

- **Curso o cursos destinados**
 - ✓ Educación Infantil y Primaria
- **Actividades desarrolladas**
 - ✓ Grabación de podcasts y programas de radio (Radio Divina).
 - ✓ Vídeos informativos
 - ✓ Resolución de retos cooperativos mediante apps educativas, robótica básica y tareas STEAM.
 - ✓ Proyectos de investigación usando fuentes digitales y elaboración de productos finales (infografías, presentaciones, vídeos...).
 - ✓ Juegos de pensamiento computacional y lógica.
 - ✓ Exposiciones orales en pequeño y gran grupo.
 - ✓ Aprendizaje basado en juegos.

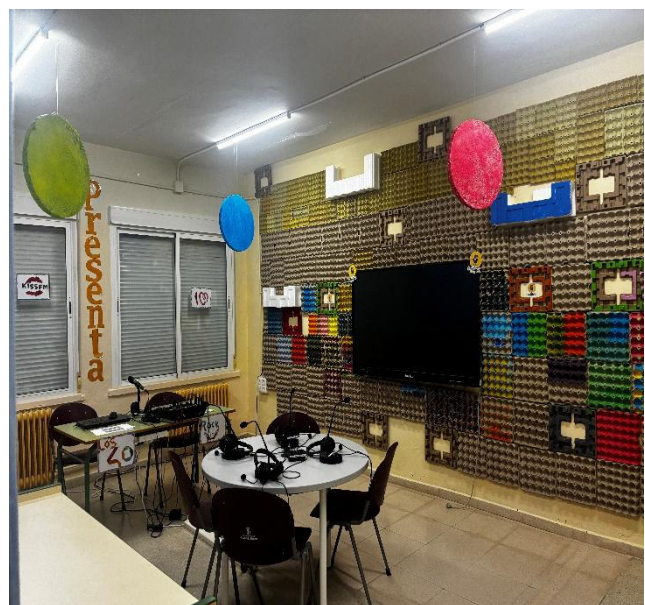
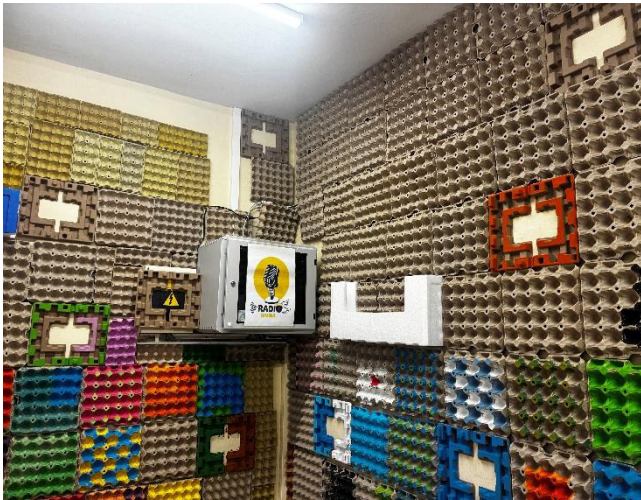
Recursos

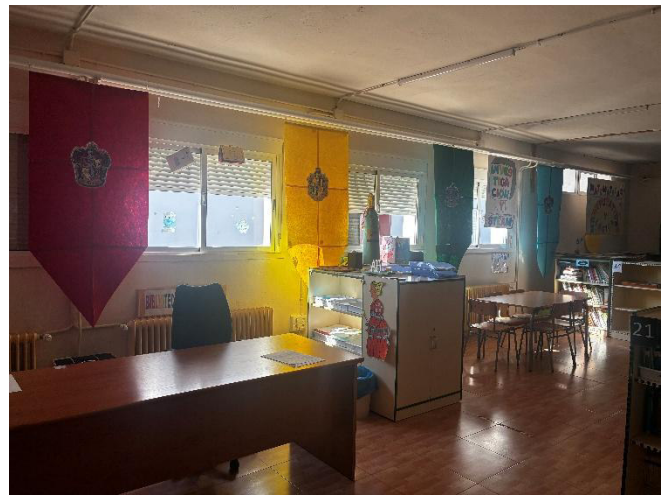
- ✓ Pantallas interactivas táctiles.
- ✓ Tablets y ordenadores.
- ✓ Audiovisuales

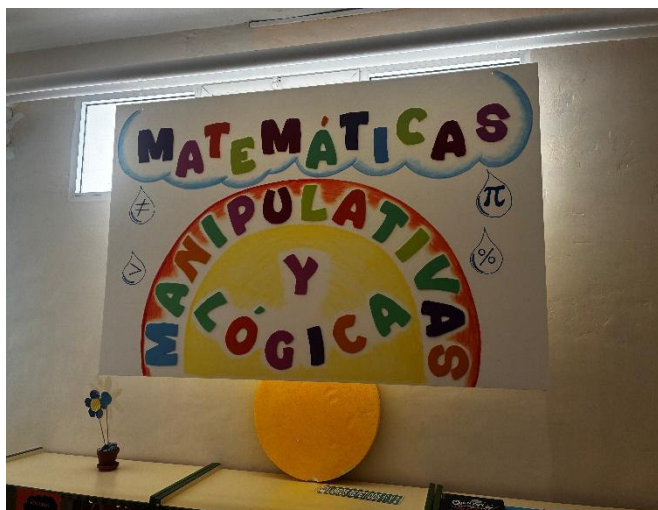
- ✓ Mobiliario móvil y modulable.
- ✓ Robots educativos (Bee-Bot, Lego...etc).
- ✓ Apps digitales de edición, presentaciones y trabajo colaborativo.
- ✓ Google calendar
- ✓ Documento de coordinación de la docencia compartida.
- ✓ Material manipulativo STEAM.

Imágenes









Evaluación

La evaluación combina:

- Observación directa de las dinámicas de trabajo en las diferentes zonas.
- Situaciones de aprendizaje creadas.
- Rúbricas de productos finales (vídeos, presentaciones, creaciones digitales...).
- Autoevaluaciones del alumnado sobre su participación y uso del espacio.
- Análisis de la mejora en competencias digitales, comunicación oral y trabajo cooperativo.

Ámbito	Indicador	Cómo se mide	Periodicidad
Uso de los espacios	% de grupos que usan semanalmente las flexiaulas	Registro de reservas	Mensual
	Frecuencia de uso de la biblioteca por ambientes	Hoja de control del profesorado	Mensual
	Rotación por zonas (investigación, creación, experimentación...)	Observación y checklist	Quincenal
Cambio metodológico	% de docentes que aplican metodologías activas	Evidencias subidas a la carpeta correspondiente	Trimestral
	Nº de proyectos con uso de recursos digitales	Evidencias subidas a la carpeta correspondiente	Trimestral
Competencias del alumnado	Mejora en autonomía digital	Rúbrica de competencia digital	Trimestral
	Calidad de las exposiciones orales	Rúbrica de expresión oral	Mensual

	Colaboración en tareas cooperativas	Observación estructurada	Quincenal
Clima y motivación	Nivel de implicación del alumnado	Escala del 1 al 5 (docente)	Quincenal
	Disminución de conductas disruptivas	Registro de incidencias	Mensual
Organización del centro	Cumplimiento del calendario de uso	Registro de coordinación	Mensual
	Participación en formaciones docentes	Control de asistencia	Según formación
Sostenibilidad del proyecto	Mantenimiento del material en buen estado	Revisión técnica	Trimestral
	Actualización de apps y recursos	Registro	Trimestral

Cuadro de evaluación del impacto del proyecto (Trimestral)

Trimestre:

Equipo responsable:

1. Uso de espacios

Indicador	Valor esperado	Resultado	Valoración (✓/X)	Observaciones
% de grupos que usan flexiaulas	≥ 80%			
Frecuencia de uso de biblioteca por ambientes	≥ 2 sesiones/semana por ciclo			
Rotación efectiva por zonas	Alta			

2. Cambio metodológico

Indicador	Valor esperado	Resultado	Valoración	Observaciones
Docentes que aplican metodologías activas	≥ 70%			
Proyectos con herramientas digitales	≥ 2 por trimestre			

3. Competencias del alumnado

Indicador	Nivel esperado	Nivel obtenido	Valoración	Observaciones
Autonomía digital	Medio/Alto			
Expresión oral	Media/Alta			
Trabajo cooperativo	Adecuado			

4. Clima y motivación

Indicador	Valor esperado	Resultado	Observaciones
Implicación del alumnado	Alta		
Conductas disruptivas	Baja		

5. Organización del centro

Indicador	Valor esperado	Resultado	Observaciones
Cumplimiento del calendario de uso	≥ 90%		
Satisfacción de la codocencia	≥ 90%		
Participación docente en formaciones	≥ 75%		

6. Sostenibilidad del proyecto

Indicador	Valor esperado	Resultado	Observaciones
Mantenimiento del material	Correcto		
Actualización de apps y recursos	Realizada		

Los primeros registros muestran un aumento significativo de la motivación, del tiempo de implicación activa y de la calidad de las producciones del alumnado.

Conclusiones

La creación de estos espacios ha supuesto:

- Un cambio metodológico real en el día a día del centro.
- Mayor autonomía y participación del alumnado.
- Mejora en la competencia digital, la expresión oral, la creatividad y la resolución colaborativa de problemas.

- Un uso más eficiente, motivador y sostenible de los espacios.
- Un impacto positivo tanto en el clima de aula como en los resultados de aprendizaje.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

Dificultades encontradas

- Necesidad de formación del profesorado para integrar las nuevas metodologías y recursos digitales.
- Gestión de horarios y organización del centro para facilitar el uso de los nuevos espacios.
- Ajustes en la gestión del material compartido.

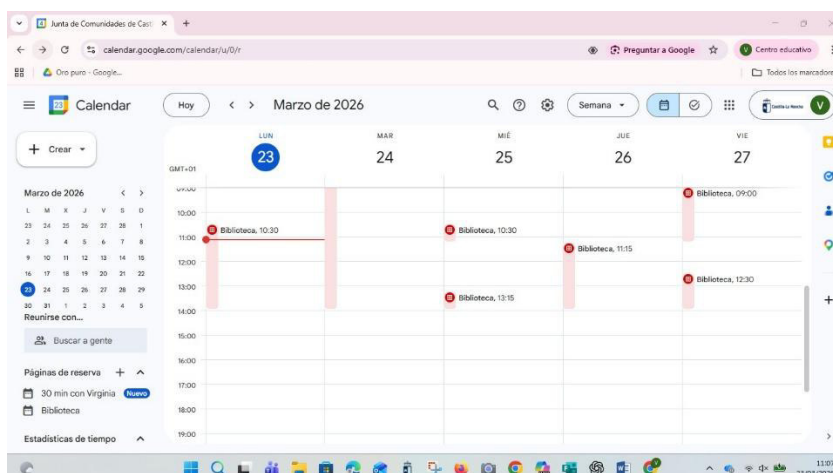
Soluciones aplicadas

- Sesiones internas de formación y acompañamiento docente.
- Docencia compartida.

Adaptación de Mínguez, P. y Menéndez, C. (2025)

PUESTA EN MARCHA: DOCENCIA COMPARTIDA	
PAREJA PEDAGÓGICA	
DOCENTE A: _____	_____
DOCENTE B: _____	_____
TIPO DE CODOCENCIA	
<input type="checkbox"/> CODOCENCIA DE OBSERVACIÓN 	<input type="checkbox"/> CODOCENCIA EN GRUPOS SIMULTÁNEOS 
<input type="checkbox"/> CODOCENCIA DE APOYO 	<input type="checkbox"/> CODOCENCIA DE ROTACIÓN DE GRUPOS 
<input type="checkbox"/> CODOCENCIA ALTERNATIVA 	<input type="checkbox"/> CODOCENCIA EN EQUIPOS 

- Creación de un calendario de uso de las flexiaulas digitales y la Biblioteca.



- Elaboración de normas de uso y mantenimiento consensuadas con el alumnado.
- Pequeñas mejoras de mobiliario y almacenamiento para agilizar las transiciones entre actividades

RECURSOS

- Recursos tecnológicos: pantallas interactivas, dispositivos digitales, robótica educativa.
- Recursos materiales: mobiliario flexible, material STEAM.
- Recursos humanos: equipo docente coordinado, trabajo por comisiones y docencia compartida.

Más allá del aula: Diseñando espacios para el aprendizaje.

Proyecto de Innovación Educativa – CEIP Divino Maestro



Castilla-La Mancha



NotebookLM

Los espacios como motor de cambio.



Repensar y transformar los espacios del centro educativo para favorecer metodologías activas y potenciar el desarrollo de las competencias clave.

Entornos Flexibles

Espacios dinámicos que se adaptan a la tarea, no al revés.

Enriquecimiento Tecnológico

Integración de recursos digitales.

Aprendizaje Significativo

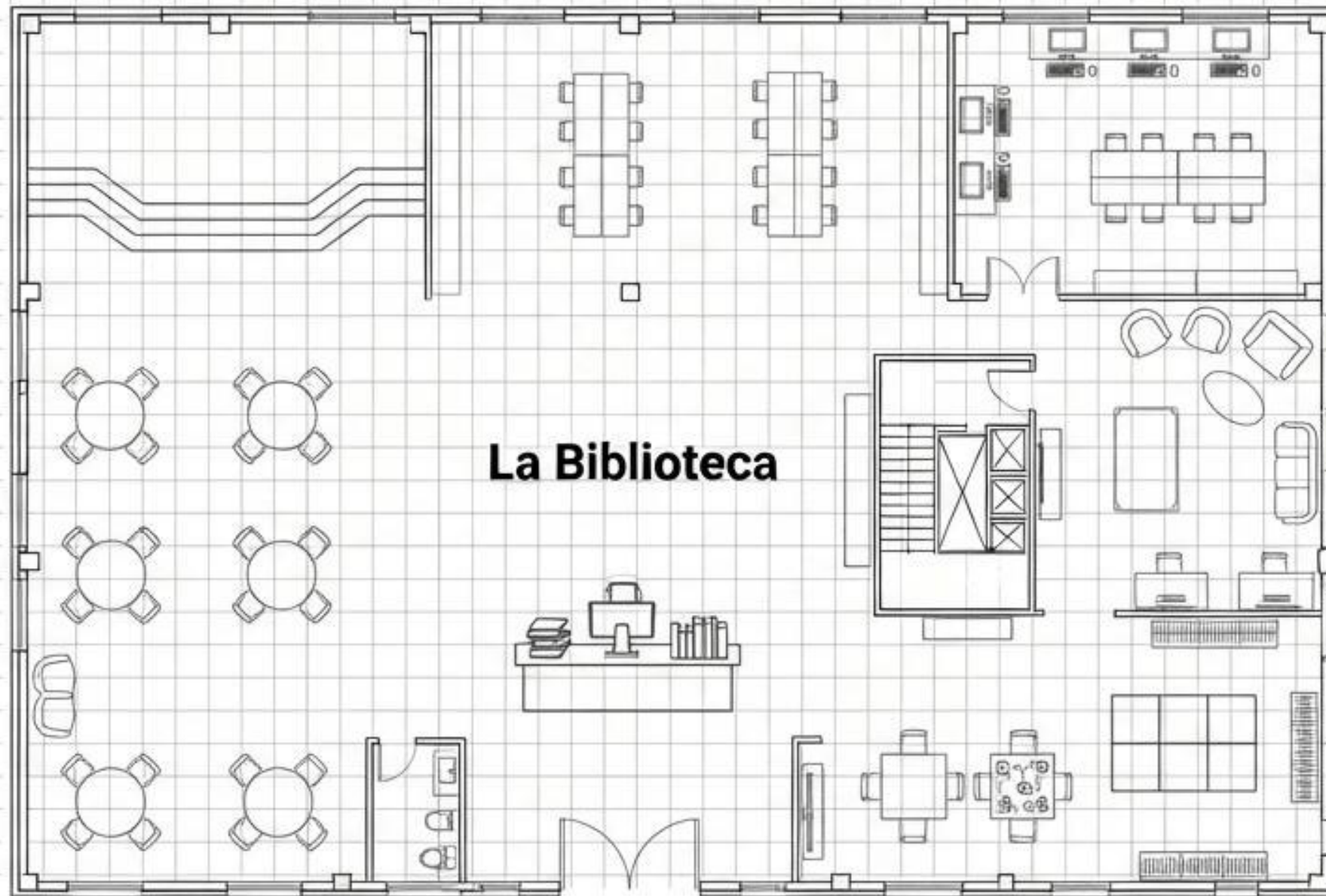
Fomento de la participación, la creatividad y la colaboración tanto en Educación Infantil como en Primaria.

3 Flexiaulas Digitales

La biblioteca se transforma, separándose en un espacio de lectura y estudio, mientras que las aulas contiguas se convierten en 3 Flexiaulas Digitales equipadas, promoviendo la flexibilidad y el uso de la tecnología.

El Modelo Docente

El Modelo Docente se reconfigura con esta separación, permitiendo una gestión más especializada de los recursos y espacios. Se fomenta la colaboración entre docentes y la adaptación a las nuevas zonas: biblioteca tradicional y aulas digitales creativas, impulsando el aprendizaje en diferentes entornos.



Zona de Investigación

Zona de Escritura Creativa

Zona de Aprendizaje Basado en Juegos

La Biblioteca

Zona 1: Radio Divina.



Actividad Principal

Grabación de podcasts y programas de radio.



Competencias

Fomento intensivo de la expresión oral, debates en pequeño y gran grupo, y comunicación estructurada.



Diseño del Espacio

Aislamiento acústico creativo, mesas redondas para el diálogo equitativo.

La Perspectiva Histórica



Detalle del aula donde hemos expuesto distintas fuentes analógicas que teníamos guardadas en el centro.

La Creación Digital



Grabación de vídeos informativos y exposiciones orales. Uso de cromas y software de edición.

Zona 2: Flexiaulas Digitales (Aulas zonificadas por verbos de acción)



Presenta

Exposición de productos finales, uso de pantallas interactivas táctiles y oratoria.



Crea

Elaboración de infografías, presentaciones y contenido multimedia.



Desarrolla

Ideación, trabajo cooperativo y desarrollo de pensamiento computacional.



Explora

Investigación con fuentes digitales, dispositivos móviles y tablets.

El motor tecnológico: Robótica básica y retos STEAM.



Equipamiento



Robots educativos (Bee-Bot, Lego Spike), material manipulativo STEAM y mobiliario móvil/modulable.

Metodología



Resolución de retos cooperativos mediante apps educativas y juegos de lógica.

Impacto



Transformación del alumno de consumidor de tecnología a creador y programador.

Zona 3: La Biblioteca Viva (Reinventando el corazón del centro).

La biblioteca deja de ser un mero depósito de libros en silencio para convertirse en un ecosistema de cuatro ambientes dinámicos.

1. Zona de expresión oral.



4. Zona de investigación.

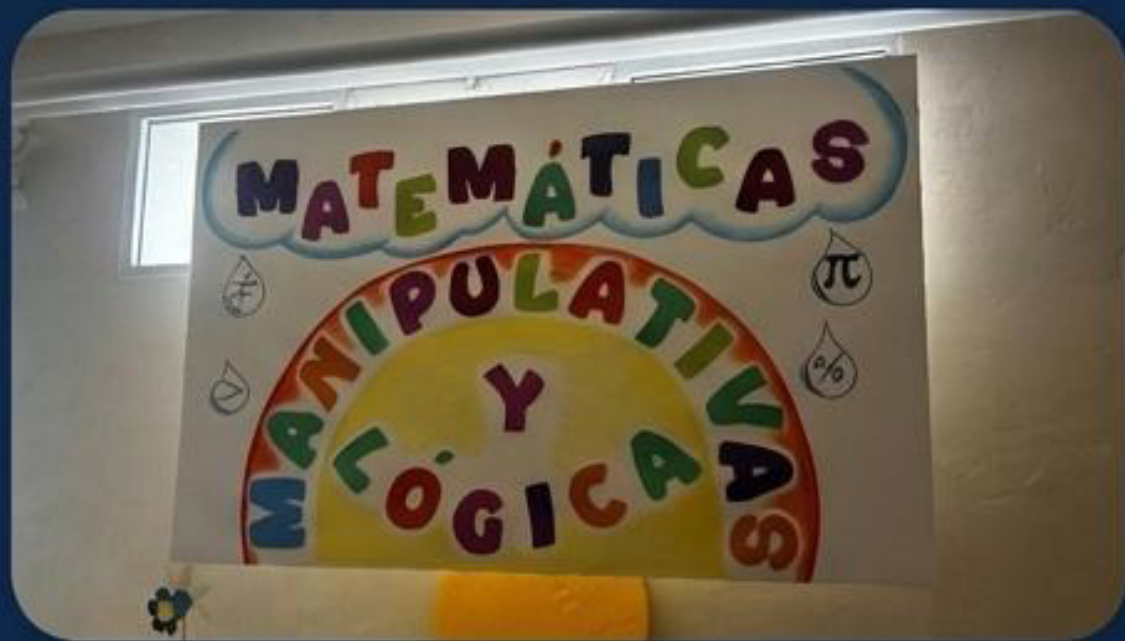


2. Zona de juegos y expresión artística.

3. Matemáticas manipulativas y lógica.



Más allá de la lectura: Lógica, Arte y Juego.



Matemáticas Manipulativas

El pensamiento abstracto se ancla en lo físico. Uso de materiales manipulativos para la lógica matemática y resolución de problemas.



Juegos de Mesa y ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos)

Integración de juegos de mesa modernos para desarrollar funciones ejecutivas, pensamiento crítico y respeto de normas bajo la metodología ABJ.

Coordinación logística y humana.

Docencia Compartida

Uso de parejas pedagógicas (apoyo, rotación, grupos simultáneos) para maximizar la atención en espacios grandes.

Gestión del Espacio

Uso de herramientas de la nube (Google Calendar) para democratizar y organizar las reservas de la Biblioteca y Flexiaulas.

Organización

Trabajo docente por comisiones y elaboración de documentos de coordinación compartidos.

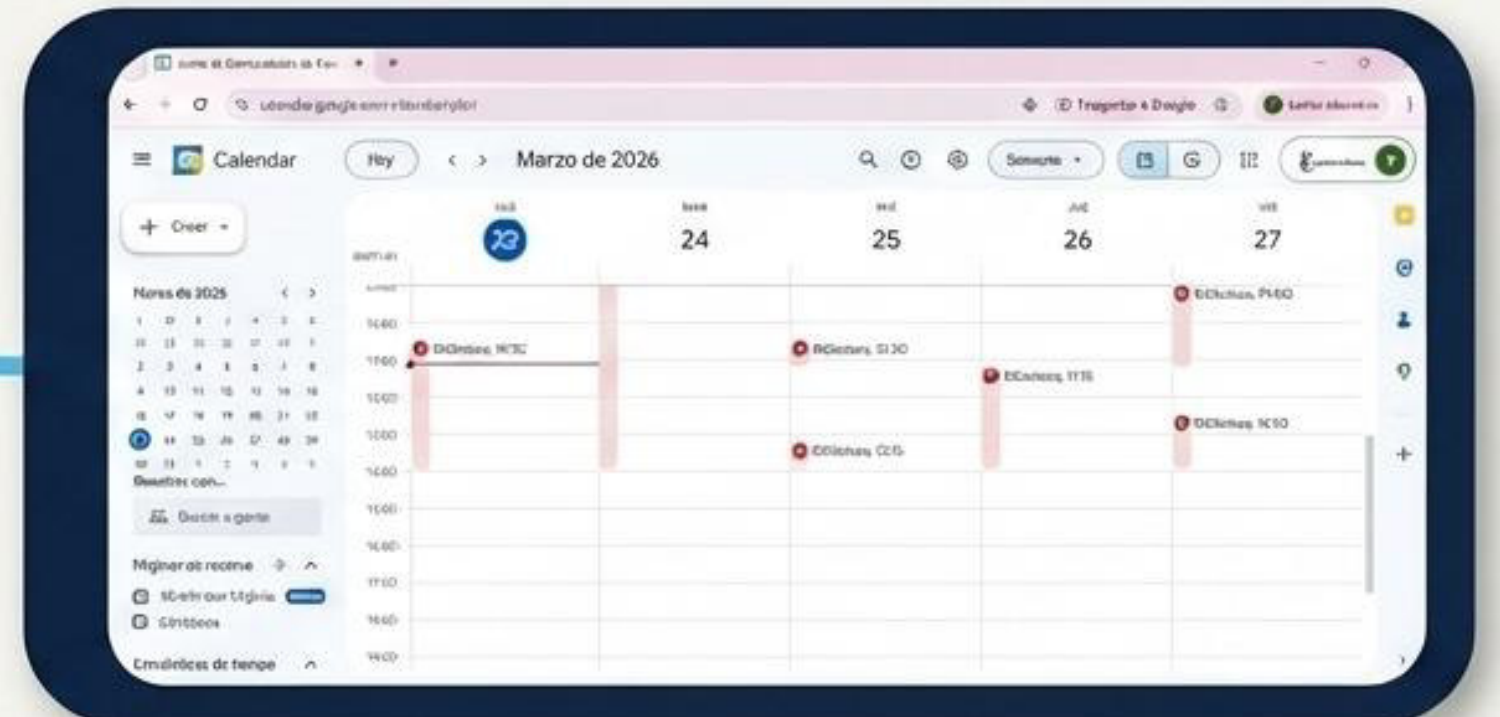
PUESTA EN MARCHA: DOCENCIA COMPARTIDA

PAREJA PEDAGÓGICA

DOCENTE A: _____
DOCENTE B: _____

TIPO DE COORDENACIÓN

<input type="checkbox"/> COORDENACIÓN DE OBSERVACIÓN	<input type="checkbox"/> COORDENACIÓN EN GRUPOS SIMULTÁNEOS
<input type="checkbox"/> COORDENACIÓN DE APUNTO	<input type="checkbox"/> COORDENACIÓN DE ROTACIÓN DE GRUPOS
<input type="checkbox"/> COORDENACIÓN ALTERNATIVA	<input type="checkbox"/> COORDENACIÓN SIN GRUPOS



Cuadro de Mando: Midiendo el impacto trimestral



Uso de Espacios

Grupos usando flexiaulas semanalmente.
≥ 2 sesiones/semana en biblioteca por ciclo.



Cambio Metodológico

Docentes aplicando metodologías activas.
≥ 2 proyectos digitales/trimestre.



Organización

Cumplimiento del calendario de reservas.
≥ 75% participación en formación.

Indicadores Cualitativos

- ✓ Disminución de conductas disruptivas (Registro de incidencias).
- ✓ Rotación efectiva por zonas y mantenimiento de la sostenibilidad del material.

Evolución del Rol Docente en el Ecosistema Innovador



Realidad del proyecto: Fricciones y Soluciones

Barrera: Necesidad de formación docente para integrar metodologías y tecnología.



Soluciones: Implementación de sesiones internas de formación y acompañamiento continuo.

Barrera: Gestión de horarios y organización para el uso equitativo de los espacios.



Soluciones: Sistema de reservas digitalizado y adopción de la docencia compartida.

Barrera: Ajustes en el cuidado y gestión del material compartido.



Soluciones: Elaboración de normas consensuadas con los alumnos y mejoras ergonómicas en el almacenamiento para agilizar transiciones.

El destino final: Un clima escolar transformado.

Metodología Real: Un cambio tangible en el día a día, alejándose del aula tradicional.

Alumnado Autónomo: Aumento significativo del tiempo de implicación activa y la calidad de las producciones.

Crecimiento Competencial: Mejora medible en competencia digital, expresión oral, creatividad y resolución colaborativa.

Espacios Motivadores: Un uso del espacio que es eficiente, altamente motivador y con un impacto directo en la reducción de la interrupción y la mejora del aprendizaje.