



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO: CEIP HERMANOS VALDÉS

PROVINCIA: CUENCA

CÓDIGO DEL CENTRO: 16008643

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

“Implementar acciones que impliquen la innovación educativa hacia un cambio metodológico más activo, participativo e inclusivo para todo el alumnado del centro educativo, a través de la creación del AdF para promover el uso de recursos digitales, con el fin de potenciar STEAM en el alumnado y conocer la riqueza natural y cultural de nuestro entorno para valorar el patrimonio que nos rodea (DeRaíz), con el propósito de conseguirlo plenamente en junio de 2026.”

ACTUACIONES GENERALES

1. Búsqueda de espacios.
2. Diseño Aula del Futuro en el centro.
3. Diseño de Plan de acogida.
4. Difusión en comunidad educativa.
5. Formación docente.
6. Instalación de todo el equipamiento y asegurar su correcto funcionamiento.
7. Formación para el inicio de la creación y puesta en marcha del periódico digital.
8. Formación para el montaje y punto de inicio de la radio.
9. Uso del AdF en proyectos y situaciones de aprendizaje inclusivas, participativas que contemplen metodologías activas.
10. Organizar la reserva para grupos del centro del AdF.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

1. Cursos destinatarios

La acción desarrollada en torno a la creación, adecuación y puesta en marcha del Aula del Futuro está dirigida a **todo el alumnado del centro**, abarcando Educación Infantil y Educación Primaria.

A lo largo de estos tres cursos de implementación, todos los grupos del centro han tenido la oportunidad de utilizar el AdF, participando en diferentes actividades, talleres o proyectos vinculados a su área y nivel educativo.

Sin embargo, el proyecto que se destaca en esta intervención, es el que está siendo desarrollado específicamente por el **alumnado de 1.º y 2.º de Educación Primaria**, dentro del Proyecto Papilio.

2. Actividades desarrolladas

2.1. Adecuación y transformación del espacio (durante los dos primeros cursos del proyecto)

Esta fue la acción más ambiciosa y laboriosa del proyecto, ya que el centro no disponía inicialmente de un aula que cumpliera los requisitos del modelo de Aula del Futuro. Las tareas realizadas fueron:

✓ **Búsqueda del espacio idóneo:** Se llevó a cabo un proceso de análisis de las dependencias del centro para localizar un espacio que pudiera reconvertirse con garantías.

✓ **Demolición y reforma.** Derribo de un muro para ampliar el espacio y conseguir una superficie más flexible y polivalente. Posteriormente se pintó el aula, escogiendo colores neutros que favorecen la concentración y la creatividad.



Demolición de muro para unificar las dos aulas.

Pintura de todo el espacio del AdF y pared y suelo verde Chroma.



✓ **Diseño del aula:** Se realizó un diseño distribuyendo las diferentes zonas siguiendo el modelo del Aula del Futuro (investiga, crea, desarrolla, interactúa, explora y presenta). Esto requirió también la distribución de mobiliario flexible y modular.

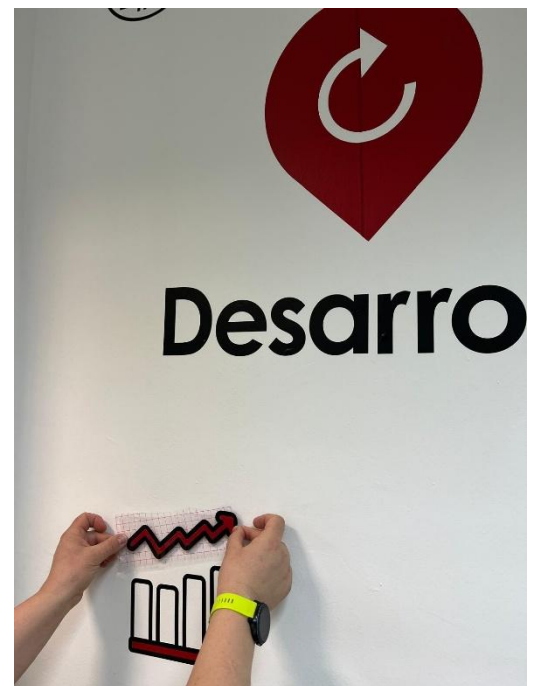
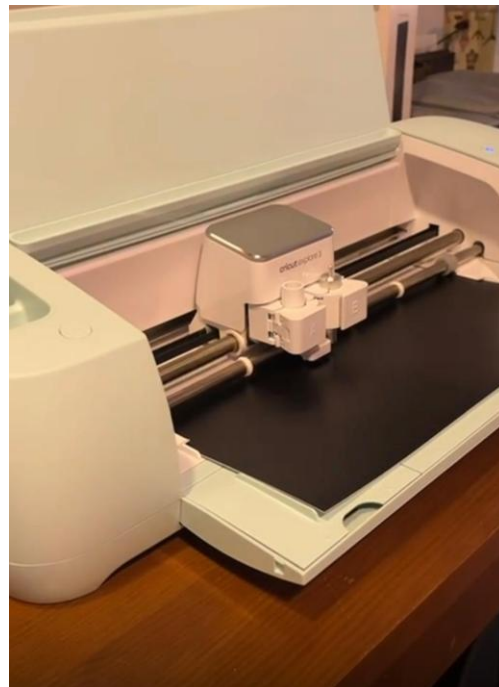
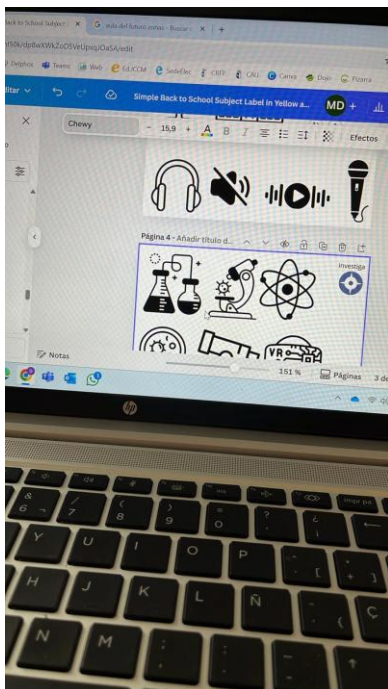


✓ Acondicionamiento del rincón para la Radio Escolar:

- Instalación de un **espacio insonorizado** para poder grabar pódcast y programas.
- **Montaje** de micrófonos, mesa de mezcla, cableado y aislamiento acústico básico.
- Instalación de mural con el **logo de la radio escolar**, diseñada por un alumno.



✓ Diseño e instalación de vinilos: Corte de vinilos identificativos con la cortadora Cricut y pegado manual en paredes y mobiliario para señalar cada zona del Aula del Futuro.





✅ **Reserva del Aula del Futuro:** En el centro contamos con un libro de reservas donde el profesorado puede apuntarse para utilizar el Aula del Futuro. En él se registra la sesión concreta, la zona que se desea utilizar y el grupo de alumnos correspondiente, garantizando así una organización adecuada del espacio.

2.2. Formación del profesorado:

A lo largo del proyecto, los docentes han participado en **acciones formativas relacionadas con las diferentes zonas del AdF**, incluyendo metodologías activas, recursos digitales, diseño de situaciones de aprendizaje y uso de herramientas tecnológicas emergentes. Además, se ha desarrollado una formación más especializada en el ámbito de la **Radio Escolar y Chroma**, aprendiendo a manejar el equipo de grabación, a elaborar guiones radiofónicos, a guiar al alumnado en la creación de pódcast educativos y a editar entrevistas con Kinemaster.



2.3. Uso pedagógico del Aula del Futuro:

En este tercer curso escolar se han comenzado a desarrollar proyectos de innovación y situaciones de aprendizaje tales como:



La hora del código



Robótica



Chroma



Periódico escolar



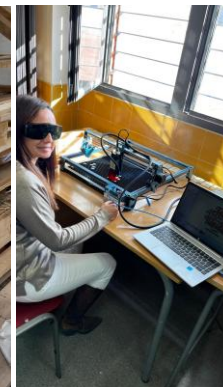
Pero nos centraremos un poco más en esta experiencia más significativa:

3. Proyecto Papilio (1.º Ciclo de Primaria)

Este proyecto interdisciplinar ha permitido al alumnado vivir experiencias científicas y tecnológicas reales. Estas son algunas de las actividades realizadas dentro del AdF:

🐛 Construcción de un "Hotel de insectos"

- Trabajo cooperativo de diseño y montaje.
- Observación directa y registro de posibles huéspedes.
- Con la grabadora y cortadora láser se realiza el letrero para el hotel.



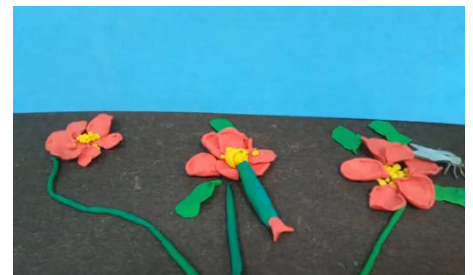
Grabación de un podcast

- Emisión en redes sociales cuando apareció el primer huésped en el hotel.
- Desarrollo de expresión oral, redacción de guion y trabajo comunicativo.



Grabación de un Stop Motion sobre la polinización

- Trabajo por grupos: guion, manipulación de materiales, captura de imágenes y edición.
- Comprensión visual del proceso de polinización.



Historias digitales con Scratch Junior

- Creación de pequeñas animaciones relacionadas con insectos y su entorno.
- Introducción al pensamiento computacional



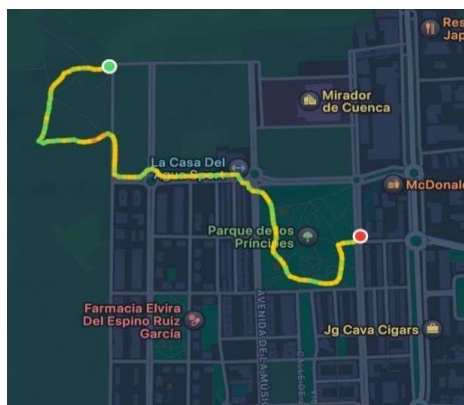
Entrevista por videollamada a la empresa Insect-EAT

Los alumnos conversaron con la empresa responsable de la primera Bio-refinería de España basada en insectos aprendieron sobre sostenibilidad y economía circular y descubrieron nuevos usos de los insectos en alimentación humana, animal y vegetal.



Transecto autorizado de 1,5 km en el entorno del centro (último trimestre)

- Registro de mariposas observadas siguiendo un protocolo científico.
- Uso de fichas, tablets y aplicaciones de identificación.
- Recolección de datos para análisis posteriores en el AdF.



4. Evaluación de la acción

Aunque el proyecto aún está finalizado, se han podido obtener evidencias significativas:

✓ Mejoras observadas

- Mayor **motivación** del alumnado al trabajar en un espacio innovador.
- Incremento notable en la **competencia digital**, especialmente en edades tempranas.
- Fomento del **trabajo cooperativo** y la comunicación oral (radio y entrevistas).
- Desarrollo real de una **cultura científica**: observación, registro, hipótesis, análisis.
- Integración natural de las **metodologías activas** propuestas en el AdF.

✓ Instrumentos de evaluación

- Rúbricas de observación.
- Producciones digitales (pódcast, stopmotion, animaciones, grabaciones).
- Autoevaluaciones del alumnado.
- Observación docente sistemática.

5. Conclusiones

- La creación del Aula del Futuro ha sido una acción transformadora para el centro, tanto a nivel espacial como metodológico.
- La inversión de dos cursos en su diseño y construcción ha dado como resultado un espacio flexible y versátil, totalmente alineado con metodologías activas.
- En este tercer curso se ha consolidado su uso pedagógico, permitiendo desarrollar proyectos de gran impacto como el Proyecto Papilio, que ha unido ciencia, tecnología, sostenibilidad y comunicación de forma integrada.
- El Aula del Futuro se ha convertido en un espacio de referencia para el aprendizaje significativo y competencial.
- El centro se encuentra ahora en una posición idónea para seguir ampliando proyectos innovadores en los próximos cursos.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

1. **Dificultad: Resistencia o reticencia de parte del profesorado a participar en nuevas acciones formativas.**
 - **Solución:** Fomentar una formación continua y especializada que sea eminentemente práctica y motivadora, centrándose en herramientas creativas como la Radio Escolar, el uso del Chroma o la edición de pódcast. Para facilitar el proceso, **se ha creado un canal** en Teams donde toda la formación y documentación necesaria está accesible de forma permanente para todo el claustro, permitiendo una consulta flexible según el ritmo de cada docente.
2. **Dificultad: Limitación de tiempo dentro del horario lectivo, lo que deriva en una carga de trabajo extra fuera de la jornada.**
 - **Solución:** Implementar el proyecto de manera **gradual a lo largo de tres cursos escolares** (2024-2026), evitando una sobrecarga inmediata de tareas. Además, se optimiza el tiempo mediante una organización rigurosa a través de un **libro de reservas** del aula y el diseño de **situaciones de aprendizaje interdisciplinares** (como el Proyecto Papilio), que permiten abordar objetivos de varias áreas curriculares simultáneamente, rentabilizando así el tiempo invertido en cada sesión.
3. **Dificultad: Falta inicial de un espacio físico adecuado que cumpliera con los requisitos del modelo de Aula del Futuro.**
 - **Solución:** Realizar una reforma laboriosa y ambiciosa que incluyó la **demolición de un muro** para unir dos aulas antiguas. Esto permitió crear una superficie amplia y polivalente donde se pudieron distribuir con garantías los **seis rincones de aprendizaje** bien identificados por colores y nombres.
4. **Dificultad: Complejidad técnica en el manejo de nuevos equipos y software de edición.**
 - **Solución:** Proporcionar **formación específica en el manejo de hardware** (mesa de mezclas, cortadora láser) **y software** (Scratch Junior, Kinemaster), guiando al profesorado para que pueda, a su vez, actuar como mentor del alumnado en sus producciones digitales.

RECURSOS

- Aula del Futuro equipada con zonas CREA, DESARROLLA, INVESTIGA...
- Materiales para la construcción del hotel de insectos.
- Material impreso, plastilina, vinilos para señalar espacios...
- Equipos tecnológicos:
 - Tablets, ordenadores, panel digital, robots, cámara de video...
 - Cortadora láser, cortadora de vinilos...
 - Zona de Radio escolar (micrófonos, mesa de mezcla...).
 - Software: Scratch Junior, apps de edición de vídeo Stopmotion, Kinemaster...