



Revista sobre innovación educativa

# MAGIC PLACES<sup>®</sup>

MAGAZINE

"La innovación es lo que distingue a un líder de los demás" -Steve Jobs



# EDITORAS

2020

---

MARZO



NATALIA DE LEÓN

19689

KIMBERLY RUIZ

19676

SOFÍA MAYEN

19835

CARMEN DE LEÓN

181094

VANEZA ALFARO

181324

**UVG**

UNIVERSIDAD  
DEL VALLE  
DE GUATEMALA

MAGIC

PLACES

MAGAZINE

REVISTA SOBRE  
INNOVACIÓN EDUCATIVA

# CONTENIDOS

- 04** Introducción.
- 05** La importancia de la innovación educativa.
- 06** Calidad de la educación e innovación
- 07** Lo difícil del cambio en las instituciones educativas.
- 08** Comprender los momentos de cambio en las instituciones educativas



- 09** Las micropolíticas en las instituciones educativas y la innovación
- 10** Lo que identifica a las escuelas innovadoras
- 11** Espacios de aprendizaje innovadores
- 19** Autoras (Reflexión, llevando la innovación a la práctica y aportes en la revista "créditos")
- 24** Conclusión.
- 25** E-grafía.

# INTRODUCCIÓN

La innovación educativa tiene un profundo sentido de cambio, porque dota a la educación de posibilidades de mejora constante. Cada una de las cuales debe ser organizada y planificada para transformar el proceso de enseñanza que conduzca al aprendizaje significativo.

Trabajar en la innovación de la educación es una gran oportunidad para nuestro país. Incluirla en cada ámbito permite crear mejores espacios interactivos y actualizados que conducen al desarrollo. Son los docentes los que tienen el papel fundamental como precursores de esta iniciativa educativa, **su actualización de forma continua es de vital importancia**, no solo en cuanto a las metodologías, sino también en los recursos existentes o los contenidos de las áreas correspondientes.

“La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo.” **Nelson Mandela**





# LO DIFÍCIL DEL CAMBIO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

MAGIC PLACES MAGAZINE

PAGE 07 / MARZO 2020



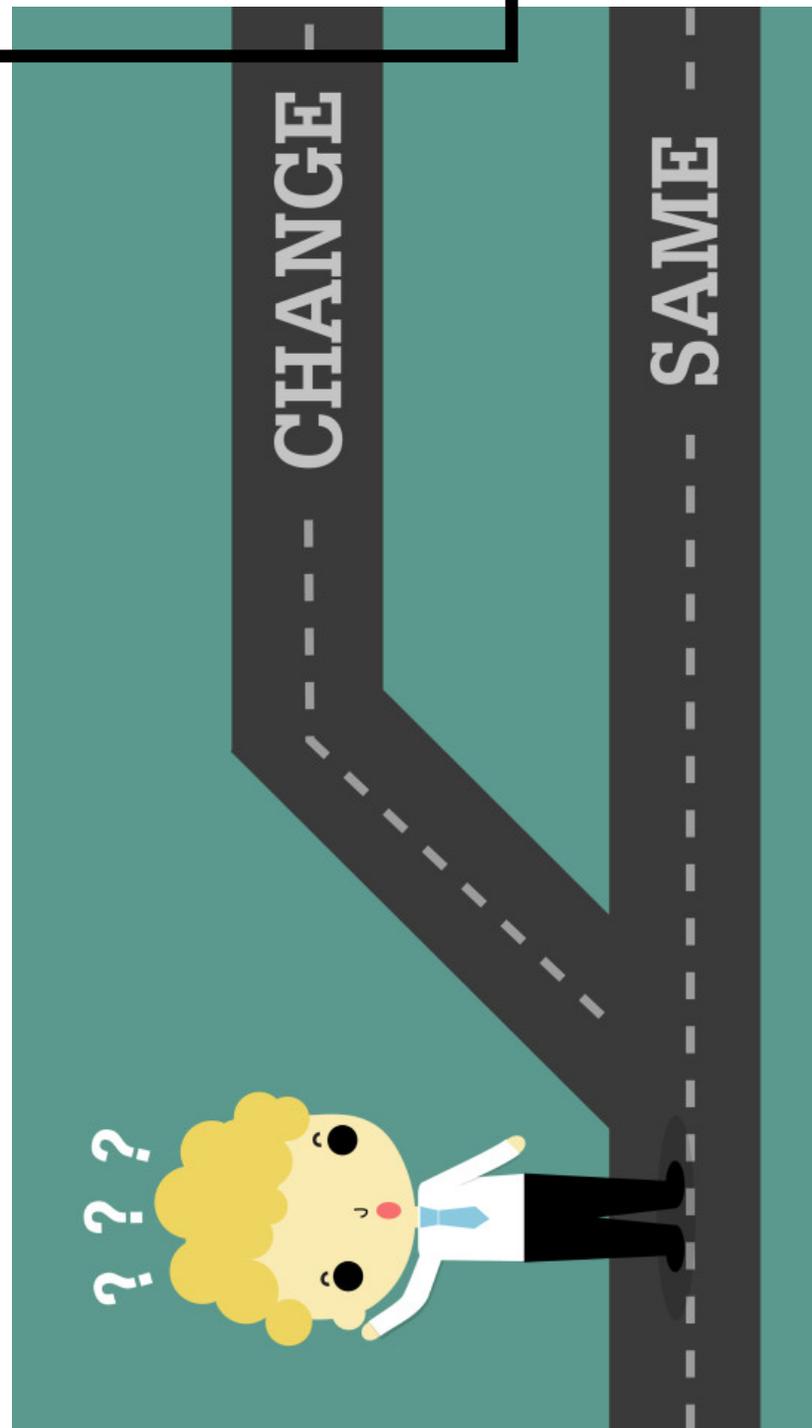
- En los albores del presente siglo son muchos los desafíos por los que atraviesan las organizaciones en general para asegurar un lugar pertinente en la desafiante sociedad. De estas exigencias no se escapan las organizaciones educativas, las cuales, debido a su responsabilidad social en el proceso formativo del ser humano, debe enfrentarse a importantes y complejas disyuntivas con respecto a su actuar y sus procesos de organización con miras a un permanente desarrollo, que les permita ofrecer procesos educativos de alto nivel.

- Los ambientes de aprendizaje están en constante construcción desde una visión sistémica e innovadora, que además de transformarlas las desarrolle en forma acertada, según las demandas del convulso y exigente entorno social. Ninguna organización puede permitirse quedarse atrás o perder viabilidad en el contexto social y permanecer sin trascender, mucho menos las enfocadas al servicio educativo. Estas requieren, para el sano desarrollo social, ser pioneras, líderes en su quehacer de manera que sus esfuerzos sean plasmados en forma articulada con las demandas sociales sin poner en segundo lugar el desarrollo pleno del individuo.

# COMPRENDER

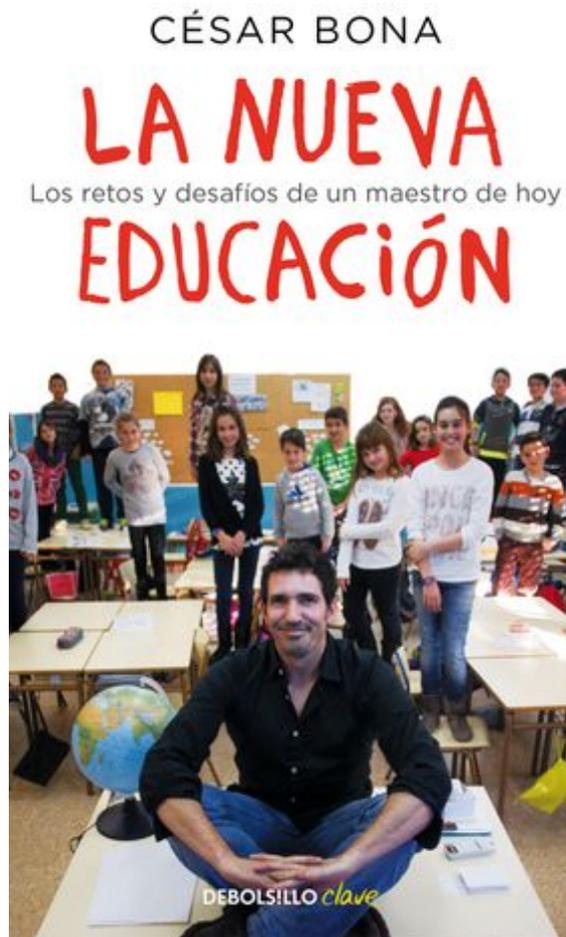
## LOS MOMENTOS DE CAMBIO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

- Es fundamental que los padres, alumnos y personal de la institución estén enterados del cambio que se aborde en las instituciones educativas. Así lograremos poder tener el apoyo en casa y el entusiasmo de los alumnos. Como también entender que los cambios son de mejora para la educación de los alumnos.
- La inestabilidad por implementar nuevas ideas y desarrollar nuevas competencias sin embargo es importante desarrollar la confianza para poder tomar riesgos e invitar a otros a que formen parte del cambio.



# LAS MICRO POLÍTICAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y LA INNOVACIÓN

- La identidad del director y del supervisor; en donde se recupera la formación profesional y la trayectoria en la institución: ingresó, aprendizaje, participación e integración institucional.
- Institución definida como un espacio no necesariamente armónico, más bien, como una arena en donde se registran conflictos y contradicciones entre los sujetos involucrados en ella.
- Dinámicas institucionales. Definidas a partir de las funciones establecidas y organizadas al interior de la institución y que no siempre operan en un nivel de complementariedad, apoyo recíproco, sino que las funciones oficiales y secundarias pueden estar en conflicto, contrarrestando y oponiendo resistencia a las normas o acciones emprendidas o establecidas.
- Contexto: El lugar de trabajo, la colonia, las condiciones socioeconómicas en donde se ubica la escuela.
- Gestión: Entendida como una herramienta que organiza procesos, dinamiza acciones, procesa información y resuelve conflictos
- Micropolítica: Referida a la diversidad de metas, intereses, estrategias, luchas por el poder y el control que cada sujeto persigue.
- Supervisión: Concebida como una función de apoyo y seguimiento a las tareas que realiza el director.



# LO QUE IDENTIFICA A LAS ESCUELAS INNOVADORAS

“Nuestro aporte es que realmente no debería haber un enfoque único para todas las escuelas” dijo un entrevistado por CNN en español. Hay numerosas escuelas públicas y colegios privados, que coinciden en tener los aspectos pasados y orientandolos de la siguiente manera:

→Escuelas ecológicas, su energía es a base de paneles solares (Arizona, un estado muy caliente, aprovechan los recursos de la zona.

→Aula invertida, “Estamos haciendo esto porque queremos ayudar a cada estudiante a progresar aún más mientras están en clase”, dijo Greg Green, superintendente de las escuelas de la comunidad de Clintondale. Pasan más tiempo en el colegio resolviendo dudas y haciendo proyectos y al llegar a casa solo repasan.

→ Proporcionar oportunidades de superación en pregrados con acuerdos con universidades del país y de la zona a colegios y escuelas de secundaria.

→ Proporcionar oportunidades de superación en pregrados con acuerdos con universidades del país y de la zona a colegios y escuelas de secundaria.

→ Utilizar de la tecnología y de los recursos de vídeos y toma de imágenes para elaboración de proyectos y subirlo a las redes sociales para tener esa motivación y feedback del trabajo.

→Tener huertos en donde se pueda cultivar y cocinar lo que se cultiva, como seres integrales también hacer énfasis en la salud y en el ejercicio.

→Actividades extracurriculares que llamen la atención para motivarlos, además de tener campañas anti bullying que han tenido éxito.

→Implementación de espacios makerspace y proyectos utilizando STEAM.

De acuerdo con lo anterior, implementar metodologías que se enfoquen en el desarrollo integral del alumno a través de su participación activa en experiencias de aprendizaje que fomentan el pensamiento crítico, empatía, colaboración, comunicación, entre otras habilidades consideradas clave para los ciudadanos del siglo 21, conllevan a que los aprendizajes rompan las barreras de la clase y las aplique en su vida.



Se ha demostrado que no hay una fórmula secreta para llevar a cabo un plan de innovación en una institución educativa y que este funcione, sino que con pruebas de diversos programas se ha detectado que funciona y que no, pero la clave es que hay que tener el concepto claro de lo que la innovación representa y que **innovar es cambiar la manera convencional de hacer las cosas para obtener mejores resultados. Y si hablamos de innovar, la educación constituye un territorio pleno de oportunidades.**

Se consideran diversos aspectos que conducen lo que es un proyecto educativo innovador, a continuación se te presentan:

**Es vital:** Va más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades concretas, con oportunidades para la vida futura.

**Es activo:** Se centra en el usuario y en la potenciación de las relaciones sociales de su entorno.

**Va más allá del aula:** Supera los límites físicos y organizativos del aula uniendo contextos formales e informales de aprendizaje.

**Fomenta la colaboración:** Está abierto a la participación de educadores/formadores y usuarios de otros ámbitos distintos a la escuela.

**Fomenta competencias del siglo XXI:** Desarrolla en los usuarios/alumnos conocimientos, actitudes y habilidades para la sociedad del conocimiento.

**Provee sentido:** Mediante experiencias significativas y auténticas en lo personal, estimulando el compromiso emocional.

**Ofrece retos:** Actividades creativas, divergentes y abiertas.

**Evalúa:** Herramienta central de aprendizaje del beneficiario; contemplando la heteroevaluación, coevaluación y la autoevaluación.

**Fomenta el uso de tecnologías digitales:** Aporta a los usuarios/alumnos capacidad para analizar, utilizar, producir y compartir información propia, con medios de comunicación digitales.

**Es sostenible:** Mediante procedimientos para su crecimiento y replicabilidad.

# ESPACIOS DE APRENDIZAJE INNOVADORES

- El entorno de aprendizaje físico es un eje central que promueve y fortalece la comunicación de diferentes maneras. La participación en actividades interdisciplinarias, el estudiante como centro del proceso educativo. En definitiva, el diseño puede desafiar e influenciar la forma de pensar y actuar, sobre todo en las escuelas y entornos de aprendizaje. Siendo el objetivo de los espacios de aprendizaje innovadores, liberar y motivar a los estudiantes. La institución tiene que estar relacionada con el ambiente, los desarrollos de la sociedad y el mundo. Las formas de trabajo con las tecnologías digitales implican un cambio hacia un aprendizaje más autónomo, en el que los estudiantes se vuelven más responsables de su propio aprendizaje. Lo interesante sería que los chicos fueran a la escuela a aprender cómo aprender para poder trabajar con los retos del futuro. Niños independientes, que sepan trabajar con otros, que sean creativos, que puedan pensar de manera innovadora.



# FLEXIBLE SEATING

## ¿EN QUÉ CONSISTE?



- Flexible Seating consiste en que los estudiantes son capaces de elegir diferentes opciones de asientos, en los que se adapten mejor a su estilo de aprendizaje.



## APLICACIÓN



- Debe haber un sistema en el lugar para quien los obtiene y cada cuando. Esto podría ser una rotación o un proceso de selección. Permitirles conocer lo que mejor les funciona



## LOGROS



- Permiten que los estudiantes se sienten o se paren de manera que se adapten mejor a su cuerpo. Permite que los estudiantes se sientan físicamente más cómodos mientras están aprendiendo.

# SALÓN MONTESSORI

## ¿EN QUÉ CONSISTE?



- Los salones Montessori consisten en ser un cuarto espacio abierto en donde los estudiantes se pueden mover con libertad utilizando el material independiente que ellos tienen la opción de elegir.



## APLICACIÓN



- Se coloca una “línea” con cinta de aislar de un color llamativo en medio del salón y alrededor deben de ir las mesas y los muebles con los materiales de Montessori a trabajar. El espacio debe ser amplio y lo más ordenado posible, para que se mantenga esa estructura.



## LOGROS



- Lograr que los estudiantes sean más independientes y que el espacio no sea un impedimento para ello, así el puede tomar el material que quiera practicar (para ser autónomo) sin perder, cuando se reúnen deben hacerlo en “la línea” en donde deben mantener control.

# ESCUELAS VITTRA



## ¿EN QUÉ CONSISTE?



- Las escuelas Vittra consisten en tener espacios bastantes amplios, con grandes techos y salones grandes. Además se caracterizan por sus desafíos a la arquitectura, más en el ámbito educativo en el que la estructura de la escuela no cambia. Tienen espacios coloridos y con formas llamativas, dentro de las instalaciones y partes que conforman las escuelas mismas.

## APLICACIÓN



- Se debe tener un concepto de innovación desde la arquitectura del colegio, se debe pensar en lugares bastante amplios en donde los estudiantes tengan la libertad de moverse para poder encontrar su espacio de aprendizaje ideal. Debe haber espacios que despierten la creatividad, imaginación y curiosidad del estudiante para que pueda inspirarse en el espacio y así demostrarlo en su aprendizaje

## LOGROS



- Logra que los estudiantes puedan tomar la decisión de movilizarse con responsabilidad dentro de un espacio y con la finalidad de aprender, además que intenta despertar curiosidad y creatividad desde los diseños del instituto, para que el estudiante no se sienta limitado en ningún momento y menos al momento de aprender y como en toda institución, colegio o escuela actual innovadora, el uso de las TIC's no puede faltar.

# DESING 39 CAMPUS



## ¿EN QUÉ CONSISTE?



- Proyecto que consiste en que los espacios de aprendizaje deben tener el objetivo de fomentar el design thinking, estar conectados con el mundo, deben desarrollar su creatividad, el interés por la investigación y su imaginación, con el apoyo de la tecnología, estrategias como el Growth Mindset, comunicación y personalización

## APLICACIÓN



- Deben ser lugares muy amplios y con una arquitectura llamativa, en donde los estudiantes se sientan motivados a poder desarrollar proyectos y actividades innovadoras, apoyándose de las TIC.

## LOGROS



- Permite que los estudiantes se desarrollen de una forma integral y actual, ya que proporciona mucho material digital como cámaras de video, computadoras de escritorio, laptops, pantallas verde, ipads y demás, para que los estudiantes puedan desarrollarse en éstas épocas actuales. Además se les permiten hacer proyectos con "design thinking"

# LOS LEARNING SPACES UCJC



## ¿EN QUÉ CONSISTE?



- Son espacios abiertos y flexibles que promueven la cultura y el trabajo colaborativo, el desarrollo de la creatividad, las habilidades sociales, comunicativas y el pensamiento crítico.

## APLICACIÓN



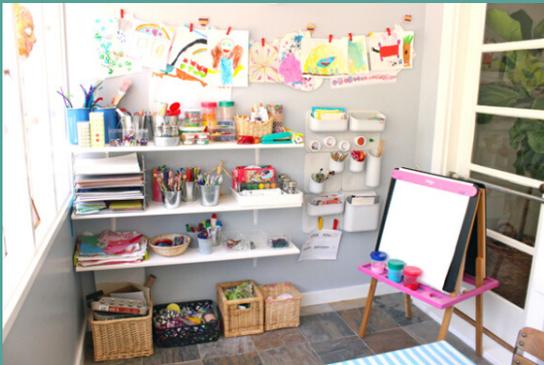
- Concebido para el desarrollo de una experiencia de vida de campus, ofrece un moderno espacio abierto de trabajo para profesores y alumnos, Open Space, ideado para favorecer el diálogo, la interacción y el aprendizaje activo y conjunto.

## LOGROS



- El Laboratorio de Comunicación, MediaLab, dotado de tecnología, equipos e instalaciones de última generación, constituye, desde un enfoque práctico y multidisciplinar, uno de los máximos exponentes del modelo convergente entre disciplinas de esta Universidad. cuenta con una amplia oferta de instalaciones y actividades deportivas y cinco escuelas (tenis, pádel, golf, equitación y natación)

# ESPACIOS CREATIVOS



## ¿EN QUÉ CONSISTE?



Consiste en espacios en los que los estudiantes pueden dibujar, modelar, hacer esbozos, maquetas.

## APLICACIÓN



- Propiciar a los estudiantes un ambiente apto para que puedan dibujar, modelar, hacer esbozos, maquetas, etc. Además de contar con todos los materiales y suministros deseados para poder llevar a cabo la acción de la mejor manera.

## LOGROS



- Los estudiantes logran desarrollar habilidades, además de la motricidad fina y gruesa, también desarrollan y explotan toda su creatividad dando a conocer todo lo que piensan y sienten de una manera divertida y diferente.

# FUJI KINDERGARTEN



## ¿EN QUÉ CONSISTE?



Es una escuela infantil con forma ovalada que pretende romper con las jerarquías formales, la segregación de los espacios y las limitaciones.



## APLICACIÓN



- La estructura de la escuela es ovalada para que todos los estudiantes rompan esquemas, para que dejen de pensar que todo va de la misma manera, esto les ayuda a cambiar su manera de pensar y de ver las cosas, como normalmente lo hacen.



## LOGROS



- Se ha logrado que los estudiantes amplíen su manera de ver las cosas, darles diferentes rumbos y modificar su pensamiento, colabora con el desarrollo de la flexibilidad cognitiva ya que les brinda más oportunidades de desarrollo.

# AUTOR: NATALIA DE LEÓN

## REFLEXIÓN:

Es importante que como docentes seamos accesibles al cambio, ya que con cada mejora educativa se puede ir avanzando como institución y en la educación que se da.

Me deja una gran semilla las partes o las formas de implementar cosas nuevas en mis clases, me da la espinita del poder intentar algo nuevo y perderle miedo al fracaso. Pienso que es muy válido intentar actividades, estrategias y metodologías nuevas, ya que eso será "aire fresco para nosotros y para nuestros estudiantes" además que nos permite ir avanzando y salir de la zona de confort, intentando algo nuevo y que puede que nos funcione y les guste a los estudiantes o puede que sea todo lo contrario.

El camino de la innovación es muy amplio y lo mejor de todo es que no hay límites ni reglas (como tales) para implementar algo nuevo, la semilla de la duda empieza con nosotros y con la curiosidad que de maestros tenemos podría ser el "empujoncito" para intentarlo.

## LLEVANDO LA INNOVACIÓN A LA PRÁCTICA

- Salir de la zona de confort para intentar algo nuevo.
- Buscar siempre el beneficio de los estudiantes.
- Romper los paradigmas de la educación y demostrarle a los chicos y chicas que la educación es divertida e inspirarlos.
- "El que no arriesga, no gana" la educación es de prueba, de ensayo y error y me ha quedado claro que intentando cosas nuevas puede ser más veneficioso pero no debemos quedarnos con la duda.

## APORTES

- Lo que identifica a las escuelas innovadoras.
- Salón Montessori.
- Escuelas Vittra.
- Desing 39 campus.
- Conclusión.
- Diseño de la Revista.

# AUTOR: KIMBERLY RUIZ

## REFLEXIÓN:

La expresión de innovación en el ámbito de educación llamada “innovación educativa”, es el cambio, aplicándose en ideas, procesos, estrategias, métodos que nos ayudarán para una “mejora” en el proceso de aprendizaje. Es poder introducir algo nuevo basándonos en las necesidades del contexto.

Es importante conocer que para que se lleve a cabo una innovación debe de estar la intención, la planificación, el esfuerzo, pero tenemos que estar conscientes que durante el camino se puede fracasar en los resultados, o producir frutos “equivocados”. Pero esto no nos debe impedir con nuestro proceso de innovar dentro del aula. Una innovación nos ayudará como respuesta a un problema, ya sea que el problema sea en términos de necesidades que demandan una solución, o de intención de tener acceso a mejores niveles de desarrollo para poder alcanzar un objetivo. Un aspecto importante de la innovación es que al hacer del aprendizaje de las prácticas una constante sistematización (Mejía, 2010), convierte al sujeto de ellas en un creador y productor de saber, quien reorienta y orienta su quehacer.

## LLEVANDO LA INNOVACIÓN A LA PRÁCTICA

- Una estrategia que se puede utilizar y que desde mi experiencia me ayudo un montón trabajar, son “centros de aprendizaje” dentro del aula.
- Un centro de aprendizaje es una zona definida del salón de clase que se organiza sobre un solo tópico, tema o actividad en donde los estudiantes practican, ensayan o profundizan una habilidad o un conocimiento. Los centros de aprendizaje, dan a los maestros una manera de ofrecer un rango de actividades que pueden satisfacer a los diferentes niveles de preparación, intereses y perfiles educativos de los estudiantes. El centro debe contener las instrucciones y los materiales que los estudiantes necesitarán para realizar la actividad

## APORTES

- La importancia de la innovación educativa.
- Comprender los momentos de cambio en las instituciones educativas .
- Espacios de aprendizaje innovadores
- Flexible Seating

# AUTOR: SOFÍA MAYEN

## REFLEXIÓN:

Es de vital importancia pensar en todas las ventajas que aporta la innovación ya que está en un transporte que nos permite integrar un cambio en la educación sin importar los obstáculos. Claro para esto es necesario que los docentes estén dispuestos adaptarse a la transformación de la educación, teniendo en cuenta que tenemos la obligación de desarrollar nuevas estrategias. Esto es necesario porque nuestro entorno cambia ha sociedad ha evolucionado, nuestros hábitos de vida y forma de aprender no son los mismos.

Es imprescindible tener en cuenta que cuando hablamos de innovar no es sólo una simple mejora si no nos referimos a un conducto para facilitar o transmitir el conocimiento y así crear en los estudiantes un aprendizaje significativo

## LLEVANDO LA INNOVACIÓN A LA PRÁCTICA

- Innovar para crear nuevas formas de ser docentes es decir con alta empatía, que trabajen en equipo y así creen nuevas ideas estratégicas para implementarlas en conjunto.
- Involucrar más al estudiante y que sea él quien protagonice su aprendizaje, sin embargo como docente es necesario brindarle las herramientas y crear espacios en los que faciliten su aprendizaje e inclusive desarrolle su autonomía.
- Ejerciendo como maestra de preescolar mi mayor reto es crear nuevos espacios y entornos para que mis estudiantes crezcan, aprendan, vivan y se desarrolle intelectual y emocionalmente.

## APORTES

- Calidad de la educación e innovación.
- Comprender los momentos de cambio en las instituciones educativas.
- introducción.

# AUTOR: CARMEN LUCÍA DE LEÓN

## REFLEXIÓN:

La innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos. Es más imprescindible la motivación del docente que la del alumno.

Porque el docente es un generador de emociones y dinámicas. Un docente motivado es una pieza fundamental en las reglas de la enseñanza. Si el maestro se emociona podemos emocionar a nuestros alumnos a través de la curiosidad. Es imposible enseñar si un alumno no quiere aprender. La transformación consiste, por tanto, en saber cómo quiere aprender el alumno.

## LLEVANDO LA INNOVACIÓN A LA PRÁCTICA

- Establecer proyectos curriculares en los que se tome en cuenta la incorporación de las nuevas tecnologías como uno de los principales recursos de aprendizaje.
- Favorecer una disposición más abierta al uso de nuevos medios por parte de los profesores, brindándoles la formación y el apoyo necesario.
- Llevar a cabo distintos procesos de aprendizaje compartidos por distintas comunidades de estudiantes que se encuentren distantes en el espacio..
- Establecer propuestas para que los estudiantes puedan realizar trabajos de investigación, en los que las nuevas tecnologías sean una importante fuente de datos para su realización

## APORTES

- Learning spaces UCJC.
- Micro políticas en las instituciones educativas y la innovación.

# AUTOR: VANEZA ALFARO

## REFLEXIÓN:

La Innovación es todo aquello que ha inventado el ser humano para la facilitación de los quehaceres de la vida diaria, de la mano con la educación crear y desarrollar diferentes ideas y maneras de impartir el conocimiento por distintos medios o canales de una mejor manera, facilitando el proceso de comunicación entre el emisor y el receptor Incorporando sistemas educativos innovadores. Por ello es indispensable que todos los docentes se propongan buscar diferentes estrategias para la creación y modificación de la manera de impartir el conocimiento para que desde nuestro salón de clases innovemos.

## LLEVANDO LA INNOVACIÓN A LA PRÁCTICA

- La innovación educativa trata de mejorar el sistema, no lo transforma, y es la vía para lograr el cambio real en las aulas.
- El alumno está en el centro de este sistema, en el que docentes y familia tienen que trabajar juntos.
- La tecnología forma parte de la vida y no hay que dejarla fuera de las aulas, ya que es una de las principales herramientas de aprendizaje. Pero nunca puede sustituir al profesor.
- La empatía o la gestión de las emociones son tan importantes como los contenidos en un colegio.
- La innovación no es un fin en sí mismo, debe tener la misión de desarrollar el potencial de los alumnos como seres humanos. Hay que darles herramientas para la vida.

## APORTES

- Lo difícil del cambio en las instituciones educativas.
- Espacio Creativo.
- Fuji Kindergarten.

# CONCLUSIÓN

Al final podríamos decir que la innovación educativa es el proceso transformador que va a buscar renovar y modificar aquellos problemas o circunstancias que no están funcionando y necesitan ser cambiadas.

Sin embargo, hacer este tipo de cambios representa adaptación, disposición, actitud y compromiso, ya que se enfrentarán a nuevas oportunidades y situaciones que necesitarán de estos factores, aunque no funcione al 100% el cambio podemos ir aprendiendo a adaptarlo a las necesidades que van surgiendo o que necesitan ser cubiertas, es un ensayo y error, y no necesariamente tiene que estar mal, así es como las mejores ideas han surgido, a veces solo necesitan ser descubiertas e implementarlas o al momento en el que se implementan puede que aún falten pulirlas, al final la educación es un camino largo y de mucho descubrimiento pero la disposición es lo que nos mantendrá con interés de hacerlo.

En muchas ocasiones no nos atrevemos a hacer los cambios, miedo al error, terror al fracaso, el perfeccionismo o la organización extrema puede que sean barreras que nos limiten a proponer o a hacer los cambios pero el verdadero reto estará en ser ese maestro que recuerden, el que hacía sus clases de forma distinta, el que hacía una conexión con sus estudiantes, el que superó esos retos e hizo sus clases como una clase de vida y no de contenido, la pregunta es...

¿Qué cambios estás dispuestos a hacer?

# E - GRAFÍA

Álvarez, G. (2005). Espacio Educativos Montessori. Recuperado de Universidad Pedagógica Nacional UPN Sitio web: <http://200.23.113.51/pdf/22692.pdf>

Bosch, R. (2011). Escuela Vittra Telefonplan. Recuperado de Rosan Bosch Sitio web: <https://rosanbosch.com/es/proyecto/escuela-vittra-telefonplan>

Castro Verónica. (2017) "Rosan Bosch: espacios de aprendizaje innovadores" <https://www.educ.ar/noticias/200143/rosan-bosch-espacios-de-aprendizaje-innovadores>

Design39campus. (2020). About Us. Recuperado de design 39 campus Sitio web: <https://design39campus.com/about-us>

Iglesias Martínez, M. J., Lozano Cabezas, I., & Roldán Soler, I. (2018). La calidad e innovación educativa en la formación continua docente: un estudio cualitativo en dos centros educativos. Revista Iberoamericana De Educación, 77(1), 13-34. <https://doi.org/10.35362/rie7713090>

Kavilanz, P. (2015). Conoce las escuelas más innovadoras de Estados Unidos. Recuperado de CNN educación Sitio web: <https://cnnespanol.cnn.com/2015/10/19/conoce-las-escuelas-mas-innovadoras-de-estados-unidos/>

Kedezma, F. (s.f). 15 escuelas innovadoras de México. Recuperado, de Canva artículos/educación Sitio web: [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/15-escuelas-innovadoras-de-mexico/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/15-escuelas-innovadoras-de-mexico/)

# E - GRAFÍA

Planeta, A. (15 de Enero de 2020). Aula Planeta. Recuperado de Cambio e innovación para las escuelas del futuro:

<https://www.aulaplaneta.com/2017/06/23/educacion-y-tic/cambio-e-innovacion-las-escuelas-del-futuro/>

Rica, U. d. (25 de Junio de 2015). Revista Educación. Recuperado de Desarrollo organizacional y los procesos de cambio en las instituciones educativas, un reto de la gestión de la educación:

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44043204005/html/index.html>

Tiching. (2017). 9 ideas

innovadoras para replantear la organización del espacio en tu aula. Recuperado, de tiching blog Sitio web: <http://blog.tiching.com/9-ideas-innovadoras-replantear-la-organizacion-del-espacio-aula/>

UNESCO Office Lima . (2016). UNESDOC Biblioteca Digital. Obtenido de:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247005>