

## La influencia del espacio, la ciudad y la Cultura Maker en educación

### The influence of space, the city and maker culture in education

**Yolanda García Rodríguez**  
Universidad Camilo José Cela

**Silvia Carrascal Domínguez**  
Universidad Camilo José Cela  
scarrascal@ucjc.edu

Recibido: 7 de noviembre de 2016

Aprobado: 27 de diciembre de 2016

#### Resumen

En el desarrollo del presente texto se muestra una reflexión sobre la influencia que ejercen los espacios y la cultura Maker en la educación. En este sentido, la educación se convierte en el vínculo de transmisión de culturas y la escuela se presenta como un lugar privilegiado para el desarrollo de aprendizajes y relaciones en espacios de gran diversidad que den respuesta a las demandas sociales. Las nuevas generaciones se forman en un contexto educativo que da mucha importancia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las cuales transmiten nuevos valores de colaboración y respeto, a través del diseño de nuevos espacios de aprendizaje e intercambio de experiencias. En este sentido, la escuela puede servir para compensar desigualdades y adquirir nuevos conocimientos compartidos con personas de todo el mundo, favoreciendo entornos de interacción entre los diferentes sistemas sociales, culturales y educativos.

**Palabras clave:** Educación, cultura, Movimiento Maker y aprendizaje

García-Rodríguez, Y. & Carrascal-Domínguez, S.(2017). La influencia del espacio, la ciudad y la Cultura Maker en educación. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 6, 1-13.

**Abstract**

In the development of this text reflects on the influence spaces and Maker culture in education. In this sense, education becomes the transmission link cultures and the school is presented as a privileged place for the development of learning and relationships in areas of great diversity that respond to social demands. The new generations are formed in an educational context that gives great importance to information and communications technology, which transmit new values of cooperation and respect, through the design of new spaces for learning and sharing of experiences. In this sense, the school can serve to offset inequalities and acquire new shares with people around the world, promoting environments interaction between different social, cultural and education systems.

**Key words:** Education, culture, Maker Movement and learning

García-Rodríguez, Y. & Carrascal-Domínguez, S.(2017). The influence of space, the city and maker culture in education. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 6, 1-13

**Sumario:** 1. Cultura y educación. 2. Espacio y educación. 3. La cultura abierta al entorno: nuevos espacios de aprendizaje. 3.1. La cultura Maker. Un movimiento internacional para la intervención y la innovación en educación. 3.2. Aportaciones culturales en espacios de relación social. *La ciudad como un modelo integrador* 4. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

## 1.- Cultura y educación

Ante la diversidad cultural, donde cada persona nace y se desarrolla dentro de un determinado contexto adquiriendo diversas identidades culturales, la educación se convierte en el vínculo de transmisión de culturas. En este sentido, cultura y educación interactúan de manera conjunta, favoreciendo el desarrollo humano y su propia cultura desde el respeto, consciente de la existencia de otras formas culturales. Desde los planteamientos educativos se asume el reto de educar para la interculturalidad, formando y preparando a las personas en el desarrollo de capacidades y otras formas de pensar y sentir, hacia el acercamiento de las diferentes culturas desde el exterior y el interior del ser humano. Esto se convierte en un sistema complejo que genera procesos de cambio y transformación, donde las diferentes partes interactúan, desarrollan normas que regulan la convivencia y se toman decisiones para atender los diferentes contextos culturales. Según afirma Gimeno (2001) lo importante de la diversidad, son las personas y la tolerancia entre las mismas. En este sentido, se entiende por contexto de interacción cuando se

produce la acción social, donde las personas se relacionan con otras para hacer cosas. Por tanto no es la cultura la que hace a las personas, sino las personas las que hacen cultura.

La cultura son las relaciones que los seres humanos mantienen con otras personas, con sus acciones y los productos que se derivan de las mismas. Por consiguiente, cobra importancia el contexto escolar, por ser un espacio donde se establecen este tipo de relaciones. Nos obstante, cabe diferenciar que educación y escolarización no es lo mismo. Es decir, la educación es muy amplia y puede estar presente en cualquier ámbito o contexto, mientras que la escolarización sólo se enmarca en las escuelas. En cuanto al concepto de cultura, podemos afirmar que se expresa como el aprendizaje de reglas y normas que los seres humanos van construyendo a lo largo de su historia, a través de su forma de vida y costumbres, como miembros de un mismo grupo, desarrollando el proceso de socialización en sus diferentes manifestaciones. En este sentido, la cultura es algo dinámico que está en continuo cambio y que se adapta a las personas y al momento social en el que se desarrolla, en aportaciones de Besalú (2002) se expone que: *“La cultura es una manera determinada de ser perteneciente a una comunidad”*. En el marco internacional, tiene relevancia *“La Educación Encierra un Tesoro”* donde se propone que la educación debe llegar a todas las personas, promoviendo encuentros culturales donde se produzcan intercambios en igualdad, en manuales como el Informe Delors, (1996). En dicho informe se presentan los cuatro pilares sobre los que se debe basar la educación para el siglo XXI: *Aprender a conocer, Aprender a hacer, Aprender a vivir juntos y Aprender a ser*.

Desde esta perspectiva, la cultura no es lo que hace un reducido número de personas (pintores, escritores, directores de cine, diseñadores de moda, etc.), sino que cualquier ser humano es agente de cultura, sea cual fuere su dedicación o profesión. Tampoco es un grupo social, ni un país ni una nación. Por consiguiente, se entiende la cultura como una forma social. En este sentido, la gente es la que produce cultura que se deriva de la acción social. Por ejemplo, cuando vemos las formas de actuación de una persona, sus costumbres, su identidad, etc., podemos decir algo de su cultura. Todo ser humano es agente de la cultura y todo producto del ser humano, sea cual sea, lo es de un proceso cultural. De igual modo, la cultura como comunicación, defiende que todos los seres humanos son iguales en su condición de animales culturalmente competentes, pero son diversos en sus formas de poner en práctica esa competencia (UNESCO, 2009). Si bien, cabe destacar que la naturaleza del concepto de cultura es ambigua, no habiendo un consenso entre los investigadores, ya que al hacer una descripción de cultura se puede estar diferenciando de otras formas en algún plano de observación. Por ello, se exponen que algunas definiciones sobre cultura muestran que es una forma de vida social y que la cultura es entendida como conjunto de reglas con cuyo uso, las personas dan forma a la relación que mantienen entre sí en su vida y acción social, en aportaciones de Velasco, García y Díaz (2007). En este contexto, la escuela se presenta como un lugar privilegiado para el desarrollo de acciones y relaciones sociales entre las personas que crean una cultura y que se transmite a través de la educación, encargada de la transmisión de los conocimientos y valores sociales y culturales.

## 2. Espacio y educación

En la sociedad actual, los nuevos contextos de aprendizaje han encontrado grandes posibilidades a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, creando nuevos espacios colaborativos entre las personas de diferentes lugares del mundo. Esta situación, ha dado lugar a valores más inclusivos de colaboración, diversidad y compromiso. Ante esta realidad, se requieren actitudes y valores que permitan al usuario adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por dichas tecnologías, su apropiación y adaptación a los propios fines y la capacidad de interaccionar socialmente en torno a ellas. Se trata de un proceso para desarrollar actitudes activas, críticas y realistas hacia los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso. Estos recursos tecnológicos permiten el acceso al conocimiento de nuevos materiales que tienen un mayor alcance y que de otra manera sería muy complejo acceder a los mismos. Este tipo de recursos, también permiten compartir las propias experiencias que a su vez se exponen a la crítica constructiva de la comunidad. Dichas tecnologías aportan una mayor rapidez en la difusión de la información, la innovación e indagación tanto personal como colectiva, la creatividad y la expresión en sus diferentes manifestaciones. Del mismo modo se favorece el aprendizaje colaborativo en espacios motivantes para los miembros del grupo, promoviendo el desarrollo de nuevas actividades de aprendizaje.

La aportación de la creación de las redes sociales ha contribuido a facilitar el acceso a la información y a la creación de espacios comunes en contextos de aprendizaje. En este contexto, podemos hacer referencia al Proyecto Seequel, que realiza aportaciones sobre los territorios eLearning, dentro del Plan de Acción de la Unión Europea; y donde desarrollan prácticas de aprendizaje que integran aspectos laborales, educativos y de relación social. El objetivo es producir diferentes formas de intersección entre todos los sectores aprendizaje formal y no formal, en la mejora de la gestión entre fronteras (Cerrillo i Martínez y Delgado, 2010).

El diálogo y la reflexión se convierten en instrumentos claves para el desarrollo cultural y en este contexto, la escuela ha de procurar fomentar actitudes de respeto y buen entendimiento, sin atentar contra los derechos fundamentales, tratando de buscar el equilibrio, la tolerancia y el intercambio, superando el etnocentrismo y la segregación cultural. En este sentido, uno de los objetivos en favor de la calidad de la educación se describe en el Informe de Seguimiento de la EPT en el Mundo en “Educación para todos, 2000-2015”. A través de este informe, UNESCO pretende enseñar el respeto por las diferentes formas culturales, mostrando los valores de cada una de ellas y ofreciendo, al mismo tiempo, los medios para conservar sus creencias. Otro de sus objetivos es facilitar los cambios curriculares y de mentalidad, desde diferentes perspectivas socioculturales para la trasmisión de aquellos valores que favorecen la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia, y que constituyen la base de la vida en común. En este sentido, la influencia de la diversidad cultural suscita el desarrollo de los principios de equidad, garantizando la igualdad de oportunidades, la inclusión

educativa y la no discriminación, y actuando como elemento compensador de las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales. Este tipo de acciones mantienen que la pluralidad es un requisito para la educación, tal y como se refleja en el Informe Mundial: “Invertir en la Diversidad Cultural y el Diálogo Intercultural” realizado por UNESCO (UNESCO, 2010).

Por todo ello, las escuelas se convierten en espacios de intercambio y desarrollo, al igual que otros contextos como la familia, el barrio, la comunidad, los pueblos y ciudades, desde el desarrollo de valores democráticos de convivencia y desde los principios educativos de la inclusión y no discriminación. A través de su desarrollo, se rescata la clasificación de los distintos valores organizada alrededor del concepto de paz positiva, que tiene carácter globalizador y que integra otros valores como el desarrollo humano en armonía con el medioambiente, en aportaciones de Tuvilla, (2004).

Debido a este estado de la sociedad actual, se plantea que desde los centros educativos, se debe reflexionar en las capacidades y habilidades comunicativas capaces de favorecer las relaciones sociales a través de las cuales se crea la cultura, definiendo cuáles son los valores importantes y los que interesa que adquieran los alumnos para crear entornos de igualdad y aceptación de las normas culturales del contexto en el que están inmersos. Por tanto, valores como la inclusión, aceptación, compromiso e implicación personal, acogimiento y aceptación, diálogo y comunicación, dinamismo, colaboración y cooperación, deben fluir en los entornos escolares guiando los aprendizajes, las formas de enseñar y de relacionarnos a favor de una educación de calidad en respuesta a la diversidad (Carrascal, 2013 y UNESCO 2010). En este contexto, aprender las características, creencias y gastronomía de otra cultura, puede resultar enriquecedor.

Los valores que se transmiten desde las tecnologías son la inmediatez y la rapidez en el acceso a la información, la seguridad, el alcance y prontitud a la información o comunicación con otras personas de cualquier lugar, siendo valores apreciados por la mayoría de las personas. En los últimos años se ha desarrollado un fenómeno social alrededor de la cultura Maker, que supone para muchos una nueva forma de revolución industrial. Este modelo educativo, es un movimiento que se extiende a nivel mundial nacido en Estados Unidos y que ha cobrado fuerza en todo el mundo por su apertura hacia el conocimiento y la comunicación. Se basa, en que cualquier persona puede realizar sus propios proyectos y productos, con la ayuda de la tecnología y gracias al conocimiento compartido existente, siendo accesible a través de las redes sociales o de internet.

Para acoger las acciones realizadas por aficionados y profesionales de la fabricación digital, la electrónica y la impresión 3D, se realiza la primera Maker Faire en San Mateo (California) en 2006. En España, el pasado año 2015 el centro Medialab-Prado acogió también el movimiento maker en Madrid, donde se dieron cita numerosos diseñadores, inventores, artesanos y profesionales de la manufactura “makers”. Durante el presente año 2016, la European Maker Week (EMW) es promovida por la Comisión Europea e implementada por la Maker Faire de Roma junto con la Startup Europe, con el objetivo de mostrar a la ciudadanía

europea las tendencias y la tecnología desarrollada por las Fab Labs, Makerspaces, Hackerspaces y el ecosistema de Startups que desarrollan hardware (UNIÓN EUROPEA, 2016). En resumen, podemos afirmar que se configura como una cantera de emprendedores y emprendimiento en la que se presentan los diferentes proyectos y que está favoreciendo la proliferación de nuevos espacios de aprendizaje “makers”.

En relación al desarrollo de los espacios maker en contextos educativos, así como a la presentación de la cultura Maker en España, podemos apuntar que se ha configurado como un nuevo movimiento en contextos educativos y de manera innovadora en los colegios SEK International. Esta institución, fundada en 1892, cuenta hoy en día con nueve centros escolares, tanto en el territorio nacional como internacional, y desde el año 2000 con la Universidad Camilo José Cela (UCJC), aportando al proceso educativo el impulso al desarrollo y la innovación docente. Esta institución promueve el desarrollo de habilidades que garantizan un aprendizaje relevante, global, internacional y significativo, donde el objetivo de dicho aprendizaje es lograr el pleno desarrollo de la potencialidad de cada usuario para hacer frente a los retos del siglo XXI. Desde estos métodos de trabajo se fomentan valores colaborativos, compartiendo tareas y conocimientos, en el respeto al trabajo de los demás, el disfrute por aprender y crear, así como la colaboración conjunta (Fundación Felipe Segovia, 2015).

Haciendo referencia a la historia y evolución de la educación, podemos afirmar que estos valores son compartidos con otras metodologías. Por ejemplo, podemos encontrar antecedentes en el Método Montessori a través de sus teorías sobre la educación. Estas ideas aportaron una renovación en los métodos pedagógicos de la época, favoreciendo la creación de nuevos espacios y prestando especial atención al interés de los niños según la etapa evolutiva en que se encuentran. A través de la manipulación de objetos concretos el niño favorece el desarrollo del conocimiento y del pensamiento abstracto. De las ideas constructivistas de Piaget, también podemos extraer la aportación de que el desarrollo intelectual de un individuo depende de los estímulos que recibe de su entorno (Martín, 1997; Muñoz Rodríguez, 2009).

En este sentido, podemos afirmar que la metodología de Reggio Emilia también apostaba por un espacio arquitectónico o “atelier” como estímulo del proceso de aprendizaje. Este enfoque fue seguido por Magaluzzi a mediados del siglo XX, buscando las necesidades de los niños dentro de su propia comunidad. En estos espacios se desarrollaba un nuevo modelo de enseñanza en la que el alumno es partícipe y diseñador de su propio aprendizaje. Estos modelos se configuran como espacios colaborativos y de convivencia con el grupo de iguales, donde la observación participante del educador cobra especial relevancia. Desde estos entornos, se favorece la exploración y el desarrollo de habilidades cognitivas básicas, con la utilización de materiales diseñados científicamente en un contexto experimental dentro del aula, fomentando el intercambio de experiencias, el compromiso en el desarrollo de las actividades y el respeto hacia los demás. En este sentido, el adulto asume un papel de guía que ofrece solo la ayuda y confianza necesaria para que sea

el alumno el que piense por sí mismo y desarrolle al máximo las capacidades físicas, psíquicas y sensoriales, siendo el alumno el protagonista de su propio aprendizaje de una manera libre.

La educación debe apostar por la flexibilidad de los espacios, tanto desde el punto de vista arquitectónico como cultural. Esto permitirá, además de la creación de nuevos espacios de aprendizaje, promover un proceso de interculturalidad y diversificación cultural, reflejo de los cambios que se están desarrollando en el sistema educativo y como consecuencia del cambio social.

### 3. La cultura abierta al entorno: nuevos espacios de aprendizaje

#### 3.1. La cultura Maker. Un movimiento internacional para la intervención y la innovación en educación

Desde el contexto escolar, como espacio donde se desarrolla la acción social y las manifestaciones culturales, se utilizan las tecnologías como herramienta didáctica, facilitando el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Los más jóvenes, están desarrollando amplias capacidades digitales no solo en los aprendizajes sino también como forma de relacionarse, de acceso a otras formas culturales así como de ocupar su tiempo libre. De los currículos educativos, a través de los manuales de la Ley de Educación 8/2013 (LOMCE), podemos extraer que su estructura y contenidos apuntan a favorecer el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes. Estas competencias han de implicar el uso creativo, crítico y seguro de dichas tecnologías para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad; así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de dichas tecnologías. Por consiguiente, los currículos reflejan la importancia del desarrollo de la competencia digital para la adquisición de los objetivos educativos y así contribuir a los fines de la educación y la cultura.

En este sentido, desde la Institución Educativa SEK se desarrollan nuevas iniciativas a través de la cultura Market en sus centros educativos. En la actualidad, la institución cuenta con un total de seis colegios en España y tres en el extranjero, ofreciendo una enseñanza bilingüe centrada en el alumno y desarrollando programas de Bachillerato Internacional en todas las etapas desde los 3 a los 18 años edad. Dentro del marco de la iniciativa SEK Lab, se desarrollan los espacios creativos denominados Maker Spaces. En estos estudios, talleres y laboratorios de ideas, los estudiantes y la comunidad educativa SEK pueden crear redes y emprender, aportar ideas, diseñar y crear prototipos o productos terminados con el propósito de disfrutar, aprender e innovar. Los Colegios San Estanislao de Kostka (SEK) desde 1958, son un referente en la renovación de las estructuras escolares y de los métodos didácticos con la propuesta de un nuevo paradigma denominado “El Aula Inteligente”.

Por otro lado, existen diversas iniciativas, fuera del contexto escolar, que se

desarrollan entorno a la cultura de los Espacios Maker; una de ellas, es la plataforma Quirky con base en Nueva York, que funciona como una comunidad creativa de inventos que integra a más de 330 mil personas de diferentes lugares del mundo, quienes exponen sus ideas, comparten conocimientos y herramientas, desarrollando espacios de aprendizaje colectivo. En España destaca también la Asociación Makerspace Madrid, que pretende la creación de espacios comunes para fomentar el encuentro de personas creativas e inventivas, promoviendo las tecnologías, la innovación, y la creatividad. También establecen vínculos nacionales e internacionales y crean grupos de trabajo multidisciplinares que generen soluciones novedosas en base a sus experiencias individuales previas. Algunas de las actividades que desarrollan son los talleres sobre entorno a la fabricación digital, impresión 3D y el prototipado, la elaboración de materiales didácticos, eventos y conferencias para dar visibilidad a las nuevas técnicas de producción digital, entre otros.

Con carácter itinerante a lo largo de toda la geografía española se encuentra El Circolab, que es un laboratorio de experimentación educativo-tecnológico, que pretende implicar a las personas en el proceso de creación tecnológica desde una perspectiva libre y colaborativa. Utilizan la tecnología como una herramienta educativa abierta a todo el mundo, útil para resolver cuestiones de la vida diaria y estimular la imaginación. Durante su recorrido por los diferentes pueblos, organizan talleres gratuitos diseñados para despertar la creatividad y la curiosidad tecnológica en personas de todas las edades. Por otro lado, está surgiendo un interés por la filosofía Maker en las bibliotecas, ejemplo de ello son las bibliotecas públicas de grandes ciudades como Madrid y Barcelona, donde se crean espacios para la creatividad, la experimentación y la inclusión social.

Estas nuevas formas de enseñar y aprender en contextos interactivos a través de redes multimedia, han sido desarrolladas e impulsadas por el profesor Stephen Heppell. Se presenta como un académico muy influyente de los últimos años en el campo de la tecnología y la educación, siendo experto líder de Europa en los espacios de enseñanza y aprendizaje en línea. Heppell defiende que el verdadero sentido de los espacios Maker es la creación de lugares donde los niños pueden ser curiosos, ingeniosos y creativos; donde pueden aplicar las matemáticas, la ciencia, el conocimiento y la comprensión de su plan de estudios y hacer las cosas que les provocan una mayor emoción.

Son espacios que dan respuesta a la diversidad de una forma diferente, donde existe un apoyo mutuo entre alumnos y educadores y donde van exponiendo los diferentes puntos de vista que hacen posible que cambie el proceso de evolución y perfeccionamiento progresivo de los espacios (Mokhtar, Heppell, Segovia y Heppell 2013).

Los espacios Maker están apareciendo en las escuelas y en los centros culturales, configurándose como lugares donde se puede construir, destruir, desmontar y montar cosas y diseñar también nuevos productos, cambiando el aprendizaje a un modelo constructivista.



### **3.2. Aportaciones culturales en espacios de relación social. La ciudad como un modelo integrador.**

Desde el contexto social, es importante el valor que se da a lo que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las cuales posibilitan mayor facilidad en el desarrollo de estrategias para la creación de entornos más participativos y democráticos. Están teniendo un gran impacto las redes sociales, a través de las cuales se ha fomentado el acceso a la información. Si bien, habrá que reflexionar sobre si este acceso tecnológico se produce en un plano de igualdad y donde las oportunidades son las mismas para todas las personas. Las nuevas generaciones se encuentran en un sistema cultural que da mucha importancia a dichas tecnologías. Han nacido en un entorno con nuevos dispositivos tecnológicos y digitales, siendo para ellos algo natural, como si siempre hubieran existido, mientras que para sus padres y abuelos, no lo es, y se ven abocados a prepararse en estas herramientas que en gran medida les supone un gran esfuerzo.

Los jóvenes presentan una capacidad más intuitiva y parece que desarrollan con mayor facilidad habilidades y estrategias tecnológicas. A menudo son los más pequeños los que enseñan a los adultos el manejo de los mismos. Esta situación también se puede observar en contextos escolares, produciéndose una discontinuidad entre profesores y alumnos. Desde hace más de una década se habla del término de *“brecha digital”*, que según los investigadores alcanza ya grandes dimensiones que afectan a las diferentes generaciones, llegando a compararse con la problemática del analfabetismo en la época de nuestros progenitores. Esta situación produce una desventaja y desigualdad entre los que utilizan las tecnologías de forma rutinaria formando parte de su vida diaria, frente a los que no tienen acceso y quedan separados de dicho sistema tecnológico. La discontinuidad que se expone entre el sistema escolar y la familia, también se puede observar cuando los hijos acuden a una escuela bilingüe y luego en casa solo se habla la lengua materna, o cuando el alumnado adquiere una formación con altas tecnologías y luego las posibilidades para llevarlas a cabo en el mundo laboral se ven reducidas porque no se han generado espacios para desarrollarlas. Los alumnos se encuentran en la actualidad con pocas posibilidades, dando paso a la desmotivación y frustración de una generación preparada.

Las aportaciones en Díaz de Rada (2010), establecen que la cultura es un producto de la acción humana, donde se produce una interiorización de herramientas para la conducta, que solo es posible cuando se produce en interacción con otros. Estas herramientas facilitan la difusión de actividades y actuaciones para el acercamiento a un mayor número de personas de diferentes entornos, abriendo escenarios que hagan posible la participación y el intercambio de experiencias de los implicados. Para ello y en respuesta a la diversidad de culturas, se ha de ofrecer un amplio abanico de actividades dirigidas a los distintos usuarios en edades, preferencias e inquietudes, así como en distintas manifestaciones (escrita, visual, artística, musical, etc.). En otro orden, la cultura entendida como forma de vida social, es una propiedad universal de cualquier vida humana. No hay vida social si no hay personas capaces de interactuar. Por ello, es importante que el ser humano

desarrolle capacidades comunicativas y de aprendizaje social.

En este sentido, podemos afirmar que los diferentes espacios que forman una ciudad o un pueblo, contienen importantes connotaciones culturales que hacen referencia a su historia y trayectoria, a los sujetos que la habitan y al modo en que se relacionan. Donde hay gente hay cultura y por tanto se hace presente en cada rincón, en su forma urbanística de agruparse, en las calles y las zonas dedicadas al esparcimiento y al disfrute así como al estilo de vida de sus habitantes. Estas ideas están dentro del marco de actuaciones de la última revisión en la ciudad de Génova, sobre la Carta Internacional de Ciudades Educadoras en 2004. En la comunidad, entendida como los espacios donde se vive y a los que se visita, las personas aprenden, muchas veces sin darse cuenta de ello, mientras se juega, se comparte, se observa, se comparan unos lugares con otros y se vivencian relaciones sociales que rigen las normas de convivencia entre las personas, enriqueciendo el conocimiento y pensamiento humano. Por consiguiente, la cultura se experimenta de múltiples formas en contextos naturales, donde tienen más importancia los pensamientos y comportamientos de las personas, que son los que en definitiva quienes caracterizan ese lugar.

Cabe destacar, el “*Proyecto Baana*” en la ciudad de Helsinki, que permitió recuperar una antigua línea de ferrocarril para convertirla en la calle principal del centro, facilitando un espacio más seguro para los peatones y ciclistas que pasean por dicha ciudad. En este sentido, las redes sociales también han contribuido a conocer diferentes espacios comunitarios de cualquier rincón del mundo, desde las tribus en la selva, pasando por las zonas más desérticas hasta las más desarrolladas en su auge arquitectónico. Una iniciativa pionera ha sido creada por Heppel en 2003, a través del proyecto “*Ultraversity*” a través de nuevos espacios on-line, basado en la investigación, de la cual en la actualidad existen variantes en una serie de universidades del Reino Unido (Heppel, 2015).

Otros espacios más específicos dirigidos a la interacción humana son los centros de recuperación de espacios comunitarios al servicio de la cultura y la ciudadanía para la convivencia y el establecimiento de relaciones entre personas de diferentes características. Dichos espacios tienen carácter integrador y favorecen la cohesión social propiciando entornos de participación activa y transmisión de la cultura. Ejemplos de estos lugares son la creación de redes para recuperación de huertos y jardines comunitarios en las ciudades, así como numerosos proyectos llevados a cabo por las asociaciones de barrios vecinales para recuperar lugares que han quedado abandonados y sin utilidad en espacios al servicio de la cultura y las artes. En el ámbito público, un referente destacable en España es el centro de creación contemporánea “*Matadero-Madrid*”, dedicado a la cultura y a las prácticas artísticas, que facilita el intercambio de ideas sobre la cultura y los valores de la sociedad contemporánea, promoviendo encuentros y diálogo entre las personas. Este edificio está formado por cuarenta y ocho edificios y estaba dedicado a realizar funciones de matadero industrial y mercado de ganado en la ciudad de Madrid, durante las décadas centrales del siglo XX. La conversión del Matadero es un espacio cultural que se incluye dentro de otras iniciativas de restauración en Es-

paña, como son la Laboral de Gijón y la Tabacalera de San Sebastián, con la finalidad de crear un espacio cultural que dedica sus instalaciones a exposiciones temporales, al diseño y a la actividad teatral. Esta iniciativa comienza a partir del año 1990, con la recuperación de las diferentes naves del edificio y nuevas propuestas de uso alternativo del espacio, como la Sede de Ballet Nacional en España y la Compañía Nacional de Danza, así como la creación un invernadero al estilo decimonónico simulando microclimas para zonas tropicales y subtropicales. En 2005 comenzó la transformación del espacio sur del antiguo complejo en un centro donde desarrollar diferentes actividades culturales y artísticas. Todas estas propuestas hacen de estos espacios, lugares con gran dinamización social y cultural.

La diversidad es inherente a la sociedad y a la cultura. En las configuración de las ciudades actuales se hace necesario promover el equilibrio entre la identidad y la diversidad, teniendo en cuenta las aportaciones de los ciudadanos y de la sociedad que la integra, además de favorecer la convivencia dentro de su propia identidad cultural (CEE, 2007). Una ciudad y o comunidad educadora no planteará únicamente soluciones unilaterales, sino que deberá de proponer procesos de intercambio, conocimiento, diálogo y participación. Debe producirse, por lo tanto, una fusión de los recursos educativos, tanto a través del sistema educativo, como laboral y social. Un reto que depende de la administración pública y de las instituciones educativas, sociales y culturales que operan en la sociedad, las cuales deberán incorporar entre sus objetivos, los principios de ciudad educadora.

#### 4. Conclusiones

En el marco de la sociedad y la cultura, la escuela es considerada un lugar privilegiado para el desarrollo de acciones y relaciones sociales entre las personas que son partícipes de la transferencia de conocimiento y por lo tanto de la cultura, a través de la educación. Esta relación y producto, da lugar a un complejo sistema de interacciones. En este contexto, el centro asume la responsabilidad de revisar y actualizar los documentos curriculares que aseguren la repuesta a las exigencias de las demandas sociales, así como la forma de ser compartidos con el resto de la comunidad educativa, de manera que el entorno escolar no se vea aislado del sistema cultural al que se pretende dar respuesta. Por todo ello, se hace necesario favorecer espacios de interacción, de construcción de los aprendizajes y el desarrollo máximo de las capacidades del alumnado, de manera que les prepare para comprender el mundo y en sus relaciones sociales. Las nuevas generaciones están en un sistema cultural que da mucha importancia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, transmitiendo nuevos valores, conocimientos y acciones, la forma de cómo se desarrollan y la importancia que se la en el contexto familiar y escolar, va a depender en gran medida de cada grupo social. En este sentido, la escuela puede servir para superar la diferenciación de valores de los diferentes sistemas asegurando el mantenimiento y continuidad de las diversas culturas, a través de metodologías más innovadoras y creativas como las aulas Mar-

ket en las escuelas y en las instituciones sociales, donde se crean nuevos espacios de aprendizaje que permiten el desarrollo de habilidades y la colaboración. En este sentido, las relaciones entre profesor y alumno, y viceversa, han de propiciar intercambios de conocimientos para el desarrollo de las competencias cognitivas, afectivas y comunicativas, que favorezcan la construcción de la identidad de los sujetos en espacios de gran diversidad.

## Referencias

- Asociación internacional de Ciudades Educadoras, (2015). Boletín informativo, nº 21, mayo 2015. (pp. 2-3)
- Besalú, X. (2002). *Diversidad Cultural y Educación*. Madrid, Síntesis.
- Carrascal, S. (2013). Educación en valores y tolerancia: estudio y análisis de disposiciones, informes y recomendaciones de UNESCO en materia de diálogo interreligioso y educación intercultural, en Rodríguez Blanco, M. y González Aysta, J. (Directores), *Religión y Derecho Internacional*, Granada, Comares, pp. 475-504.
- CEE (2007) Carta de Ciudades Educadoras. Participación Educativa, 6. pp. 44-50. Recuperada de <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n6-carta-ciudades.pdf>
- Centro Contemporáneo Matadero Madrid (s.f.). Recuperado de: <http://www.mataderomadrid.org/>
- Cerrillo i Martínez, A. y Delgado García, A. M. (Coord.) Docencia del derecho y tecnologías de la información y la comunicación.
- Delors, J. (1996). Los Cuatro Pilares de la Educación. UNESCO (pp. 91-103). Recuperado de <http://aquevedo.wordpress.com/2011/07/19/los-cuatro-pilares-de-la-educacion-informe-de-la-comision-j-delors-a-la-unesco/>
- Díaz de Rada, A. (2010). *Cultura, Antropología y Otras Tonterías*. Madrid, Trotta.
- Fundación Felipe Segovia (2015). Pensamiento y obra educativa. Madrid: Fundación Felipe Segovia.
- Gairín Sallán, J. (1995). El reto de la organización de los espacios. Aula de Innovación Educativa. [Versión electrónica]. Revista Aula de Innovación Educativa, 39.
- Gimeno, J. (2001). *Educar y convivir en la cultura global*. Madrid: Morata
- Heppell, S. (2015). *Proyecto Notschool.net*. Reino Unido, Departamento de Educación y Habilidades. Recuperado de: <http://www.inclusiontrust.org/>
- Informe de Seguimiento de la EPT en el Mundo. La Educación para Todos, 2000-2015: logros y desafíos. UNESCO, 2015. Recuperado de: <http://es.unesco.org/gem-report/report/2015/la-educaci%C3%B3n-para>

- todos-2000-2015-logros-y-desaf%C3%ADos#sthash.0GavGUSG.dpbs
- Jiménez Avilés, A. M. (2009). La escuela nueva y los espacios para educar. *Revista Educación y Pedagogía*, vol. 21, núm. 54.
- Ley 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. Madrid: España, Ministerio de Cultura y Deporte. BOE núm. 295, de 10 de diciembre del 2013. (pp. 17179-17180).
- Martín Hernández, M. J. (1997). *La invención de la arquitectura*. Madrid: Celeste Ediciones.
- Mokhtar Noriega, F., Heppell, S., Segovia, N. y Heppell, J. (2013) “Building better learning and learning better building, with learners rather than for learners”, *On the Horizon*, Vol. 21 Iss: 2, pp.138-148.
- Montessori, M. (2003). *El Método de la Pedagogía Científica: aplicado a la Educación de la Infancia*. Madrid, Biblioteca Nueva.
- Muñoz Rodríguez, J.M. (2009). Pedagogía de los espacios. La comprensión del espacio en el proceso de construcción de las identidades. *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 43-1, pp. 5-25.
- Seequel (Sustainable Environment for the Evaluation of Quality in e-learning), Plan de Acción sobre e-learning de la Comisión Europea. *Relada 2 (1): 1-8*, 2008. Recuperado de: <http://www.education-observatories.net/seequel>
- Tuvilla, J. (2004). *Guía para elaborar un proyecto integral: “Escuela, espacio de paz”*. Sevilla, Junta de Comunidades de Andalucía.
- UNESCO (2009). Invertir en la diversidad cultural y el diálogo intercultural. *Informe mundial de la UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Paris: UNESCO. Recuperado el 23 de noviembre de 2012 de <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article8809>
- UNIÓN EUROPEA (2016) European Maker Week. Recuperado de <http://europeanmakerweek.eu/>
- Velasco, H.M., García, F.J., y Díaz, A. (2007). *Lecturas de Antropología para Educadores*. Madrid, Trotta.