

LA
ESCUELA
LO PRIMERO

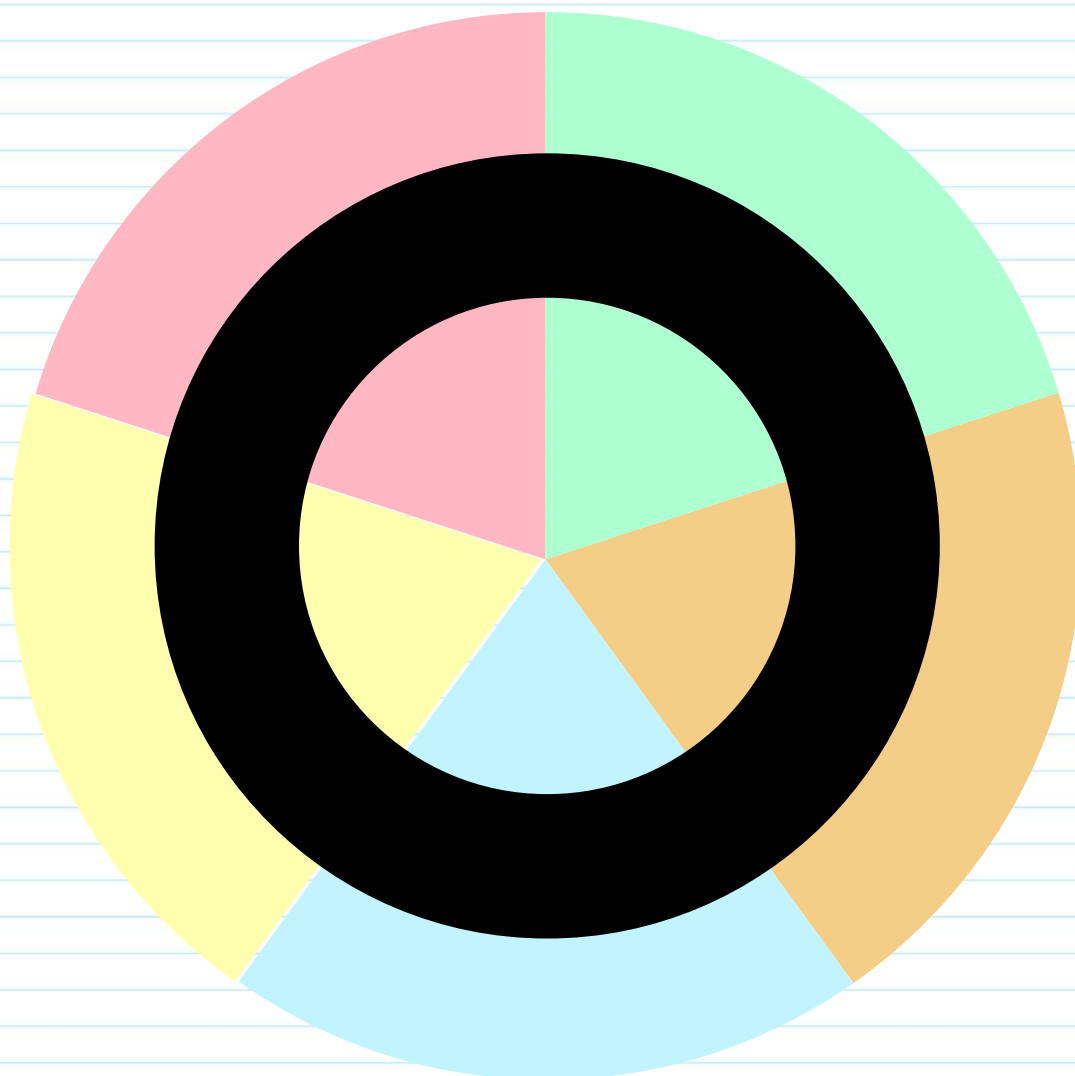
EDUBUNTU

UNA INICIATIVA DE

COTEQ
CONSEJO
NACIONAL
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELAENDESESCALADA



EDUBUNTU

COMUNIDAD EDUCATIVA PURSUITE

Lidia González

Maestra de Educación Infantil y
Primaria (Segovia)

Rosa Prats

Profesora de Formación
Profesional (Tarragona)

Eusebio Ramón Córdoba

Maestro y director de CEIP
(Málaga)

Fernando Boillos

Profesor de Secundaria y
responsable de innovación
(Barcelona)

Mentora: Ainara Zubillaga

NARrealTIVA

UNA INICIATIVA DE

COTEC
CONSEJO
NACIONAL
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELAENDESESCALADA

Año 2020. El planeta Tierra había dado numerosos avisos a la humanidad, pero esta, hizo "oídos sordos" hasta que la pandemia provocada por el COVID19 confinó en sus hogares a gran parte de la población mundial.

La crisis vivida en este tiempo ha evidenciado numerosas necesidades, carencias y debilidades en todos los ámbitos, incluido el educativo, que son urgentes resolver, aunque por otro lado, también ha puesto en valor conceptos como el que nos ocupa en este juego: LA COMUNIDAD, el soy porque somos, UBUNTU.

¿Estáis entonces preparados y preparadas para convertir la CRISIS en OPORTUNIDAD y darle a la comunidad educativa el lugar que se merece? ¿Queréis sentir UBUNTU?

Objetivo

Partiendo de la **CRISIS** como **OPORTUNIDAD**, el objetivo del juego es realizar una profunda reflexión en torno al concepto y realidad de nuestra **COMUNIDAD EDUCATIVA** en tiempos de crisis.

Esta reflexión debe ser el punto de partida para el cambio, la mejora, la reformulación ... **LA ACCIÓN**.

Destinatarios

Pueden desarrollar el juego indistintamente:

1. El Equipo Directivo del centro
2. El Claustro del centro
3. El Consejo Escolar del centro

Mecánica

UNA INICATIVA DE

COTEC
COMUNIDAD PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELAENDESESCALADA

¿Edubuntu? es una versión del tradicional juego Trivial Pursuite. El tablero de juego tiene forma de rueda de 5 radios. Los jugadores se sitúan en el centro para comenzar la partida y empieza el que tras una tirada de dados haya obtenido mayor puntuación. Deberán tirar el dado y avanzar por el tablero intentando caer en las distintas casillas que representan las 5 dimensiones más importantes de toda Comunidad Educativa. Estas dimensiones son: equipo directivo, profesorado y PAS, familia, alumnado y entidades del entorno y están representadas por un color distintivo. Al caer en una casilla observarás qué dimensión te ha tocado (equipo directivo, profesorado y PAS, familia, alumnado o entidades del entorno). Tomarás una de las cartas para resolver una pregunta relacionada con tu dimensión de la categoría que tu elijas (participación y colaboración, comunicación, acompañamiento, y funcionamiento). Deberás contestar/reflexionar sobre las cuatro categorías de cada dimensión para poder colorear tu quesito. Cuando tengas la ficha coloreada al completo, tendrás que dirigirte al centro del tablero. Una vez allí, toca contestar a las cuestiones que se plantean en la tarjeta dorada COMUNIDAD ¿EDUBUNTU? para ser el ganador.

Materiales

Tablero
(Click para
descargar)

6 Fichas
(Click para
descargar)

Un dado
(Que debes
aportar tú)

21 tarjetas
(Click para
descargar)

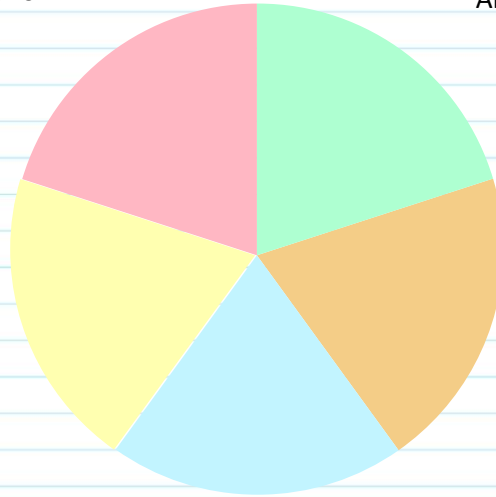
**Diana
autoevaluación**
(Click para
descargar)

**Plantilla para la
reflexión y
valoración**
(Click para
descargar)

Dimensiones

Equipo Directivo

Alumnado



Entidades del Entorno

Familias

Profesora y PAS

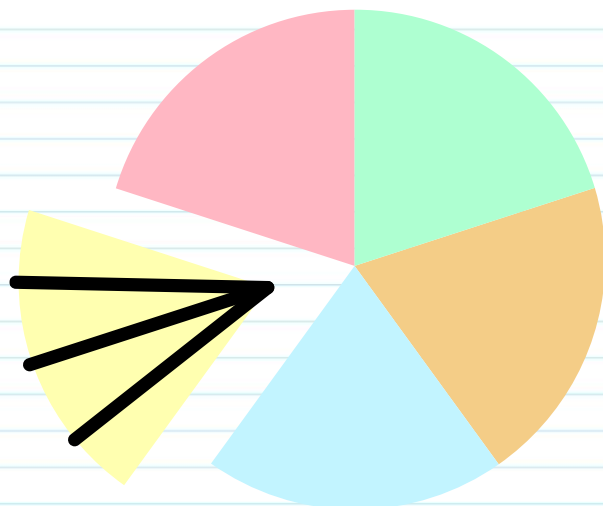
Dimensiones

Comunicación

Funcionamiento

Acompañamiento

Participación y colaboración



Fin del juego

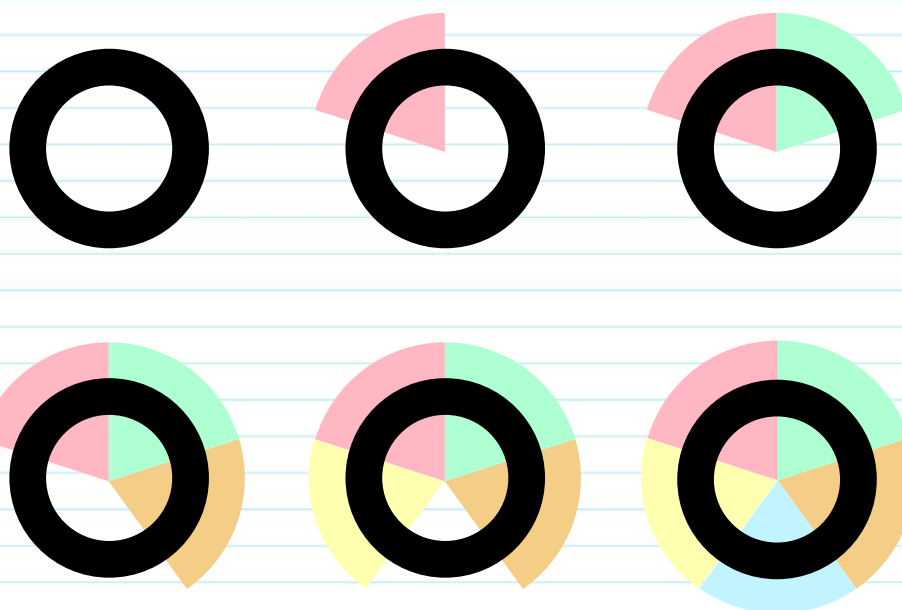
UNA INICIATIVA DE

COTEC
CONSEJO
NACIONAL
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELAENDESESCALADA

1. Completamos



2. Tarjeta dorada

Una vez resuelta y reflexionada la tarjeta dorada es momento de valorar las dimensiones del juego por separado (puedes escribirlo en la plantilla adjunta). Las puntuaciones son de 0-4 (siendo cero la mínima puntuación y cuatro la máxima).

Este juego tan solo es la excusa para hacer una necesaria reflexión sobre el estado de la COMUNIDAD EDUCATIVA en tiempos de crisis en tu centro. Es importante que las preguntas os generen profundas reflexiones que conviene escribir en la plantilla. Las valoraciones de 0-4 que hayáis realizado en cada dimensión, debéis trasladarlas a la diana de autoevaluación, que se adjunta al juego. Esta os ayudará a situaros en vuestro escenario de centro y poder así visualizar en qué ámbitos debéis enfocaros para rediseñar la situación, crear un plan de acción y sentirnos UBUNTU.

Reflexión para ser Ubuntu

UNA INICIATIVA DE

COTEC
ORGANIZACIÓN PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELAENDESESCALADA

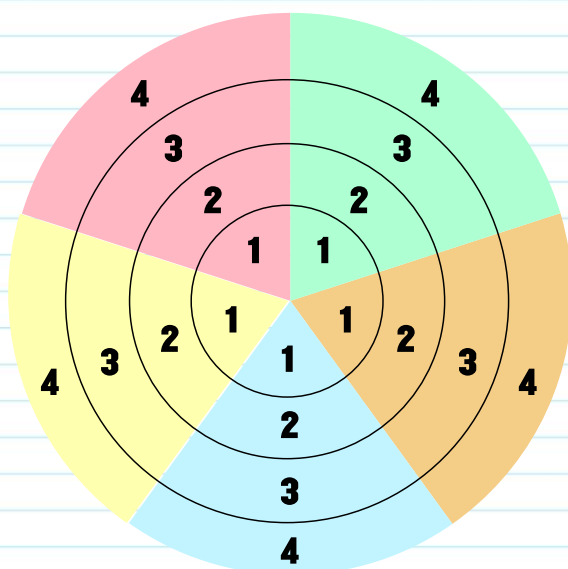
LA ESCUELA LO PRIMERO
ORGANIZACIÓN PARA LA INNOVACIÓN
COTEC
escuela21

¿CÓMO SE PUEDE MEJORAR LA COMUNICACIÓN CON LOS DISTINTOS AGENTES, EN TU CENTRO?

EQUIPO DIRECTIVO
PROFESORADO Y PAS
FAMILIA
ALUMNADO
ENTIDADES DEL ENTORNO

Plantilla para la reflexión y valoración
(Click para descargar)

Diana autoevaluación



Diana autoevaluación
(Click para descargar)