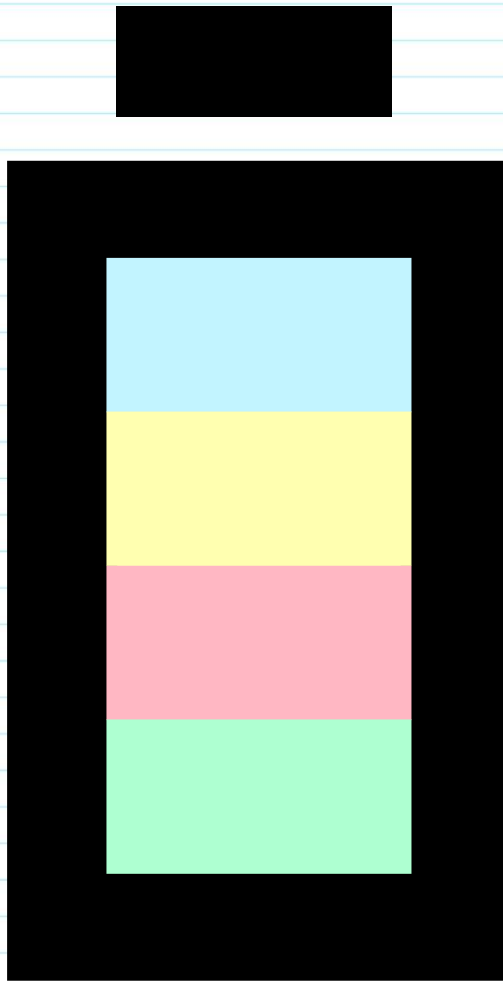


UNA INICIATIVA DE

COTEC
CONSEJO
TRUCO
DE LA EDUCACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO



CLASE CREATIVA

¿QUÉ SABEN Y NECESITAN LOS NIÑOS PARA APRENDER POR SÍ MISMOS?

Lidia Flores Buil

Profesora ESO, San Martín de la Vega, Madrid

Marco Chimini

Profesor de Formación Profesional, Madrid

Toñí Díaz Sánchez

Profesora ESO y Bachillerato, IES Alonso Quijada. Esquivias. Toledo

Berta Vayo

Profesora ESO y Bachillerato, IES Aguas vivas, Guadalajara

Mentor: Javier Bronchalo

INTRO

UNA INICATIVA DE

COTECH CONSEJO
2022 LA EDUCACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

La clase sigue siendo un lugar donde es muy difícil fomentar las competencias necesarias para que nuestros alumnos sean personas del siglo XXI. Con esta propuesta queremos enfocarnos en ayudar al profesorado a crear momentos en sus clases, sea cual sea su asignatura, para fomentar estas competencias. Queremos que sea transversal y que se pueda utilizar fácilmente en el aula.

La escuela ha de adaptarse a las necesidades de aprendizaje y a los retos de la sociedad actual, y entrenar al alumnado en las competencias necesarias para el trabajo que van a tener que desarrollar en el futuro tales como creatividad, pensamiento crítico, autonomía, resolver problemas imprevistos y trabajar en equipo. Por la rigidez del sistema, permitir el flujo de ideas y pensamientos para generar ciudadanos independientes y poner una conexión entre la escuela y la vida (sociedad, cultura, política, etc.), poniendo en el centro las necesidades de todas y la escucha mutua, es una necesidad.

En la situación actual, además, muchos alumnos se encuentran en situaciones de semi-presencialidad u online y no tienen las herramientas para seguir aprendiendo. Los alumnos tienen que ser dueños de su aprendizaje y necesitan aprender a conectar con ellos mismos, saber quiénes son y qué anhelan. Para ello necesitamos diseñar proyectos y actividades motivadoras que les ayuden y por ello el profesorado tiene que aprender a manejar la diversidad que se encuentra en sus aulas.

¿QUÉ ES?

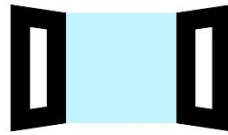
El Kit es un juego de cartas originado por cuatro profesores motivados en el aprendizaje autónomo del alumnado. Este juego, de mecánica sencilla, llama a convertirse en una herramienta estupenda para dinamizar las clases generando momentos de movilización de los aprendizajes.

En la escuela del siglo XXI necesitamos conectar con el alumnado a través de una metodología dinámica, que permita el desarrollo de las diversas competencias que van a necesitar para su incorporación al mercado laboral, y para la resolución de los grandes desafíos que tenemos en la actualidad. El kit que te presentamos es una herramienta que te ayudará como docente a conseguir estos objetivos.

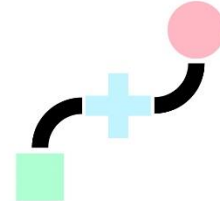
¿QUÉ VAMOS A CONSEGUIR?



SORPRENDERLES



**PROMOVER,
LA AUTONOMÍA**



CONECTAR

OBJETIVO

Impulsar a que el alumnado desarrolle las competencias necesarias para el futuro: pensamiento crítico, autonomía, trabajo en equipo, creatividad para solucionar nuevos problemas...

Sensibilizar al profesorado sobre la importancia de estos momentos de generar aprendizajes.

Los objetivos que nos planteamos son:

- Superar la rigidez de las personas y del sistema, avanzar en la flexibilidad.
- Dejar al alumnado elegir: cómo quieren hacer las cosas, cuándo, qué, etc.
- Potenciar la curiosidad como base de la motivación.
- Reconocer que la autonomía es un impulso vital con el que nacemos todas las personas, el problema es que la educación que vamos recibiendo, la va tapando. El objetivo es volverla a descubrir.
- Observar lo que no sabes e ir hacia ello.
- Centrarnos en enseñar competencias para la vida y no sólo contenidos.
- Saben utilizar las redes y la tecnología, hemos de aprovechar este potencial.

- Necesitan rutinas de aprendizaje y aprender a tener paciencia.
- Sabemos que compartir conocimientos con otros ayuda a aprender el “aprendizaje entre iguales”.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Dirigido al profesorado para desarrollar la autonomía en el aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria.

RECURSOS Y ALIANZAS

Aliados que son necesarios: alumnado y profesorado.

Píldoras audiovisuales sobre el tema

Algunos documentos visuales donde se refleja la necesidad de potenciar la autonomía del alumnado, y el cambio que necesita la escuela actualmente para lograr ese reto.

A. ¿Por qué necesitamos un cambio en la escuela? ¿Qué habilidades tendrán que desarrollar los trabajadores para adaptarse al cambio tecnológico? La base es potenciar la autonomía.

- **Vídeo 1.** Mi empleo mi futuro I. Fundación Cotec. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 2.** Mi empleo mi futuro II. Fundación Cotec. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 3.** Sorprendizaje: cómo acabar con una educación aburrida. Ramón Barrera. TEDx Sevilla. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 4.** Los nuevos retos de la educación. César Bona. TEDx Barcelona. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 5.** Zombis en la escuela. July Garbulsky. TEDx Río de la Plata. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 6.** Todo lo que me enseñaron los niños. José Antonio Fernández Bravo. BBVA Aprendemos juntos. [Ver vídeo](#)
Versión completa. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 7.** Somos lo que la educación hace de nosotros. Francisco de Mora. BBVA. Aprendemos juntos. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 8.** El rompecabezas de la motivación. Daniel Pink. TEDx. [Ver vídeo](#)

B. Desarrollar la confianza creativa de las personas, clave en el cambio.

- **Vídeo 9.** Las escuelas matan la creatividad. Ken Robinson. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 10.** La creatividad es un proceso universal. Jaime Buhigas. TEDx Retiro. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 11.** Si tienes ombligo eres creativo. www.neuronilla.com. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 12.** Hay que cuidar al niño que fuimos y no perder esa mirada. Francesco Tonucci. BBVA. Aprendemos juntos. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 13.** Una vida dedicada a la creatividad y a la infancia. Arno Stern. BBVA. Aprendemos juntos. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 14.** Por qué hacemos lo que hacemos. Tony Robbins. TEDx. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 15.** Cómo construir la confianza creativa. David Kelly. TEDx. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 16.** Historias de creatividad y juego. Tim Brown. TEDx. [Ver vídeo](#)

C. Desarrollar el pensamiento crítico: una necesidad

- **Vídeo 17.** Aprender a pensar y pensar para aprender. Robert Swartz. BBVA. Aprendemos juntos. [Ver vídeo](#)
- **Vídeo 18.** Sin pensamiento crítico no eres nadie. Pablo Pérez. TEDxyouthValladolid. [Ver vídeo](#)

D. Importancia de la gestión emocional

- **Vídeo 19.** Las emociones no se aprenden por apuntes. Hay que vivirlas. Mar Romera. BBVA. Aprendemos juntos. [Ver vídeo](#)

¿Qué hacer? Juego de cartas - fichas

El juego consta de 48 cartas repartidas en 4 grandes bloques + 6 Cartas Sorpresa. Los bloques facilitadores del aprendizaje autónomo son: CREATIVIDAD (disfrute), PENSAMIENTO CRÍTICO (Confianza), GESTIÓN EMOCIONAL (Acompañamiento) y AUTORREGULACIÓN (toma de decisiones). En cada una de las cartas se propone un subreto relacionado con la temática. Estos momentos para inspirar, idear, crear, cooperar, conectar..., son el escenario perfecto para ayudar al alumnado a elegir y planificar su propio aprendizaje.

[Acceder al juego](#)

Por último, hay un bloque de Cartas Sorpresa que se pueden utilizar como comodín.

Composición: 54 cartas

- 12 cartas de cada categoría principal:

**Categoría de la
creatividad**

**Categoría
pensamiento
crítico**

**Categoría de
gestión
emocional**

**Categoría de la
autorregulación**

- 6 cartas de la categoría de sorpresa.

¿CÓMO JUGAR?

UNA INICIATIVA DE

COTECA
CONSEJO
ESTATAL DE
EDUCACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

Estas cartas puedes usarlas para dinamizar el aula, de las siguientes formas:

Versión 1

Promover la autonomía del alumnado supone ir dando pasos para conseguir que el alumno disfrute, tenga confianza, sea capaz de tomar sus propias decisiones y se autorregule en las diversas situaciones. Una versión que puedes utilizar de este kit es que puedes jugar siguiendo este proceso:

1. En primer lugar sacas una carta del bloque de Creatividad, que son generadoras de disfrute, hasta que se terminen todas.
2. Después utilizas las del bloque de Pensamiento crítico, que sirven para ir avanzando en la confianza.
3. Luego utilizas las del bloque de gestión emocional, que te permitirán ir acompañándolos en el proceso de aprendizaje.
4. Y, por último, las de autorregulación que les ayudarán en la toma de decisiones.
5. De vez en cuando como sorpresa sacas un comodín.

Versión 2

En esta otra versión mezclas bien todas las cartas y por turnos el alumnado escoge una, que servirá para realizar la actividad o dinámica que establezca. Puedes usarlas al inicio, en momentos que necesites volver a conectar, o para cerrar una clase.

Versión 3

En la última versión te proponemos que tú elijas las dos o tres cartas que quieres usar ese día en la clase.

EXTENSIONES DEL JUEGO

UNA INICIATIVA DE

COTECH COOPERATIVA
2002 LA REDUCCIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

Se pueden generar otros bloques como comunicación eficaz, cooperación, liderazgo, etc. o categorías específicas para cada materia. Las posibilidades son infinitas.

Adaptación COVID

El juego está pensado para que se lleve a cabo tanto en un entorno presencial como virtual. Las cartas se pueden utilizar para que las videollamadas que tengamos con nuestros alumnos sigan siendo más dinámicas y trabajen las competencias que les hacen estudiantes mejores y más autónomos.