

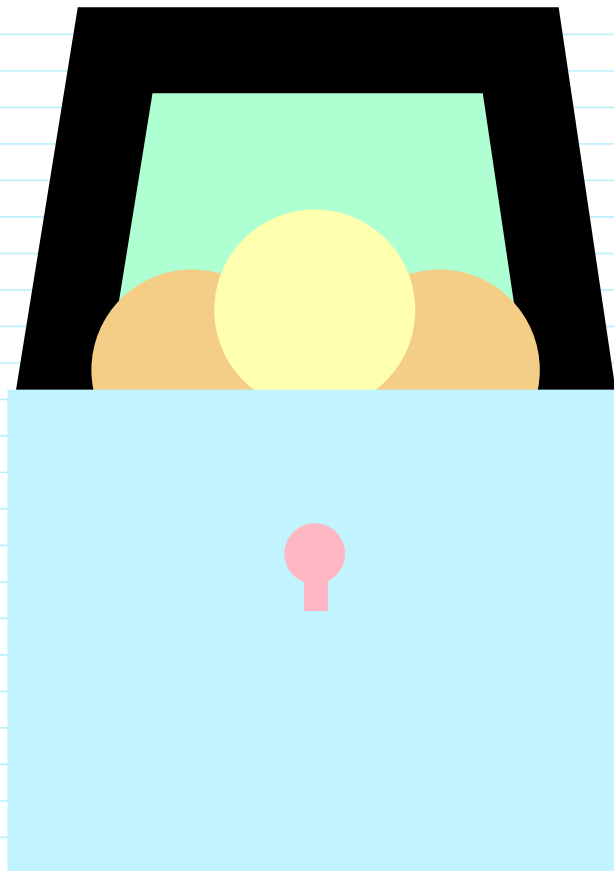
UNA INICIATIVA DE

COTEQ
COOPERATIVA DE ORGANIZACIONES
TECNOLOGICAS PARA LA INNOVACION

COLABORADORES

escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO



tEDsoro

¿CÓMO MAPEAR RECURSOS Y ESTABLECER ALIANZAS

PARA NUESTRA COMUNIDAD EDUCATIVA?

María del Pino Galván Déniz

Directora del Centro del
Profesorado Gran Canaria Sur,
Cruce de Arinaga- Agüimes

Amelia Labrador Ávila

Profesora de ESO y FP, Colegio
Nuestra Señora de las
Mercedes, Fundación educativa
Doctrina Cristiana, Sevilla

Marian del Río

Profesora ESO y Bachillerato,
Navarra

Mentor: Isidro Vidal

INTRO

UNA INICATIVA DE

COTEQ COMISIÓN
COLEGIADA
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

La actual situación sanitaria afecta de un modo especial a la comunidad educativa poniendo de relevancia la importante función de guardia y custodia que realiza la escuela en la sociedad que habitamos. Es un momento crucial para saber con qué aliados contamos y de qué recursos disponemos. Encontramos cuatro factores fundamentales a los que nos enfrentamos en estos momentos:

descontrol + desconocimiento + desconfianza + desinformación

Hemos perdido el control de la situación y nos hallamos fuera de nuestra zona de confort. Desconocemos el medio al que nos enfrentamos y eso genera una gran desconfianza en la eficacia y la idoneidad de las metodologías y dinámicas que le son propias. En la era de la información la apabullante disponibilidad de contenidos deviene en desinformación. Por eso, más que nunca, consideramos que es necesario tomar conciencia de los propios recursos y las fortalezas de cada comunidad educativa.

¿QUÉ ES?

Una dinámica a modo de juego de mesa que puede motivar a los agentes educativos a realizar una reflexión sobre sus fortalezas. Para así reconocer y utilizar con éxito los recursos que ya están en sus manos y los aliados con los que ya cuentan, así como las estrategias para buscar nuevos recursos que les ayuden a trazar otros caminos.

Este juego puede tener todos los atrezos y decoraciones que consideréis necesarias, recordar que además de la narrativa, las tarjetas, etc. contiene audios.

OBJETIVO

El objetivo de este proyecto es motivar y ayudar en el mapeo de recursos y alianzas de los propios centros haciéndoles tomar conciencia de sus fortalezas y de que siempre hay algo que ofrecer, a la vez que se plantean acciones para la mejora de la comunidad educativa.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Esta aventura la pueden emprender un centro educativo al completo, equipos directivos, grupos de trabajo, etc. Debe haber alguien que sea el facilitador de la aventura y que guíe la actividad, aunque puede participar al mismo tiempo. Será la persona o personas que favorezcan el desarrollo del juego y la toma de decisiones.

RECURSOS Y ALIANZAS

Recomendamos imprimir todos los materiales (cartas, fichas, etc.) y preparar con anticipación el escenario.

UNA INICIATIVA DE

COTEQ COOPERATIVA
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACION

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

¿QUÉ HACER?

Lo primero será explorar con atención los materiales y comenzar la planificación:

- Decidir con quién se va a realizar el juego.
- Imprimir los materiales que se vayan a utilizar.
- Preparar el lugar y el atrezzo, si se considera necesario (la caja del tesoro final...).
- Sacar el calendario para ver cuándo va a ser la sesión o sesiones de juego.
- Diseñar cómo se va a hacer la invitación a los participantes.

¿CÓMO HACERLO?

Explorar el juego y lanzarse a la aventura por equipos.

1. El viaje
2. Las instrucciones
3. La geografía
4. Construyendo puentes hacia otras islas
5. Autoevaluación
6. Otras indicaciones extra

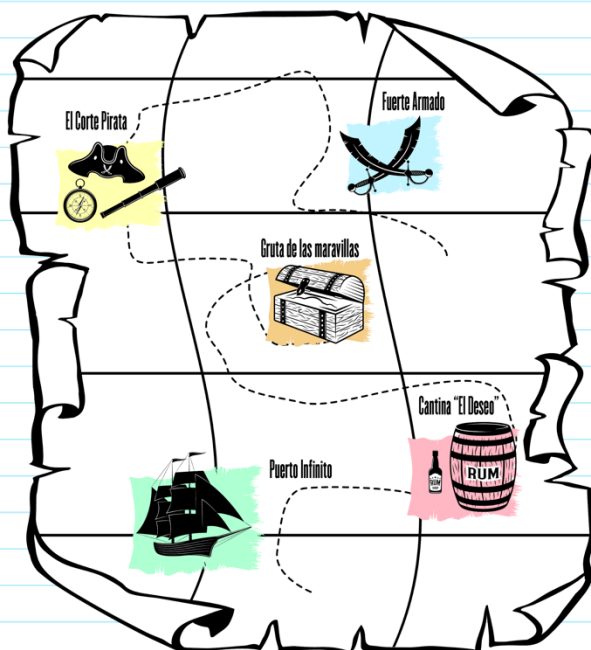


Fig. 1.

[El tablero del juego](#)

1. EL VIAJE

[Enlace al
audio
"El viaje"](#)

Si tenéis este pergamino entre las manos es porque también vosotros sois piratas que navegan las aguas de mares infinitos. Esta no es una historia cualquiera, es vuestra historia y la de vuestros camaradas. Lo primero que debéis preguntaros es si estáis dispuestos a lanzaros a una aventura apasionante. Si la respuesta es afirmativa, ¡adelante!, os esperan multitud de sorpresas, pero si no lo es... pensadlo bien, ¿seguro que vais a perderos un lance como este?

Nuestra historia comienza en un mundo cambiante. Estáis a punto de adentraros en una tierra desconocida y os preguntaréis cómo hemos llegado hasta aquí. Ahora que formáis parte de la aventura, os lo cuento.

Navegábamos por un mar tranquilo, un mar que conocíamos de sobra y en el que nos sentíamos cómodos. Habíamos adaptado nuestros barcos y sabíamos cómo manejarlos. Controlábamos la vida a bordo e incluso llegábamos a sentirnos dueños de los mares que surcábamos. Pero de repente, cuando nadie lo esperaba, las aguas comenzaron a agitarse, los malos augurios llegaron a nuestros oídos y las risas se apagaron en el mismo suspiro que las llamas encendidas de nuestras lámparas. Las velas forcejeaban en una cruenta discusión y las olas inundaban la cubierta de nuestra nave. Cuando quisimos darnos cuenta habíamos sido engullidos por la tormenta. El barco empezaba a zozobrar y el timón no respondía a nuestras órdenes. Así, desconcertados, nerviosos y asustados llegamos a esta patria. Extranjeros en una tierra nueva. Todo lo que hasta entonces conocíamos parecía haberse perdido en la tempestad. Tuvimos que dejar atrás los restos inservibles de lo que había muerto y quedarnos únicamente con lo que creímos que podría sernos útil. Decidimos entonces adentrarnos en este lugar. Y al hacerlo, encontramos el mapa que ahora tenéis ante vosotros. Las aguas dejaron atrás parte de lo que fuimos, pero somos piratas y vivimos para la aventura. Este mapa se ha convertido no solo en una nueva hazaña sino en una nueva esperanza. Queremos encontrar el tesoro que esconde y queremos que os unáis a nuestra búsqueda. No podemos permanecer aquí escondidos, tenemos que volver a prepararnos, encontrar el tesoro y salir de esta tierra en busca de nuevos mundos y nuevas riquezas.

A lo largo de todo este camino deberéis optar. Tendréis que decidir a qué punto del mapa queréis dirigiros. Recordad que, a menudo, lo importante se aprende en el viaje y no en el destino. Por eso, no dejéis escapar ningún detalle. Preparaos, conoceros y llegad hasta el cofre. Solo cuando estéis listos podréis acceder a él. No antes. Por tanto, ¿a qué esperáis?

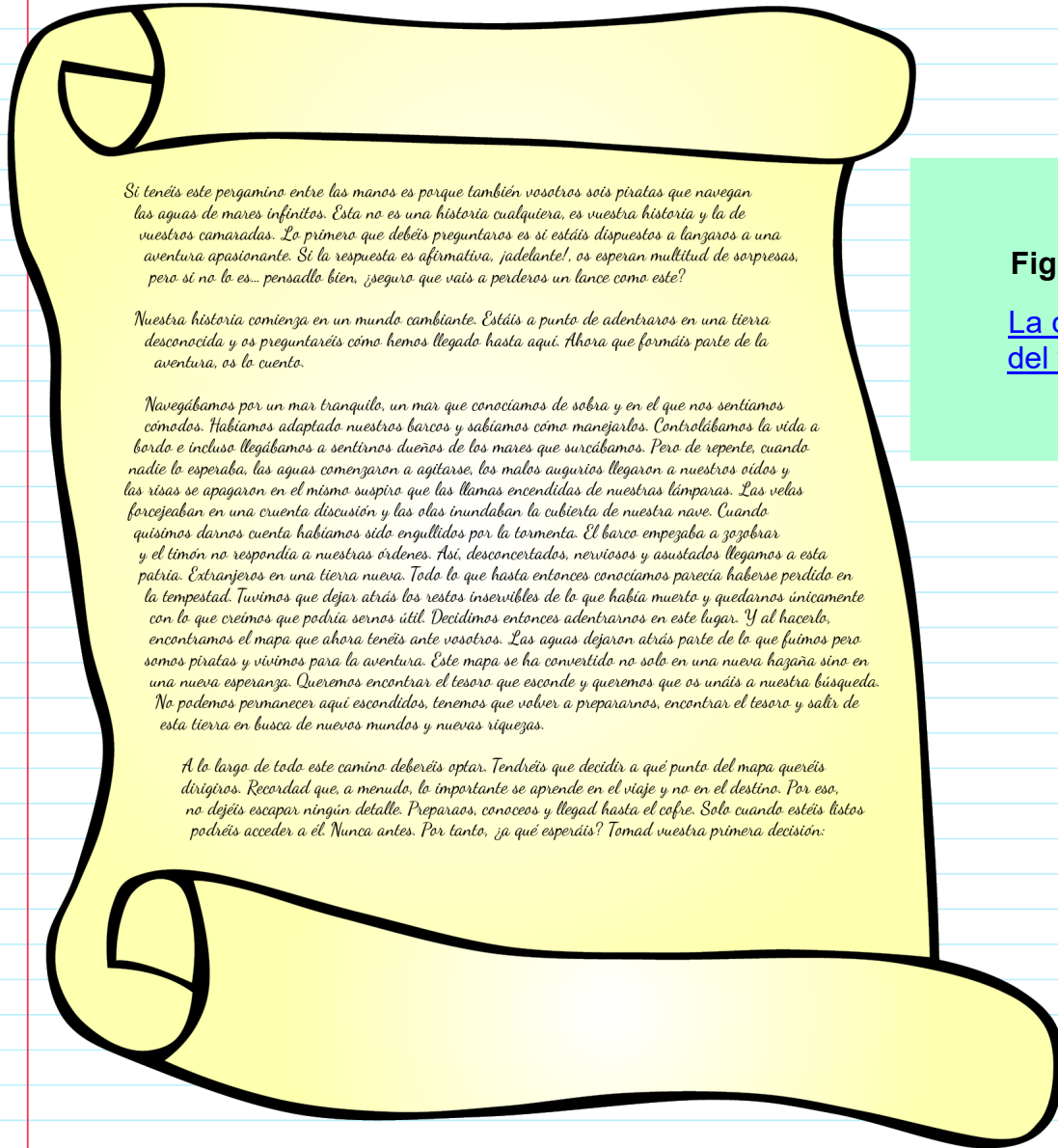
Tomad vuestra primera decisión.

UNA INICATIVA DE

COTEÇ
COOPERACIÓN
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO



Si tenéis este pergamino entre las manos es porque también vosotros sois piratas que navegáis las aguas de mares infinitos. Esta no es una historia cualquiera, es vuestra historia y la de vuestros camaradas. Lo primero que debéis preguntaros es si estáis dispuestos a lanzaros a una aventura apasionante. Si la respuesta es afirmativa, ¡adelante!, os esperan multitud de sorpresas, pero si no lo es... pensadlo bien, ¡seguro que vais a perderos un lance como este!

Nuestra historia comienza en un mundo cambiante. Estáis a punto de adentraros en una tierra desconocida y os preguntareis cómo hemos llegado hasta aquí. Ahora que formáis parte de la aventura, os lo cuento.

Navegábamos por un mar tranquilo, un mar que conocíamos de sobra y en el que nos sentíamos cómodos. Habíamos adaptado nuestros barcos y sabíamos cómo manejarlos. Controlábamos la vida a bordo e incluso llegábamos a sentirnos dueños de los mares que surcábamos. Pero de repente, cuando nadie lo esperaba, las aguas comenzaron a agitarse, los malos augurios llegaron a nuestros oídos y las risas se apagaron en el mismo suspiro que las llamas encendidas de nuestras lámparas. Las velas forcejeaban en una cruenta discusión y las olas inundaban la cubierta de nuestra nave. Cuando quisimos darnos cuenta habíamos sido engullidos por la tormenta. El barco empezaba a zozobrar y el timón no respondía a nuestras órdenes. Así, desconcertados, nerviosos y asustados llegamos a esta patria. Extranjeros en una tierra nueva. Todo lo que hasta entonces conocíamos parecía haberse perdido en la tempestad. Tuvimos que dejar atrás los restos inservibles de lo que había muerto y quedarnos únicamente con lo que creímos que podría sernos útil. Decidimos entonces adentrarnos en este lugar. Y al hacerlo, encontramos el mapa que ahora tenéis ante vosotros. Las aguas dejaron atrás parte de lo que fuimos pero somos piratas y vivimos para la aventura. Este mapa se ha convertido no solo en una nueva hazaña sino en una nueva esperanza. Queremos encontrar el tesoro que esconde y queremos que os unáis a nuestra búsqueda. No podemos permanecer aquí escondidos, tenemos que volver a prepararnos, encontrar el tesoro y salir de esta tierra en busca de nuevos mundos y nuevas riquezas.

A lo largo de todo este camino deberéis optar. Tendréis que decidir a qué punto del mapa queréis dirigirnos. Recordad que, a menudo, lo importante se aprende en el viaje y no en el destino. Por eso, no dejéis escapar ningún detalle. Preparaos, conoceos y llegad hasta el cofre. Solo cuando estéis listos podréis acceder a él. Nunca antes. Por tanto, ¿a qué esperáis? Tomad vuestra primera decisión:

Fig. 2.

[La carta del viaje](#)

Si antes de nada queréis descubrir cuáles son vuestras armas, dirigíos al FUERTE. Si preferís saber qué pirata sois en esta aventura, id hacia EL CORTE PIRATA

2. LA MALETA

En “la maleta” se han de preparar: las instrucciones para el principio, el cofre con la frase para el final del juego, los alfileres para ir colocándolos en las cuatro zonas por las que paséis (el fuerte armado, el corte pirata, la cantina el deseo y el puerto infinito) encima del tablero. Recordad que a la hora de moverse en el juego la exploración es libre. Más instrucciones a continuación:

2.1 Instrucciones

tEDsoro es un juego para jugar en equipo. No importa el número de jugadores ya que pueden hacerse tantos grupos como se quiera y tan grandes o pequeños como sea necesario.

Aquí disponéis de todo el material que necesitáis. Tened en cuenta que vais a entrar a vivir una aventura inmersiva en la que deberéis ir eligiendo vuestro propio camino. Para ello, disponéis de una narración que os irá guiando durante todo el viaje. Además, tendréis tantos mapas como equipos vayáis a hacer. El mapa es el tablero de juego y os permite al mismo tiempo moveros por la isla en la que habéis desembarcado e ir recogiendo evidencias de todo vuestro recorrido. Esas evidencias deben quedar registradas en cada una de las banderas que se os han entregado. En ellas habréis de anotar brevemente la conclusión de cada juego.

El objetivo final es descubrir el tesoro escondido en la Gruta de las Maravillas y prepararos para lanzaros a la próxima aventura. Pero, para poder llegar al tesoro tendréis que parar en cada uno de los puntos marcados en el mapa (Fuerte Armado, El Corte Pirata, Cantina ‘El Deseo’ y Puerto Infinito) y hacer lo que allí se indique. En cada lugar se os va a pedir que elijáis el camino que queréis seguir. Hacedlo y moveros por el mapa.

Recordad que este viaje no es más (ni menos) que un viaje a vuestro propio centro que os lleve a descubrir recursos y aliados para estos tiempos que nos ha tocado vivir. Es una aventura que nos lanza a otra aventura, la de la nueva escuela, aquella que queremos y con la que soñamos.

Es importante que cada centro, grupo o institución que se disponga a jugar elija a un grupo de facilitadores que serán quienes lleven la partida y acompañen a los piratas en su recorrido. Son ellos quienes les ayudan en cada una de sus paradas, les orientan y les facilitan el juego. Ellos habrán dispuesto previamente todo cuanto sea necesario y cuidarán todos los detalles. Es muy importante que no se desvele el contenido del cofre que

se esconde en la Gruta de las Maravillas hasta el final del juego. Este equipo controla los tiempos, resuelve posibles dudas, anima a los equipos y se encarga de toda la ambientación.

Es importante que una vez se termine la partida, se comparta con otros el viaje, solo así podremos salir más allá de nuestras propias islas.

2.2 Cofre con frase “El tesoro eres tú”



Fig. 3.

[El cofre con la frase para el final del juego](#)

2.3 Alfileres y banderas



Fig. 4.

[Los alfileres para situar por donde pasáis](#)

3. GEOGRAFÍAS

- 3.1. Fuerte armado (audio, narrativa, dinámica y materiales)
- 3.2. Puerto infinito (audio, narrativa, dinámica y materiales)
- 3.3. Corte pirata (audio, narrativa, dinámica y materiales)
- 3.4. Cantina del deseo (audio, narrativa, dinámica y materiales)
- 3.5. Cofre (audio, narrativa, dinámica y materiales). Aquí se llega si has pasado con éxito por los 4 lugares anteriores.

3.1 FUERTE ARMADO (Fortalezas, FOAR)

3.1.1 Narrativa

Bienvenidos al fuerte de esta isla. Todo pirata acaba pasando tarde o temprano por aquí porque todo pirata debe disponer de una serie de armas. No podéis completar vuestra aventura sin encontrar las vuestras. Moveos con cuidado y sed muy observadores porque, de lo contrario, podéis dejar pasar por alto algunas de las armas que se encuentran más escondidas. No os dejéis engañar por los piratas que tratarán de quitar valor al arma que elijáis y menos aún por aquellos que crean que ninguna merece la pena. Si buscáis bien, saldréis con las manos llenas.

Cuando lleguéis al patio central, encontraréis una mesa dispuesta para comenzar una partida. A bordo de nuestro barco siempre nos ha encantado jugar. Jugaremos, por tanto, a nuestro juego favorito: LA CARTA MÁS ALTA. Seguid las instrucciones que dejamos para la partida. Cuando el juego concluya, es el momento de volver a elegir:

[Enlace al audio "Fuerte Armado"](#)

Si queréis saber qué pirata seréis en esta aventura, dirigíos a EL CORTE PIRATA. Si preferís buscar algunos aliados para navegar por estos mares, os recomiendo visitar la CANTINA, allí se reúnen todo tipo de piratas venidos de todas partes.

3.1.2 Dinámica – LA CARTA MÁS ALTA

UNA INICATIVA DE

COTEQ COOPERATIVA
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACION

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

Objetivo:

Reflexionar sobre las fortalezas del centro respecto a los recursos que tienen y utilizan.

Desarrollo de la dinámica:

En el fuerte vais a jugar una partida de cartas. Para ello, cada pirata recibirá su propia baraja. En ellas aparecen unas preguntas que hacen referencia a las fortalezas que tiene vuestro centro en relación con los recursos que se utilizan. Son preguntas claras a las que debéis responder del modo más concreto posible:

- ¿Cuáles son las habilidades que te han llevado a mejorar en una situación-reto-desafío? Piensa en esos momentos e intenta descubrir si hay algún factor común en todos ellos.
- ¿En qué área o sector pueden ser útiles esas habilidades?
- ¿Qué cosas te fortalecen? Encontrarás pistas buscando en esos momentos en los que te sientes con éxito y animado.
- ¿Qué acciones realizas para retomar el control de una situación? Probablemente reconoces cosas que te ayudan siempre a salir de posiciones en las que estás sobrepasado.
- ¿Qué cumplidos te hacen tus compañeros-amigos-familiares? A veces hacemos cosas sin esfuerzo aparente, simplemente porque se nos da bien, a las que no damos importancia. Estos comportamientos suelen ser apreciados por los demás mucho más que por nosotros mismos.
- ...

Cada pirata debe rellenar sus propias cartas poniendo aquello que cree que es más significativo. Cuando todos los piratas hayáis rellenado vuestras cartas, se van jugando rondas. Hay una ronda por cada pregunta. Todas las cartas se echan boca abajo para que no se vea el contenido, se barajan y a continuación se leen. Entre todos debéis elegir qué carta tiene el valor más alto, es decir, qué cosas os representan mejor en conjunto. Estas elecciones grupales se reflejarán en el mapa con las alfileres-bandera correspondientes a Fuerte Armado.

En realidad, se trata de que penséis en estas cuestiones y entre todos construyáis la “carta de mayor valor”, es decir, que hagáis un compendio de aquellas respuestas que entre todos dais a las cuestiones planteadas.

El facilitador del juego debe ayudar a concretar y a centrar la reflexión puesto que, aunque con flexibilidad para que puedan surgir todo tipo de ideas, se busca que el equipo sea capaz de valorar las fortalezas que tenéis en cuanto al uso de los recursos, aquellos que conocéis mejor, cuáles os funcionan y cuáles ya no... Es importante pensar en lo que puede servir para el momento presente y no en lo que funcionaba antes o en otros contextos.

Materiales específicos



3.2 PUERTO INFINITO (Oportunidades, F○AR)

UNA INICATIVA DE

COTEQ
COOPERATIVA
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACIONCOLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

3.2.1 Narrativa

Si sois auténticos piratas (y sospecho que así es, de lo contrario no habríais llegado hasta aquí) sabréis que el barco lo es todo para nosotros. En él pasamos la vida. Él nos lleva a mundos que de otro modo serían inimaginables para nuestras mentes. El barco nos sirve de casa, de guarida. Es nuestro mundo. En él nos dejamos la piel. En él desarrollamos nuestros planes, nos movemos de uno a otro confín y gracias a él descubrimos también cosas maravillosas.

Por tanto, para continuar vuestra aventura debéis conseguir acondicionar un barco ya que es muy probable que la tormenta también dejara el vuestro bastante tocado. Por eso, os hemos traído hasta este puerto. Contáis ya con multitud de recursos, pero no basta con eso, hay que saber darles un uso provechoso, de lo contrario, perderéis el tiempo y desaprovecharéis aquello de lo que disponéis. Así que es el momento de soltar lastres para moveros más fácilmente y preparar la nave para que sea la mejor de las carabelas y surque mares conocidos y desconocidos. No perdáis el tiempo. Deteneos en cada uno de los detalles y en todo lo que este barco pueda regalaros.

Cuando esté listo, volved a elegir. Si aún no habéis completado vuestra aventura por esta isla y queréis llegar al tesoro, volved a optar por el camino que queréis seguir.

Si aún no os habéis hecho con las armas necesarias, corred hacia el FUERTE. Si ya las tenéis o preferís primero encontrar a los aliados que puedan acompañaros en la aventura, visitad la CANTINA.

[Enlace al
audio
"Puerto
Infinito"](#)

3.2.2 Dinámica “De La Habana viene un barco cargado de...”

UNA INICATIVA DE

COTEÇ
COOPERACIÓN
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACIÓNCOLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

Objetivos:

- Identificar los espacios físicos y virtuales de los que disponemos.
- Analizar cómo utilizamos o qué provecho sacamos a esos espacios.

Desarrollo de la dinámica:

Los participantes en esta dinámica encontraréis el cartel de un barco que tiene los compartimentos interiores vacíos. Debéis pensar en que, si el centro es un barco, qué espacios tiene dicho barco (espacios físicos reales) y de qué recursos dispone para navegar (espacios virtuales con los que cuenta). La idea es que se haga un compendio de todos aquellos recursos espaciales (físicos o virtuales) que se usan o se pueden usar. Para ello, vais a jugar a “De la Habana viene un barco cargado de...”. En la versión de dicho juego que proponemos cada persona del grupo repite la oración que le da nombre y se añade alguno de esos espacios físicos o virtuales del centro. Debéis ampliar la mirada para ver todas las posibilidades existentes y no solo las habituales, explicándolas. Los demás componentes también deben indicar usos al espacio propuesto con el fin de realizar una lluvia de ideas que descubra todas las posibilidades. Por ejemplo, alguno de los componentes dice: “De la Habana viene un barco cargado de ... pasillos”. Los pasillos los podemos convertir en una gran sala de exposiciones del centro porque podemos colgar todos los trabajos que se realicen en clase. Otro componente puede añadir que los pasillos pueden formar parte del recorrido de un gran juego con retos que tenga como escenario a todo el centro; otra persona puede proponer que se conviertan en una extensión de la biblioteca y así sucesivamente. Una vez hecha la lluvia de ideas con la primera propuesta, el siguiente participante retoma el juego y propone su espacio. Al final, se recogerán en el cartel del barco las propuestas que el grupo seleccione.

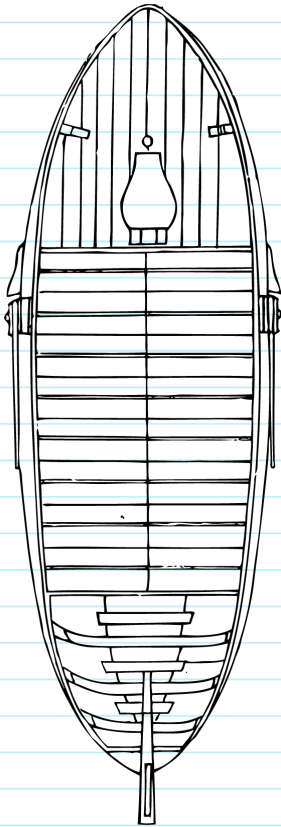
Materiales específicos

UNA INICATIVA DE

COTEC COMISIÓN
OCUPACIONAL
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO



“De la Habana viene
un barco cargado de...”

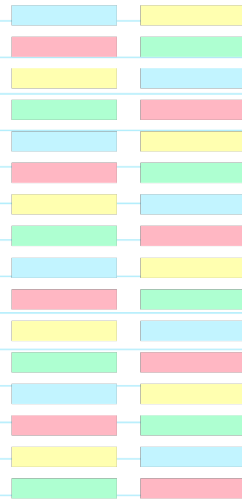


Fig. 6.
[Ficha
pertenciente a
“Puerto Infinito”](#)

3.3 EL CORTE PIRATA (Aspiraciones, FOAR)

3.3.1 Narrativa

Audio El Corte Pirata:

Como en casi todas las partes del mundo, si queréis conocer la esencia del lugar debéis visitar el mercado. Por eso, os damos la bienvenida al de nuestra isla, conocido por todos como “El corte pirata”. Aquí vienen a encontrarse piratas que van de paso con otros que llevan en esta tierra toda la vida. Para lanzaros a nuevas aventuras y poder descubrir el tesoro que aguarda escondido debéis conocer primero qué pirata sois y qué define también a vuestra tripulación. Perdeos por las callejuelas de este mercado y respirad su aroma. Dejad que sus prendas os abracen y preguntaos cuáles se ajustan más al pirata que ya sois y cuáles al que queréis ser. Tendréis que deshaceros de algunas y equiparos con otras. Pero recordad que en todos los mares os conocerán en función del pirata que hoy decidáis ser. No es cualquier decisión, pensadlo bien. Para ello, tomad vuestro recortable y seguid las indicaciones que van a daros los expertos en moda pirata.

Una vez que sepáis qué pirata sois (no olvidéis poner un nombre, Barbanegra, Garfio, Jack Sparrow, el capitán Morgan... ninguno sería el mismo sin su nombre), volved a decidir por dónde queréis continuar esta aventura que os acerca al tesoro que buscáis.

[Enlace al
audio
"Corte Pirata"](#)

Si queréis encontrar aliados para navegar por estos mares, dirigíos a la CANTINA. Si preferís poner a punto vuestro barco, caminad hacia el PUERTO.

3.3.2 Dinámica "Tu fondo de armario pirata"

Objetivo:

- Identificar qué tipo de centro somos (en cuanto a los recursos).
- Tomar conciencia de cómo nos ven los otros.
- Reflexionar sobre qué centro queremos ser.

Desarrollo de la dinámica:

Un buen pirata debe conocer su fondo de armario y actualizarlo. El fondo de armario está compuesto por todo tipo de recursos que tenga el centro.

¿Qué dice de ti esa camisa que tanto usas y apenas lavas tras múltiples ataques en el mar? ¿O ese pantalón lleno de remiendos que te hizo tu abuela? ¿Creéis que os representan? Vamos a analizar con vosotros cómo nos define nuestra indumentaria (nuestros recursos) y qué añadir para ser un pirata "con *glamour*" que "marque tendencia". Para ello, en esta actividad se propone revisar el fondo de armario. Los equipos disponen de la silueta de un pirata que va a permitir definir su centro en cuanto a sus recursos y añadirle prendas u objetos. Dichas prendas y objetos van acompañados de unas preguntas que permitirán la reflexión grupal. Debéis tomar cada una de las cartas y responder a las preguntas.

PANTALONES

Unos buenos pantalones de pirata protegen y abrigan, pero pueden quedarse cortos; apretar demasiado; necesitar un cambio de *look* o ir directamente a la basura.

¿Qué dicen del centro tus pantalones pirata?

¿Hemos adaptado los recursos que usábamos a la situación actual? ¿Se nos han quedado cortos? ¿Nos sentimos constreñidos por estos recursos o cómodos? ¿Necesitamos prescindir de ellos o podemos darles un nuevo *look*?

Por ejemplo, el libro de texto es un recurso que nos ha podido ayudar durante el confinamiento, pero también ha podido ser un lastre porque no se adecuaba a la enseñanza virtual. ¿Debemos revisar su uso o prescindir de él?

CATALEJO

Un catalejo es imprescindible en el *outfit* del buen pirata. Comprueba las claves que te permitirán mirar más allá y descubrir nuevos territorios repletos de ricos recursos.

¿Estamos sabiendo buscar soluciones a las dificultades que se nos han planteado con los recursos? ¿Qué mirada hemos adoptado ante la nueva normalidad? ¿Hacia dónde debemos orientar nuestra mirada en la búsqueda de recursos?

Por ejemplo, hemos tenido que buscar un entorno de trabajo colaborativo para el profesorado que antes no existía. La situación nos ha obligado a buscar la mejor opción para nuestro centro.

PARCHE

Esta temporada vuelve un clásico actualizado, el parche pirata. Sea por razones médicas o estéticas puede ayudarte a ocultar lo que no deseas ver o a afinar tu mirada. En cualquier estampado, es un imprescindible. ¿Te atreves a probarlo?

¿De qué recursos prescindirías totalmente? ¿Qué te ha impedido o te impide ver más allá? ¿Has mirado de manera más crítica los recursos que se utilizaban o utilizan?

Por ejemplo, prescindiría de los deberes en formato tradicional porque en la situación actual son un lastre y no una ayuda. Buscaría nuevas formas de reforzar aprendizajes mediante retos en formato online.

PATA DE PALO

Otro clásico que vuelve con renovadas fuerzas a las pasarelas piratas y que ayuda a caminar a pesar de no contar con todas las extremidades. ¿Tienes alguna pata de palo ya en tu armario de recursos?

¿Qué recursos consideras imprescindibles de los que has usado o usa el centro? ¿En qué te has apoyado?

Por ejemplo, el correo electrónico porque nos ha permitido mantenernos en contacto y facilitar mucho el intercambio de información.

Fig. 7.

[Cartas
pertenecientes al
"Corte Pirata"](#)

¿Ya sabéis qué os define? Ahora vamos a reflexionar sobre qué centro queremos ser y por eso tenéis que completar vuestro atuendo. Para ello disponéis de otras cartas con más objetos para elegir vuestra indumentaria. También podéis proponer otros objetos en las cartas en blanco. Con esta actividad definiremos qué centro nos gustaría ser en cuanto al uso de recursos en la escuela post-covid. Por ejemplo, se puede añadir a la silueta del pirata el dibujo de un ordenador porque consideran que este debe ser un pirata con medios tecnológicos, al igual que creemos que el centro debe estar dotado tecnológicamente. Finalmente, las conclusiones de qué recursos debemos seguir utilizando y cuáles debemos incorporar se recogerán en la bandera correspondiente.

Materiales específicos:

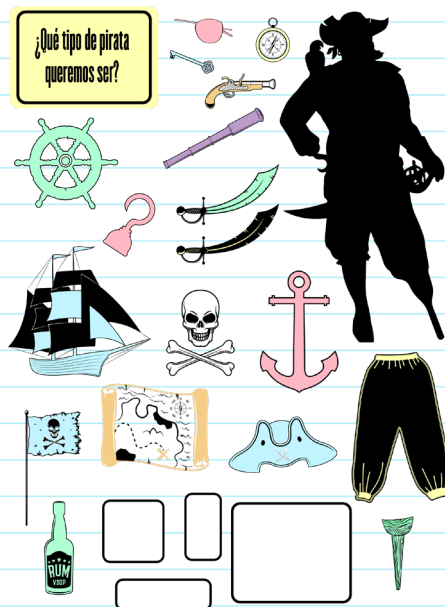


Fig. 8.
Atrezzo perteneciente al "Corte Pirata"


<p>PANTALONES</p>  <p>Un catalejo es imprescindible en el outfit del buen pirata. Comprueba las claves que te permitirán mirar más allá y descubrir nuevos territorios repletos de ricos recursos.</p>	<p>¿Estamos sabiendo buscar soluciones a las dificultades que se nos han planteado con los recursos? ¿Qué mirada hemos adoptado ante la nueva normalidad? ¿Hacia dónde debemos orientar nuestra mirada en la búsqueda de recursos?</p> <p>Por ejemplo, hemos tenido que buscar un entorno de trabajo colaborativo para el profesorado que antes no existía. La situación nos ha obligado a buscar la mejor opción para nuestro centro.</p>
<p>TU PRENDA</p>	
<p>TU PRENDA</p>	

Fig. 9.
Fichas pertenecientes al "Corte Pirata"

3.4 VÍVERES – CANTINA “EL DESEO” (Resultados, FOAR)

UNA INICATIVA DE

COTEQ COOPERATIVA
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACION

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

3.4.1 Narrativa

Todo buen pirata necesita aliados en su aventura. Para sacarle el máximo provecho al viaje hay que saber rodearse de más piratas que te ayuden a avanzar y que te provean de los alimentos de los que no puedes disponer por ti mismo. ¿Sois de esos piratas que cuentan sus amigos con los dedos de una mano o por el contrario sois capaces de abriros a nuevas experiencias y dejar que soplos de aire fresco rocen las velas de vuestro barco y alimenten a vuestra tripulación de maneras transformadoras? Pues habéis llegado al lugar perfecto para repensar y renovar vuestra bodega, soltar lastres y navegar arrullados por un viento cálido y acogedor.

[Enlace al
audio
“Cantina El
Deseo”](#)

Si queréis poner a punto vuestro barco para lanzaros a la nueva aventura, caminad hacia el PUERTO. Si aún no sabéis qué pirata sois y queréis descubrirlo, dirigíos a EL CORTE PIRATA.

3.4.2 Dinámica “¿Quién es quién?”

Objetivo:

- Plantearse qué alianzas tiene el centro (abrirse al exterior, buscar apoyos, colaboraciones...) y dónde o cómo buscarlas.

Desarrollo de la dinámica:

Para llenar de buenos alimentos vuestra bodega y tirar por la borda los que han caducado os proponemos una dinámica para averiguar ¿Quién es quién? Así que se trata de que adivinéis con quién contáis, con quién

no, a quién necesitáis ..., para avanzar en esta aventura en la que os habéis enrolado. A la vez que vais poniendo cara a los personajes que están ocultos y estos os revelan aliados, iréis averiguando cómo hacer una búsqueda para encontrar otros nuevos.

Para ello disponéis de un grupo de cartas que corresponden a diferentes identidades. Cada personaje secreto puede representar un posible aliado o una forma de encontrarlo. La identidad está oculta tras la pregunta que encontraréis en cada una de ellas y tiene que ir descubriéndose entre todos. Os iréis haciendo preguntas unos a otros y, a partir de las respuestas, configuraréis distintos tipos de aliados. Esas preguntas hacen referencia al proceso de búsqueda.

Al final, cada miembro del grupo dará un posible aliado y, entre todos, tendréis que elaborar unas instrucciones a tener en cuenta para realizar esa búsqueda. Para ello os dejamos un menú que os puede orientar sobre qué víveres pueden aportar más nutrientes y cómo reponer vuestra bodega con ellos.

Materiales específicos:

*¿Quién es quién?

- ¿Qué es para ti una alianza? Piensa en grupos de personas trabajando juntas para lograr un objetivo común.
- ¿Qué factores imprescindibles debe tener una alianza? Reflexiona sobre el nivel de acuerdo sobre la solución del problema público planteado, la disposición para compartir, el potenciamiento de las fortalezas individuales, la rapidez de acción y respuesta...
- ¿Qué tipos de alianzas necesitas? Permanentes, temporales, urgentes, a corto plazo, flexibles o rígidas...
- ¿Qué grupos atraerán la atención de otros actores en la alianza? Piensa en qué grupos pueden movilizar a la mayor cantidad de gente necesaria para solventar las necesidades que tienes.
- ¿A quiénes ves como posibles aliados? Piensa en los que crees que ahora mismo son tus aliados y por qué y en quién te gustaría tener como tal.
- ¿Qué aliados necesitas realmente? Grupos que se necesitan incorporar lo más pronto posible porque su participación es vital.

PLATOS CASEROS

*DOCENTES a la marinera:

- Organizadores de ambientes estructurados y estimuladores del aprendizaje para el alumnado.
- Informados de la situación de cada uno de los estudiantes, de las posibles causas y de las acciones para solucionarlo.
- Adaptadores de estrategias de enseñanza para el aprendizaje.
- Seguidores constantes del rendimiento, asistencia y responsabilidad de cada alumno.
- Solidarios con otros profesores en el desarrollo de las tareas tanto pedagógicas como administrativas.

*ESTUDIANTES al horno:

- Valedores de la amistad y la honestidad.
- Creativos.
- Solidarios.
- Deseosos y capaces de ser felices.
- Aceptadores y respetuosos con lo diferente.

*FAMILIAS al ajillo:

- Creadores de climas familiares cálidos, alegres, ordenados y seguros.
- Preocupados por la educación y el bienestar de sus hijos.
- Establecedores de límites y normas.
- Compartidores de momentos.
- Conocedores de espacios personales del alumnado diferentes a la escuela.

UNA INICIATIVA DE

COTEQ
COMISIÓN
NACIONAL
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

PARA COMPARTIR

*Parrillada de INSTITUCIONES:

- Ricas en infraestructuras y personal docente y administrativo capacitado.
- Disponen de las TIC'S
- Aptas para aprobar presupuestos económicos.
- Apoyadas por las Autoridades Gubernamentales.

*EQUIPO DIRECTIVO en su jugo:

- Enfocados a objetivos marcados.
- Facilidad para ver y aprovechar oportunidades.
- Capacidad para ofrecer propuestas alternativas.
- Presentar ideas nuevas.
- Capacidad para trabajar con personas de muy distinta índole.

*OTROS CENTROS a la brasa:

- Fortalezas que me faltan.
- Experiencias de campo diferentes.
- Superación de debilidades similares.
- Herramientas y estrategias diversas

BEBIDAS REFRESCANTES

- Digestivas, quemagrasas, estimulantes y deliciosas.

*EDUCACIÓN INCLUSIVA helada

*EVALUACIÓN de coco

*Sorbete de TIC

*ESTRATEGIAS de verano

ENSALADAS

- Antioxidantes para una dieta sana.

*ONGs con pasta y atún

*FUNDACIONES de espinaca con naranja y granada

*ASOCIACIONES de col y frijoles

SNACKS

- Aporte extra de vitaminas y minerales.

*Pincho de LIDERAZGO en aceite: talleres

*Caldo de CREATIVIDAD con hinojo: dinámicas

*EMPRENDIMIENTO de langostinos: charlas

*AMBIENTACIÓN con pistachos: jornadas

3.5 COFRE - Gruta de las maravillas

UNA INICATIVA DE

COTEQ COOPERATIVA
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACION

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

3.5.1 Narrativa

Si estáis a la entrada de la gruta es porque habéis demostrado ser grandes piratas con una tripulación excelente. Solo unos pocos son capaces de llegar hasta aquí. Ha llegado el momento de descubrir qué esconde el cofre del tesoro. Pero antes de hacerlo vais a encontraros con otros piratas que siguiendo sus propios mapas han intentado también llegar a esta gruta. Como os decíamos al comienzo de la aventura, lo importante suele aprenderse a lo largo del camino y no en el destino. Por eso, ante las puertas de este lugar maravilloso, sentaos y compartid el recorrido que habéis hecho. Hablad de vuestros descubrimientos, de los aliados que habéis encontrado, de cómo ha resultado este viaje y de todas esas fortalezas, oportunidades, aspiraciones o resultados que habéis hallado en vosotros o que buscáis. Tal vez en este momento completéis la tripulación de vuestro barco.

Si habéis compartido el viaje que habéis hecho por esta isla, ahora sí, estáis preparados para descubrir el tesoro. La gruta es un lugar pequeño y mágico. Tendréis que entrar uno a uno a ver el cofre. Abridlo con cuidado, disfrutad de vuestro tesoro y permitid que los piratas que te acompañan en esta aventura puedan disfrutarlo también.

[Enlace al audio "Cofre – Gruta de las maravillas"](#)

3.5.2 Dinámica

UNA INICATIVA DE

COTEQ COOPERATIVA
TECNOLOGICA
PARA LA INNOVACION

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

La dinámica es sencilla y prácticamente queda explicada en la narrativa de este momento. Es un tiempo de compartir, de poner en común. Si a lo largo de todo el juego cada equipo ha ido realizando su propio viaje de reflexión y descubrimiento, es el momento de ponerlo en común con los demás. En las banderas han debido de ir recogiendo evidencias de todos los lugares por los que han ido pasando. Ahora deben compartir ese descubrimiento con los demás, pues en el fondo todos forman el mismo equipo.

Cuando concluye el tiempo de compartir (el facilitador del juego debe ser quien lo guíe) se va a permitir a cada jugador acercarse a ver el cofre. Sería importante ambientar este momento para que tenga algo de mágico y especial. Se les va a decir que van a descubrir el verdadero tesoro que han estado buscando. Uno a uno se acerca al cofre y en el interior van a encontrar la siguiente leyenda: **EL TESORO ERES TÚ**.

Es importante que no se desvelen el final los unos a los otros.

Materiales específicos:

- Cofre del tesoro con leyenda “El tesoro eres tú”.



Fig. 12.

[Mensaje dentro del cofre](#)

4. CONSTRUYENDO PUENTES HACIA OTRAS ISLAS

Una vez que el juego acaba y todos han pasado a descubrir el cofre se les invita a que la aventura no quede aquí. Por eso, se les pide que “lancen una botella” al navegar por las redes. Es una forma de hacer comunidad, de compartir con otros. ¿Qué compartir? Lo que quieran de su viaje. Pueden incluir imágenes, videos, su mapa, mensajes... Se les pide que cada vez que lo hagan usen los hashtag:

#eltesoroerestu **#lanzatabotella** **#tedsoro**

Lo ideal es que esto no quede en un hecho puntual. Hay que invitarles a compartir de manera habitual las pequeñas cosas del día a día para que todos podamos enriquecernos de los frutos de esta aventura.

Si llenamos las redes de botellas nos daremos cuenta de que nada es lo suficientemente pequeño como para no ser compartido.



maria
@mapigade

Atrévete a emprender la aventura y a encontrar aliados. Reto 2 [#eltesoroerestu](#) [#lanzatabotella](#) [#tedsoro](#) [@Cotec_Innova](#) [@alfredohernando](#)

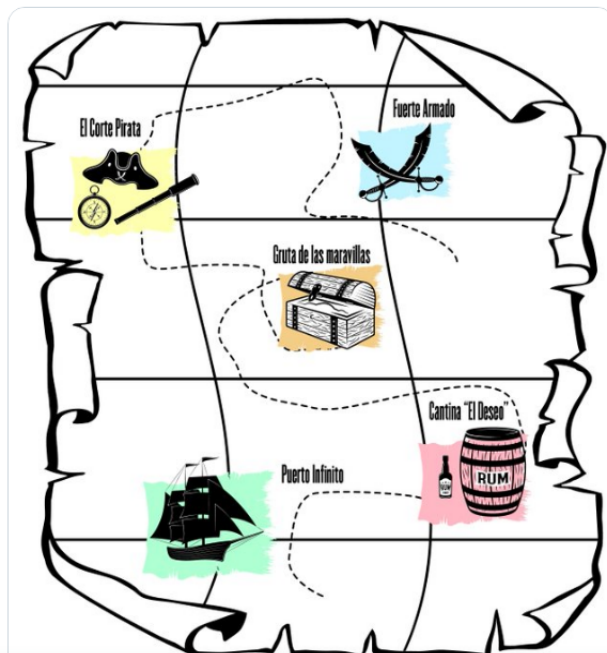


Fig. 13.

[Ejemplo para
construir puentes
en las RRSS](#)

AUTOEVALUACIÓN

UNA INICATIVA DE

COTECC
COMISIÓN
COLEGIADA
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

Podemos darles la rosa de los vientos para seguir con la temática de los piratas e integrar los apartados del análisis FOAR: el sur (F), serían las fortalezas que tenemos; el oeste (O), las oportunidades; el este (A), las aspiraciones, y el norte (R), los resultados que queremos alcanzar. Al lado de cada uno de los puntos cardinales estarán las preguntas que permitan completar el análisis y que servirán de evaluación:

Sur (Fortalezas)	Oeste (Oportunidades)
¿Qué fortalezas hemos descubierto que tenemos con respecto a los recursos? ¿De cuáles éramos conscientes y de cuáles, no?	¿Qué oportunidades tenemos de desarrollar nuestros recursos? ¿Has descubierto alguna oportunidad que no habías contemplado?
Este (Aspiraciones)	Norte (Resultados)
¿Cuáles van a ser los siguientes pasos que vamos a dar con respecto a los recursos? ¿Coinciden con los que estábamos dando? ¿Cambiamos nuestro rumbo?	¿Cuáles son los resultados en forma de alianza que tiene el centro? ¿Cómo podemos abrirnos al exterior, buscar apoyos, colaboraciones...? ¿y dónde o cómo buscarlas?

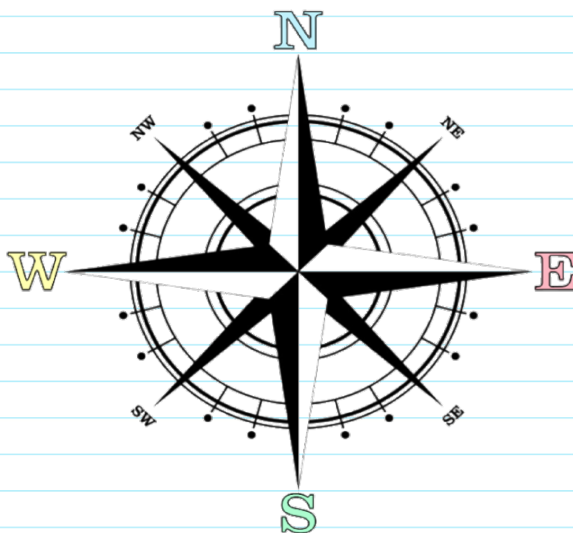


Fig. 14.

Tabla
FOAR

SUR (fortalezas)
¿Qué fortalezas hemos descubierto que tenemos con respecto a los recursos? ¿De cuáles éramos conscientes y de cuáles, no?

OESTE (oportunidades)
¿Qué oportunidades tenemos de desarrollar nuestros recursos? ¿Has descubierto alguna oportunidad que no habías contemplado?

ESTE (aspiraciones)
¿Cuáles van a ser los siguientes pasos que vamos a dar con respecto a los recursos? ¿Coinciden con los que estábamos dando? ¿Cambiamos nuestro rumbo?

NORTE (recursos)
¿Cuáles son los resultados en forma de alianzas que tiene el centro? ¿Cómo podemos abrirnos al exterior, buscar apoyos, colaboraciones...? ¿Y dónde o cómo buscarlas?

Fig. 15.

[La rosa de los vientos](#)

ALGUNAS INDICACIONES QUE PUEDEN AYUDAR A AMBIENTAR EL JUEGO Y A DIRIGIRLO (apartado destinado únicamente a los facilitadores):

Nada de lo que se apunta a continuación es imprescindible para que el juego salga adelante, pero quienes conocen al grupo para el que se prepara el juego pueden decidir si algunas de estas ideas les resultan útiles.

- Se incluyen una serie de audios con la narrativa del juego. Podéis decidir usar los audios o los textos. Queda en vuestra mano.
- Puede dar juego y ayudar a que el grupo entre en la partida el hecho de ambientar el espacio. Buscar un cofre del tesoro real, situarlo en un lugar especial. Traer disfraces o complementos de pirata... Quien conoce al grupo sabrá mejor que nadie qué cosas pueden dar juego entre sus profesores.
- Es muy importante durante toda la partida el crear expectativas respecto al cofre del tesoro. Por eso es importante también cuidar el espacio en el que se sitúa y cómo se prepara.
- En último lugar, recordad que este juego está pensado para un grupo de docentes del ámbito que sea pero que tú también puedes usar el juego y llevártelo a otro terreno o con otros profesionales (PAS, etc.). Puedes adaptarlo a tantas realidades como quieras.