

CURSO: PÍLDORAS DE INNOVACIÓN

★ APLICACIÓN AL AULA:

Este curso nos ha mostrado tres herramientas creativas para trabajar con nuestro alumnado. Es importante hacer un pequeño repaso de las mismas para realizar esta aplicación dentro de nuestra clase. Así bien, recordemos:



DESING
THINKING

VISUAL
THINKING



LEGO

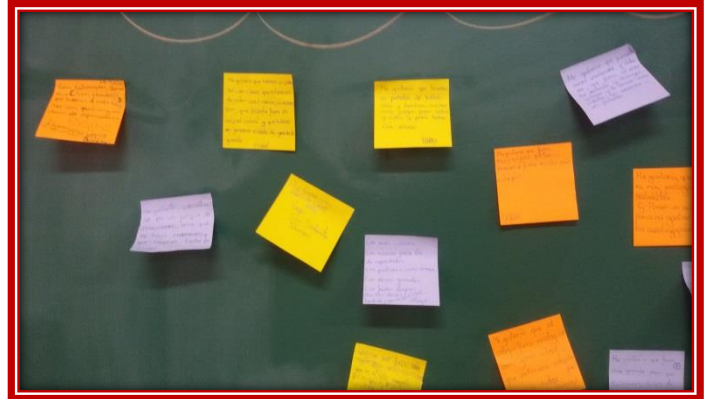
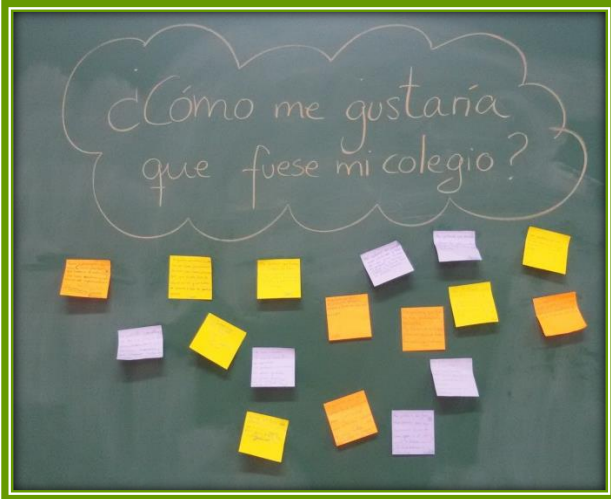
En estas últimas semanas los alumnos de 5ºB del CEIP Santa Catalina han trabajado y reflexionado sobre las píldoras explicadas en este curso propuesto por el CFIE de Salamanca.

La primera de ellas es **Desing Thinking**. Es una herramienta colaborativa que busca diferentes alternativas para poder resolver un problema o una situación de la que intentamos buscar un cambio positivo. Se centra principalmente en el usuario, por eso es una herramienta que emplea la empatía para poder resolver de manera positiva las dificultades del usuario. Vamos a generar ideas innovadoras a través de 5 pasos: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.

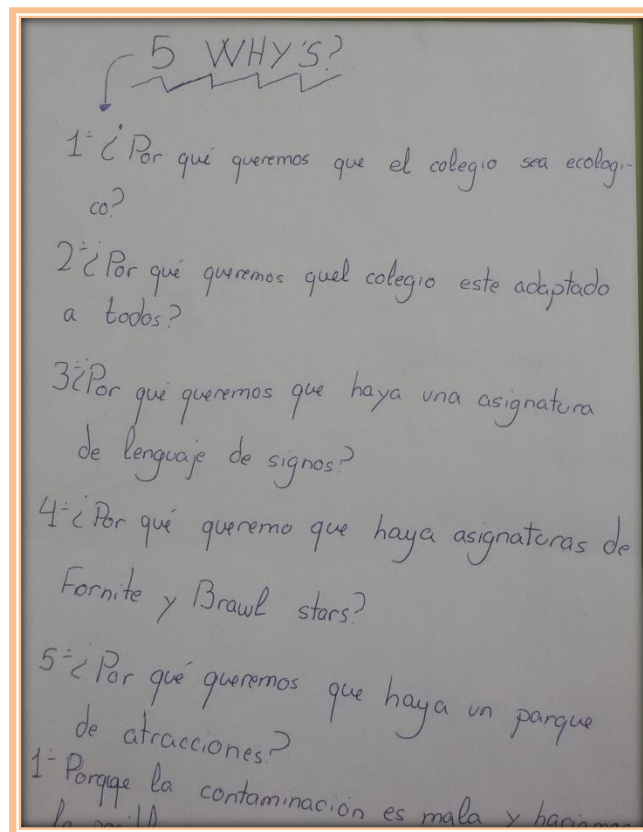
Manos a la obra y comenzamos con una lluvia de ideas:

¿Cómo podríamos mejorar nuestro colegio?

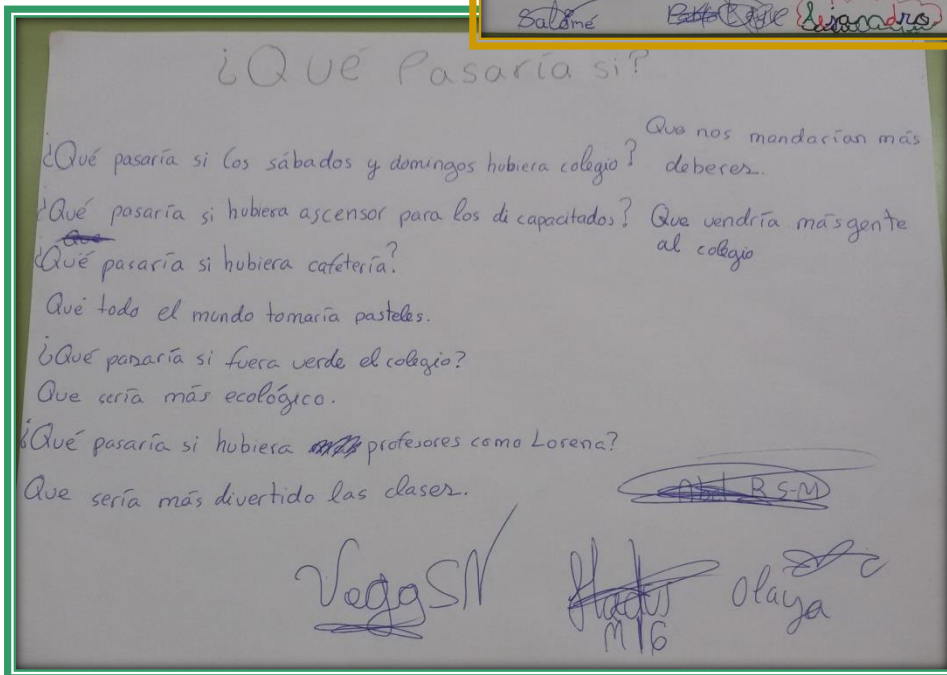
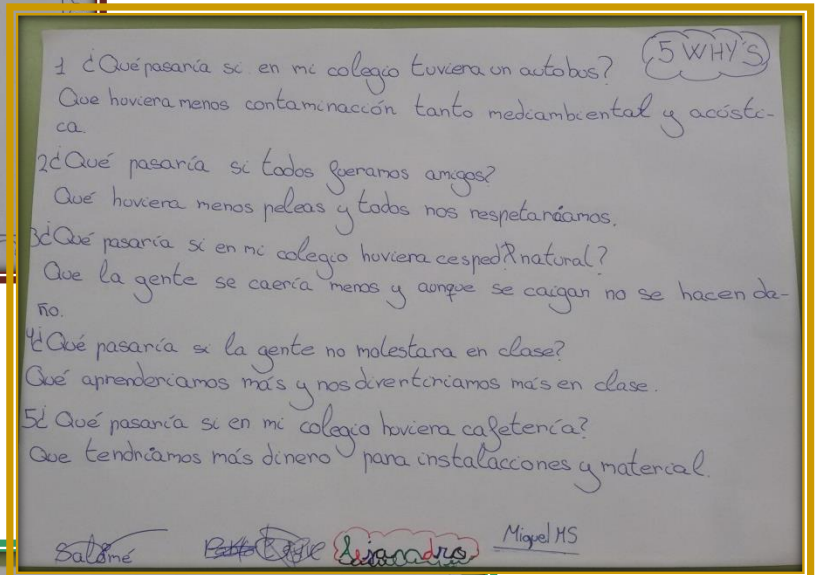
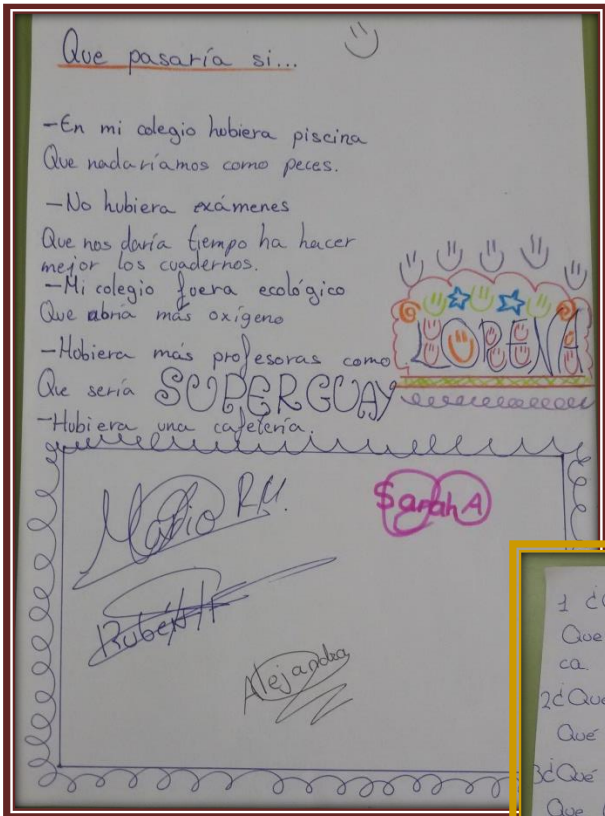
Primer paso: escribir cómo sería nuestro colegio ideal.



Segundo paso: con esas ideas, pensar cómo se puede mejorar nuestro colegio con la técnica de los 5 Why's?

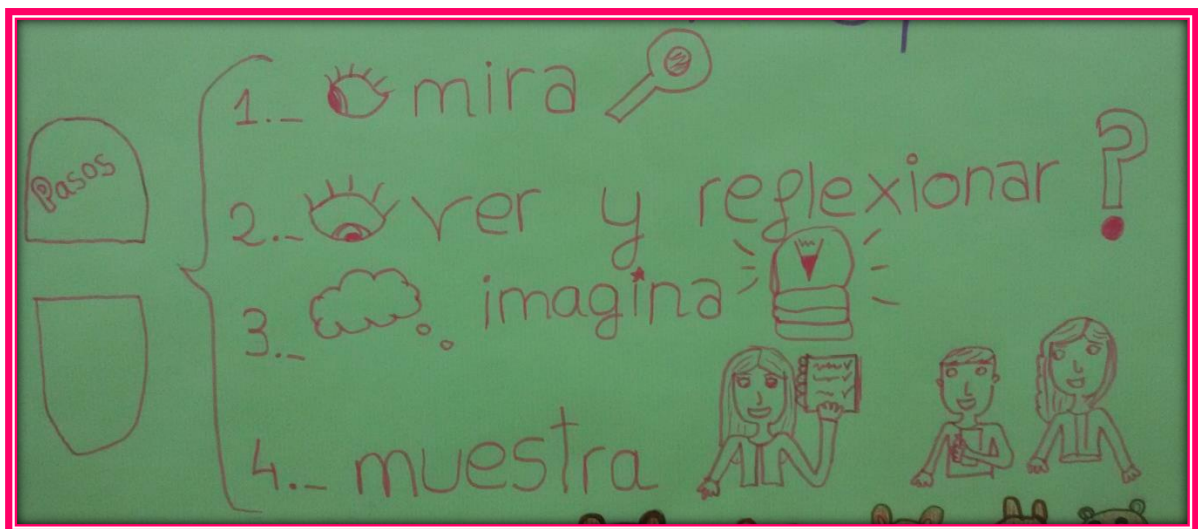
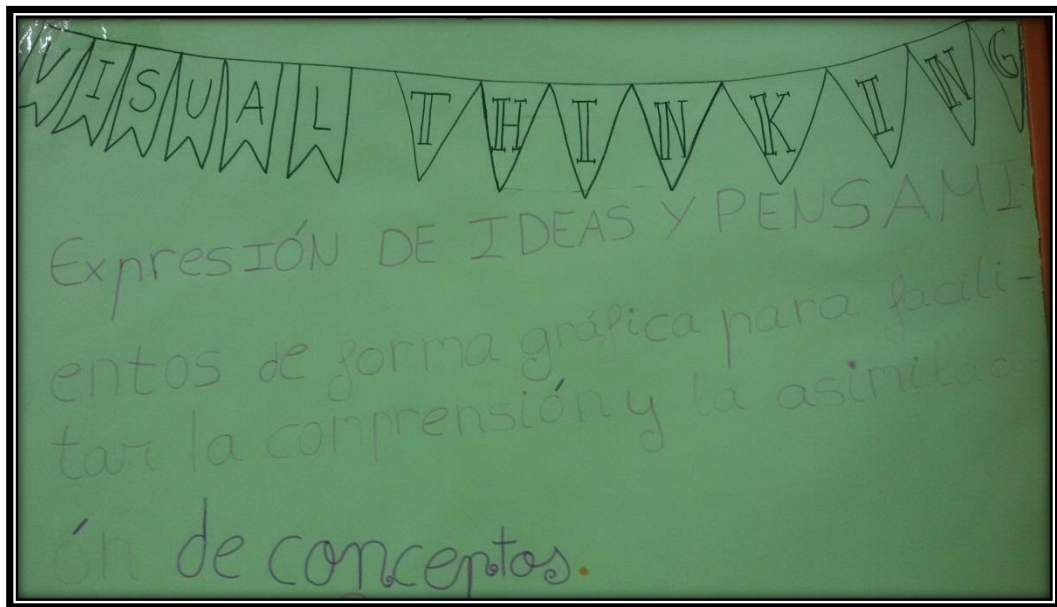


Tercer paso: trasladar nuestras ideas al papel y debatir las posibles soluciones.



(Disculpad las faltas de ortografía, siguen siendo nuestro talón de Aquiles)

La segunda herramienta empleada fue **Visual Thinking** a través de la cual los alumnos han sido conscientes de la importancia de las líneas, los garabatos y dibujos, no solo como fuente de expresión sino también como una habilidad innata en el ser humano que favorece la concentración. De este modo, como se puede observar en las fotografías, los alumnos han plasmado en un mural qué es para ellos esta herramienta. Posteriormente han dibujado los cuatro pasos a tener en cuenta para poder aplicarla adecuadamente.



Gracias a la baraja visual de Garbiñe Larralde añadimos, en la otra zona del armario, aspectos básicos para realizar un Visual Thinking: contenedores, estructuras y conectores.



Por último, los alumnos fueron dibujando ideas. Se proponían palabras y cada uno de ellos plasmaba esa idea mediante un dibujo. En esta ocasión no hemos utilizado post-it puesto que el armario tiene puertas correderas y no era el lugar más apropiado para este material, por ello, empleamos el papel continuo.



Otra actividad que propusimos fue inventarse un juego para repasar un aspecto gramatical que estábamos trabajando en el aula: los determinantes. Los propios alumnos emplearon técnicas de Visual Thinking para exponer al resto de sus compañeros de aula sus creaciones lúdicas.

LA MALA PROFESORA 21-1-20
 Sobre determinantes

Elementos del juego:
 - Tablero, dados, fichas y cartas.

Reglas del juego:
 1) Hay tres tipos de cartas: puntos, reto y pregunta.
 2) A medida que avances sobre el tablero harás retos y contestarás preguntas.
 3) Si haces bien todo recibirás puntos.
 4) El que más puntos tenga gana.

NIVEL DE FELICIDAD

Edad: 5-100

Duración: 30 min aproximadamente.

Crear: Elisa Clavero
Ilustrar: Elisa Clavero

El escondite de los DETERMINANTES

Nº de jugadores: 2 grupos de 5 jugadores.

Elementos del juego:
 - Clase
 - Fichas
 - Personas

Reglas del juego:
 1) Se esconden las fichas por toda la clase.
 2) Hay que encontrar las fichas con los determinantes y sustantivos, verbos...
 3) Hay que hacer una frase con las fichas que has encontrado.

Nivel de felicidad: (Smiley faces)

Duración: 10 minutos aproximadamente o depende del ritmo.

Crear e ilustrar: Jordi Corchado Felices

EL MISTERIO DE LOS DETERMINANTES

Edad: 9 a 12 años

Elementos del juego:
 Silabas, mesas
 Sobres
 Papel
 Bolígrafo
 Bolsa
 Premio

Reglas - Instrucciones del juego:
 Los equipos tendrán que superar una serie de pruebas escondidas en un sobre por la clase.
 Ejm: Para el equipo rojo los sobres rojos.
 Las pruebas serán diferentes para todos los equipos.
 Por último colabora en equipo y diviértete.

Nivel de Felicidad: Muy Divertido

Crear/a: Sarah

En este juego podemos jugar todos por equipos en partes.

Nº de jugadores:

¿Quién gana?
 Gana el equipo que mejor trabaje el que vaya más rápido y el que siga las normas.

COMPRAR LOS DETERMINANTES

Nº de jugadores: 4 personas

Reglas del juego:
 1- Hay un mazo de cartas que son dinero.
 2- Hay unas fichas con los determinantes y con las cartas compramos las fichas.
 3- También hay otras fichas que son palabras.
 4- Hay que hacer frases con las fichas.

Elementos del juego:
 - Un tablero
 - Fichas
 - Cartas

Duración: Media hora

Crear: Abir

Es muy divertido

ORDEN DE LOS DETERMINANTES

Edad: +8

Nº de jugadores: 23 personas aprox

Se necesita: Mucha Memoria

Nivel de felicidad: 3/3 ✓

DURACIÓN: 10

Reglas del juego:
 1. Se dará un determinado
 2. Se dará una palabra
 3. Se dará un determinado
 4. Se dará una palabra
 5. Se dará un determinado

Crear: Salome
Ilustrar: Salome

La siguiente metodología empleada en clase fue **Legó**. Con esta pídora aprendimos que podemos utilizar Legó como juego, material o como herramienta y que, en muchas ocasiones, podían utilizarse varias a la vez. Insistimos en la importancia de realizar un “calentamiento” a través de actividades sencillas y motivadoras para el alumnado. A continuación, muestro algunos ejemplos de las actividades realizadas en el aula.

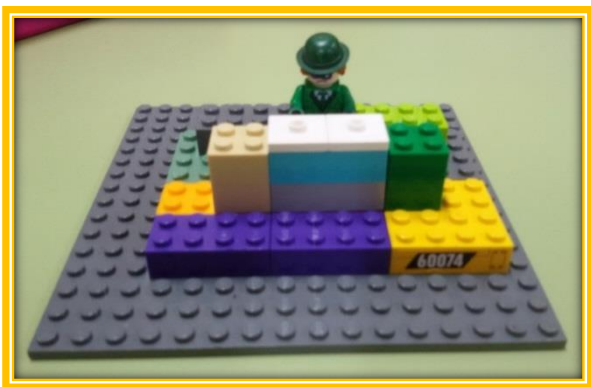
Primeramente lo empleamos como **juego**:

1) Juego de las 3 piezas: se repartían tres piezas del mismo color a cada alumno y la finalidad era ir pasando las piezas a los otros compañeros para quedarse con tres piezas de diferente color cada una de ellas. La única norma era que al pasarse entre ellos la pieza, no podían enseñarle al resto de sus compañeros de qué color se trataba. Así que debían activar su “modo espía”.



2) Presentación de un personaje y su oficio:

Posteriormente utilizamos Legó como **herramienta**: se pidió a los alumnos que nos presentaran a un personaje y que nos dijeran a qué se dedicaba. Cada uno de ellos utilizó piezas diferentes porque no queríamos condicionar la creatividad. Como algunos compañeros no tenían muñeco, se fueron turnando de manera muy respetuosa ese muñeco, caracterizándolo del personaje y oficio que habían seleccionado previamente.



Pedro es oficinista



Doña Margarita es jardinera



Jordi es constructor



Paola es motera



Manuel es aviador

3) **Construir ideas:** para realizar este ejercicio y utilizar Lego como herramienta, se pidió a los alumnos que representaran con las piezas los conceptos “lunes” y “viernes”.

¿Adivináis cuáles representan “lunes” y cuáles “viernes”?



Y finalmente, usamos Lego como **material**:

4) **Realización de maquetas:** los alumnos realizaron una maqueta de nuestra Clase para debatir, posteriormente, cuáles eran los puntos fuertes y débiles de ese espacio. Qué aspectos podíamos modificar y si había alguna razón por la que no la habíamos modificado antes.

