



20 Marzo 2025
De 17:30 a 18:30 (hora española)

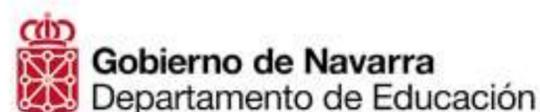


PRÁCTICAS INSPIRADORAS PARA UNA *EDUCACIÓN RESPONSABLE*

Un programa dirigido a centros educativos para promover una educación emocional, social y creativa



Gracias a la colaboración de:



Objetivos



Potenciar el desarrollo integral del alumnado a través de una educación **emocional, social y creativa**



Fortalecer el **vínculo** del docente con el alumno



Favorecer el **bienestar y cuidado** del docente



Promover la mejora del clima de **convivencia** en la comunidad educativa

Variables



PLAN DE TRABAJO



RECURSOS EDUCATIVOS
Banco de Herramientas
Literatura
Artes Plásticas
Música
Videojuegos

* Acreditado por la Consejería de Educación

PRÁCTICAS INSPIRADORAS
PARA UNA EDUCACIÓN RESPONSABLE



PLAYING EMOTIONS

Integración didáctica de los retrovideojuegos

**Ana Parada Gañete, Coordinadora ER en IES P. Antón
Losada Diéguez y Pablo Belay Fernández, docente de
Informática**





Actividad 4. Nuevos tiempos, nuevas formas de narrar

- **Variables de Educación Responsable:** Toma de decisiones, Creatividad
- **Duración estimada:** De 1 a 2 sesiones de 50 minutos
- **Materiales necesarios al margen del juego:** Ordenador con conexión a internet para acceder, al menos, a los vídeos de YouTube. Si fuera posible, cuenta de Netflix.
- **Objetivo principal:** Reflexionar sobre las consecuencias de ejecutar unas acciones u otras a partir de experiencias pasadas, presentes, futuras e incluso ficcionadas.
- **Conexión con actividades de otros juegos:** Gris
- **Conexión con otros recursos de Educación Responsable:** Lectura, Emociones y Creatividad



Nota: Posiblemente en esta pantalla aparezca una de las grandes peculiaridades de *Braid*: la posibilidad de revertir situaciones e ir hacia atrás en el

cia a juegos que empezaron a explorar este recurso (*Prince of Persia*) y otros que se han visto influidos posteriormente por *Braid* ([Life is Strange](#)).

“¿Qué creéis que ha pasado? ¿Conocéis algún juego en el que ocurra esto? Y lo más importante: ¿Qué relación consideraréis que tiene con lo que hemos leído en los libros? (Algunas posibles respuestas pueden ser: “Los libros hablaban de los errores cometidos y de cómo en la vida no podemos volver atrás en el tiempo, sin embargo, en el juego, sí”)

Aunque en la literatura y en el cine estamos acostumbrados a las narrativas lineales, los nuevos medios (influidos por la cultura del hipervínculo e Internet), en particular los



Conexión con
Lectura,
emociones y
creatividad

Contexto



- Galicia > IES P. Antón Losada Diéguez (A Estrada)
 - ESO, Bachillerato, FP (grado básico, medio y superior) y Enseñanza de Adultos (ESA, bachillerato y FP).

Mejora de la gestión emocional, la convivencia escolar y la implicación del alumnado en el centro.

- Aula de 2º de FP Básica de Informática
- N.º de alumnos: 5 (4 chicos y 1 chica)
- Alumnado en situación de vulnerabilidad (dificultades de aprendizaje, fracaso escolar y riesgo de abandono).

Objetivos de la propuesta

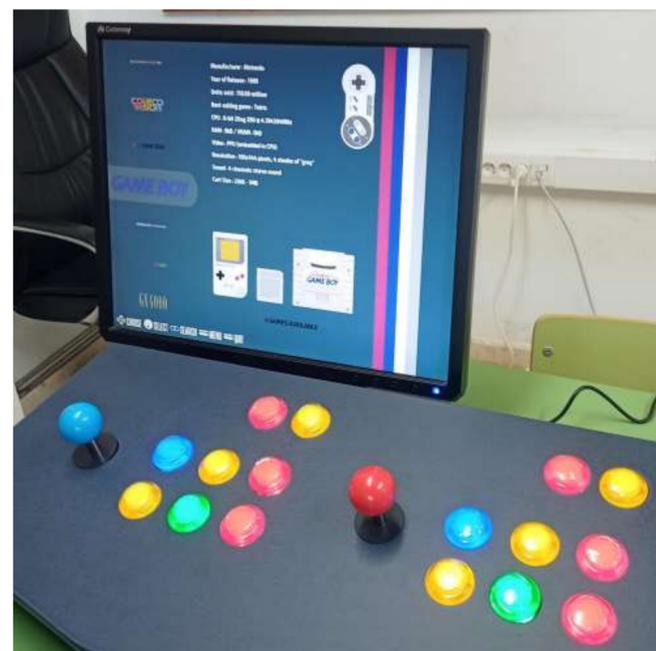
01

Autoconfianza

Fomentar la autoconfianza al aprender a desarrollar un producto desconocido para ellos. .

02

Resolución de problemas



03

Colaboración

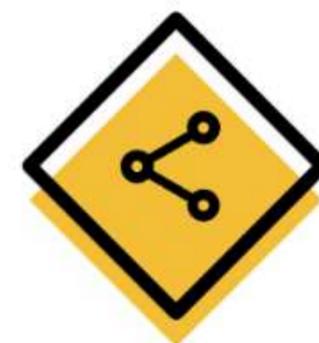
Potenciar la colaboración y el trabajo en equipo durante el proceso de creación.

04

Gestión emocional

Mejorar la gestión emocional al manejar frustraciones y superar obstáculos técnicos.

Desarrollo de la práctica



FASE 1: Presentación de ER.

- Tormenta de ideas de los videojuegos.
- Conocimiento de productos alternativos
- Análisis de **Braid**
 - Música.
 - Diseños.
 - Guión.
 - Vuelta atrás.



FASE 2: Investigación

- División del aula en dos grupos.
- Análisis crítico de las alternativas de ambos grupos.
- Decidir por la propuesta final

FASE 3: Prototipado

- Implementar en equipos antiguos la propuesta.
- Documentar la propuesta

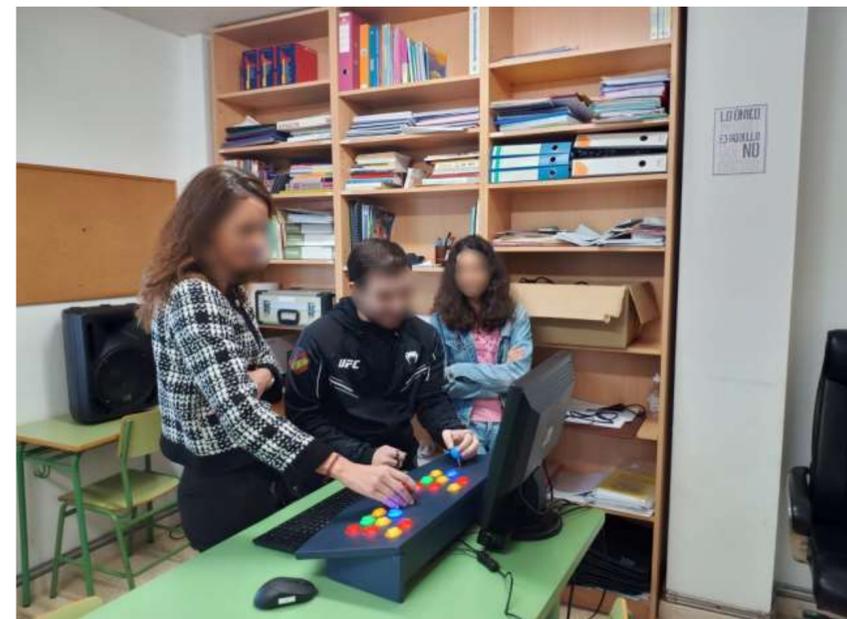
FASE 4: Pruebas

- Problemas con el sonido
- Problemas en la correspondencia del teclado.

FASE 4: Presentación Final

Judith Fernández Novoa

Resumen de momentos



PRÁCTICAS INSPIRADORAS
PARA UNA EDUCACIÓN RESPONSABLE



CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, UNIVERSIDADES E
FORMACIÓN PROFESIONAL



Mejoras futuras

- Implementación del karaoke como videojuego para mejorar en el aprendizaje de los idiomas.
- Con menor sesgo de género que los videojuegos tradicionales.

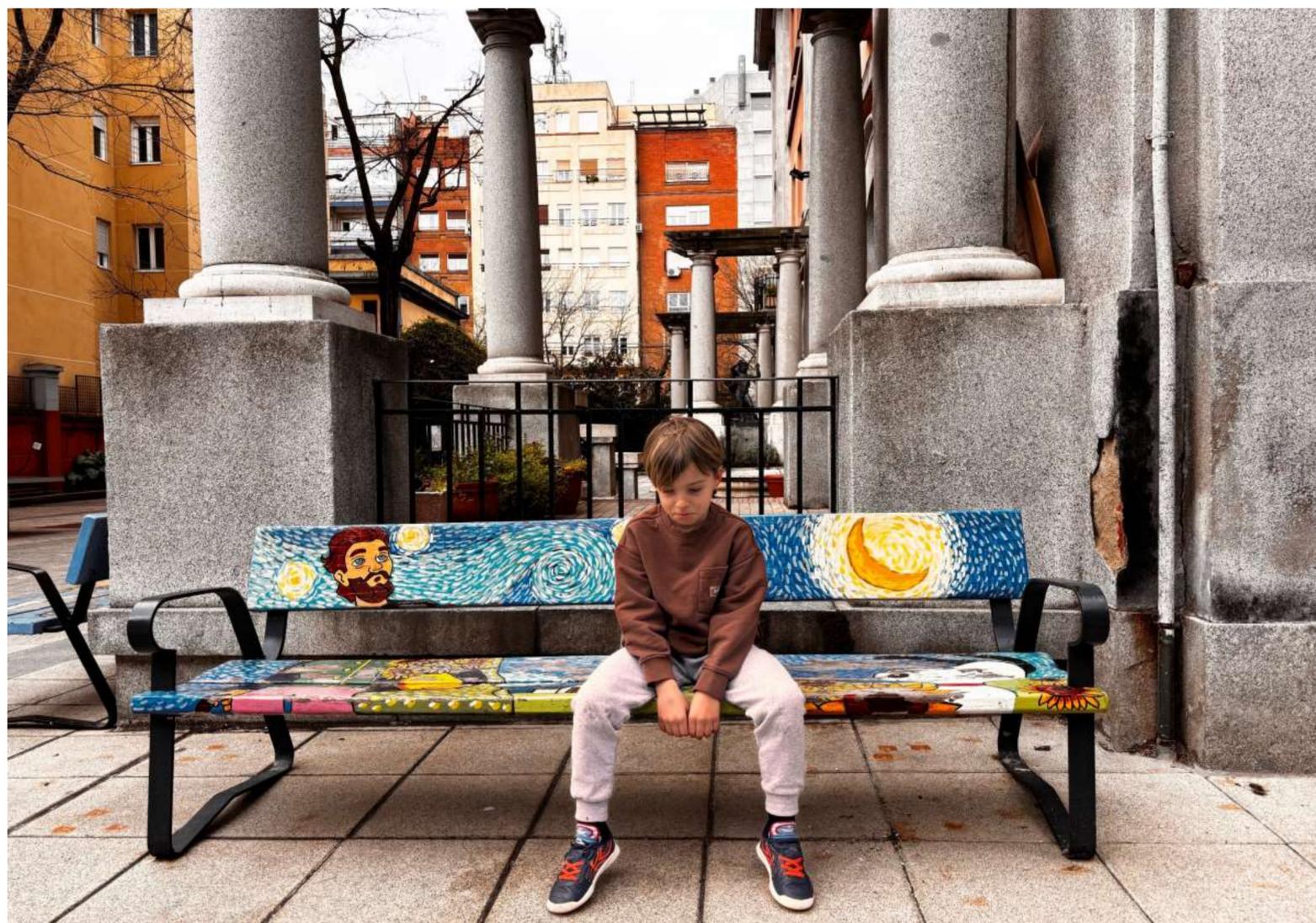


BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

¿Qué emociones sientes en el patio?

Milagros Martínez Herranz, directora y Coordinadora ER en **CEIP**

Rufino Blanco



BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

Para la promoción de competencias personales y sociales

Educación Infantil



BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

Para la promoción de competencias personales y sociales

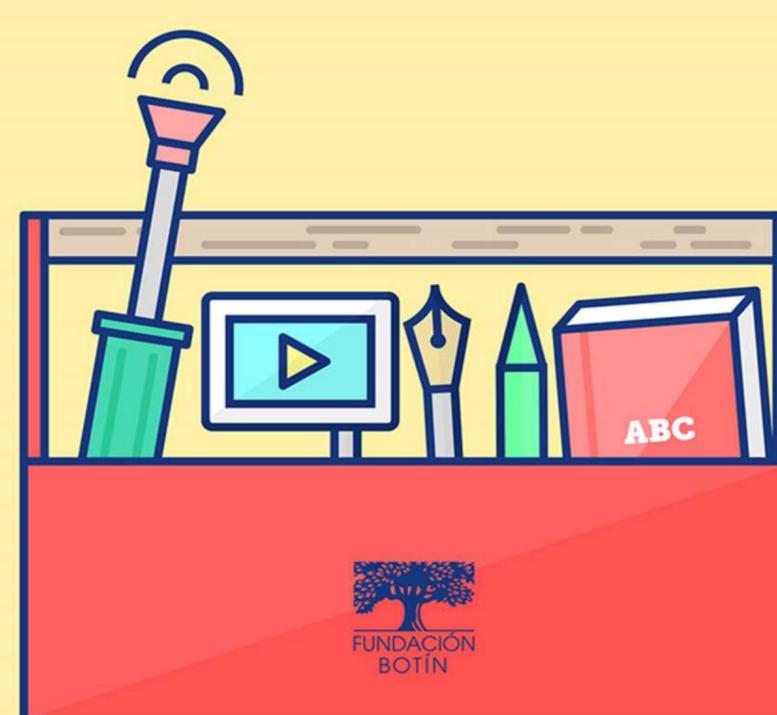
Educación Primaria



BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

Para la promoción de competencias personales y sociales

Educación Secundaria



Objetivos (I)

- **Identificar las emociones más comunes:**

Reflexión y debate guiado sobre las emociones más frecuentes.

- **Promover un ambiente emocionalmente seguro.**

Evaluación y creación de estrategias que favorezcan un ambiente en el que el alumnado se sienta seguro.

- **Fomentar la autorregulación emocional.**



Objetivos (II)

- Fomentar la autorregulación emocional.
 - Trabajo de técnicas y estrategias para identificar sus emociones.
- Favorecer la empatía e inclusión de todo el alumnado en espacios de juego no reglado.
- Determinación de nuevas actividades que favorezcan la cooperación y empatía.



¿QUÉ EMOCIONES SIENTES EN EL PATIO?

CEIP RUFINO BLANCO

Decisiones tomadas

1. Puesta en común con el equipo docente y toma de decisiones
2. Modificación del programa de patios
3. Inclusión de nuevos juegos que garanticen la participación e inclusión de todo el alumnado



EL CORO DE LAS EMOCIONES

Coro Libertad

Evelyn Figueroa Fuentealba, psicopedagoga y Coordinadora ER,
y Felipe de la Maza Melgarejo, psicólogo, en **Centro de
Detención Preventiva Villarrica**



DE
CORO LAS
EL EMOCIONES

RECURSO EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL,
SOCIAL Y DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE LA MÚSICA

Repertorio

M1
(despertar/
exotismo)

[El guerrero zulú \(Tradicional Sudáfrica\) \(Partitura\)](#)

[El guerrero zulú \(Tradicional Sudáfrica\) \(Tutorial\)](#)

Sugerencias

- La aprenderemos con texto en castellano. (El director/profesor valorará si convendría introducir en algún momento la versión original en inglés).
- Pensar en la posibilidad de introducir algún instrumento apropiado de percusión (parche, etc.) que subraye el ritmo básico (negras).
- Probar a cantarla en diferentes alturas (tonalidades).
- Cuando esté bien aprendida, podemos dividirnos en dos grupos (dos "tribus"): Unos cantan el "refrain" y otros el "verse". Luego al contrario. (Escucha activa).
- Tratándose de una pieza que nos acerca una música de algún modo lejana o exótica (Sudáfrica) podremos aprovechar para subrayar aspectos relacionados con la empatía.

Coreografía

- Para una propuesta de coreografía ver [Esquema coreografía Guerrero zulú](#)

M2
(baile)

[Zum Gali Gali \(Tradicional Israel\) \(Partitura\)](#)

[Zum Gali Gali \(Tradicional Israel\) \(Tutorial\)](#)

Datos

- Canción tradicional hebrea, anónima, que surgió en torno a la creación del Estado de Israel a mediados del siglo XX. Las palabras "Zum gali, gali" del ostinato no tienen significado aunque *galgal* significa "en medio de las olas que ruedan". Quizá se quiera expresar de algún modo la idea de continuidad.
- Texto original en hebreo: *Hechalutz le maan Avoda - Avoda le maan hechalutz. // Ha shalom le maan ha amin - Ha Amin le maan ha shalom.*

Sugerencias

- Mientras trabajamos los pasos podremos subrayar lo beneficioso que resulta el baile para nuestro bienestar (Actitudes positivas hacia la salud). Al mismo tiempo, cantar y bailar juntos es una suma de lo individual y lo colectivo que nos entrena a interactuar de manera más natural con el otro, por un lado porque facilita el intercambio, nos acerca (Habilidades de interacción), y por otro porque si bien la propia actividad puede producir fricciones (por ejemplo, por el espacio reducido, o por obtener la mejor posición, etc.) también facilita que estas se resuelvan de manera eficiente, evitando el conflicto y pensando en lo mejor para todos (Habilidades de oposición asertiva).

Coreografía

- Podemos idear fácilmente una coreografía en función del texto: "esta danza encadenará"... "gran círculo cerrará"... "se completará la señal", etc.
- Convendrá alternar el tipo de movimiento entre melodía y ostinato. Por ejemplo, la melodía se canta en corro, y el ostinato dando un paseo rítmico, en recorrido libre por la sala, para ir a buscar de nuevo el círculo cuando vuelve la melodía. (Los alumnos formarán dicho círculo cada vez como salga, sin necesidad de volver a la ordenación de antes).
- En función del desarrollo psicomotriz del grupo, experimentar también con pasos laterales cruzados, como los que hacen los niños de este [video](#) en el minuto 0:12.

M3
(emoción)

[Chiquitito como un ratón \(A. Urbina\) \(Partitura\)](#)

[Chiquitito como un ratón \(A. Urbina\) \(Tutorial\)](#)

Sugerencias

- Daremos copia de la partitura a cada alumno, la cual puede servir en etapas tempranas para ir, simplemente, familiarizándose con elementos básicos de lenguaje musical tales como pentagrama, clave de sol, compases, barras de compás, barras de final, notas... Se podrá colorear, recortar, decorar algún elemento aislado (por ejemplo la clave), etc.
- Aprenderemos todas las dos melodías y las cantaremos de manera sucesiva (como una canción con dos secciones o que pasa por "dos paisajes" diferentes).
- Para alargar la pieza, intercalar fragmentos sólo instrumentales, sin canto. (Podemos armonizar con acordes básicos: Tónica, dominante, subdominante...).
- Podemos dividir al grupo en dos y que cada uno se encargue de cantar una de las dos melodías, de manera que el grupo que no canta escucha al que canta (buen trabajo para desarrollar la escucha activa y como iniciación a un futuro canto a dos voces).
- Con la primera melodía (y luego también con la segunda) podemos hacer juegos de alternancia. Por ejemplo: Grupo 1 canta "chiquitito como un ratón". Grupo 2: "Cuida la casa como un león". Grupo 1. "Cuida la casa, cuida la casa". Grupo 2 "Cuida la casa como un león". Todo ello ayudado por gestos coreográficos apropiados (por ejemplo al cantar nos movemos, y cuando no nos toca cantar nos tenemos que quedar muy quietos, "como estatuas").
- Pieza especialmente apropiada para ahondar en aspectos sutiles de expresión, tanto musical (delicadeza, fraseo, etc.) como emocional (sensibilidad, empatía...). La creatividad de cada cual podrá manifestarse, sin duda, a través de los sonidos y los movimientos que brotan de ese mundo poético.

Coro Libertad

- Contextualización del Programa a necesidades estudiantes EPJA y en Contexto de encierro. → Redefinición de práctica y elección canción por su interés: “Noa noa” de Juan Gabriel.
- 3NB (7° y 8°)



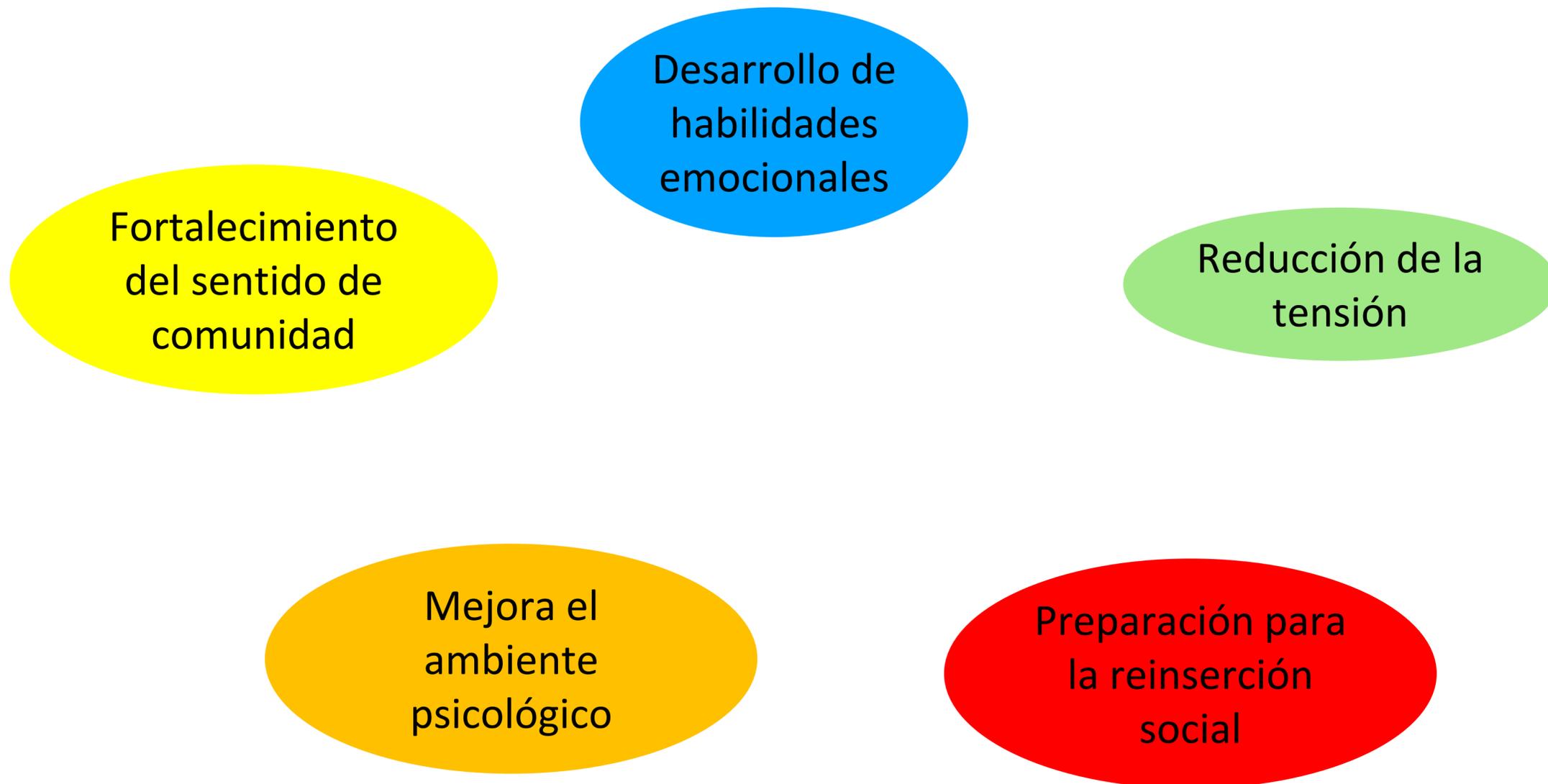
Coro Libertad

- Canción por interés: Jairo – Nuestro amor será un himno.
- Estudiantes (7° y 8°): la edades fluctúan entre los 20 a 70 años.

Adaptación al contexto:

- Buscar el material musical que se adecue a la edades de las personas participantes.
- Que sea conocido por la mayoría de los estudiantes.
- Facilidad para memorizar, no tanta letra.
- No se pudo utilizar las canciones que sugería el libro para El Coro de las Emociones; porque el contexto de encierro no permite que los estudiantes accedan a internet.
- Las canciones que se sugieren no suelen ser conocidas por nuestros estudiantes.

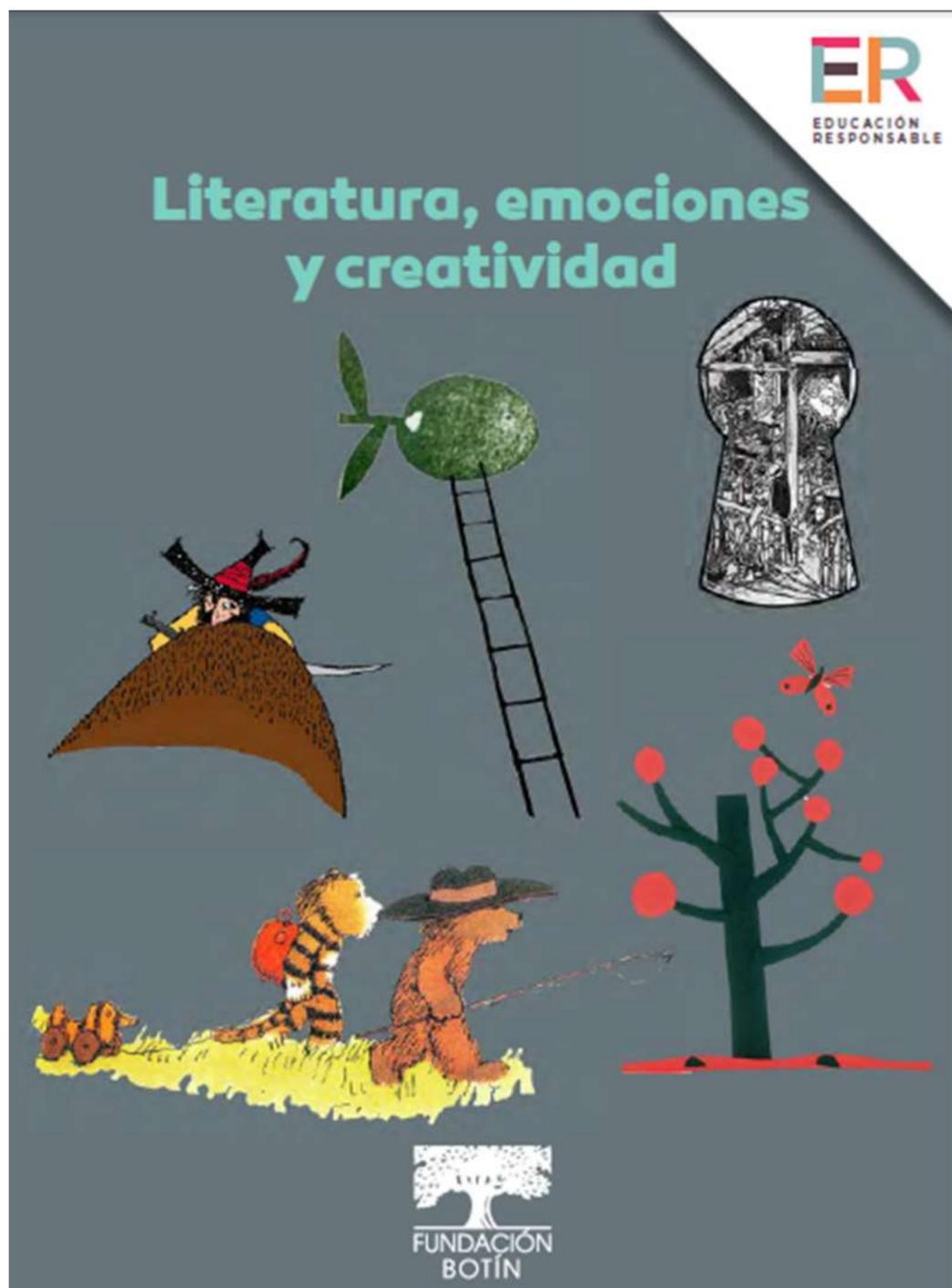
Beneficio del *Coro de las Emociones*



LITERATURA, EMOCIONES Y CREATIVIDAD

La Yincana literaria

Carmen Nuño Mayor, docente de
Literatura en **IES Valle del Saja**



PRÁCTICAS INSPIRADORAS
PARA UNA *EDUCACIÓN RESPONSABLE*

¡Qué bonito es Panamá!

Janosch

GUÍA DE LECTURA



	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	1. Nos vamos de viaje	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de Interacción • Habilidades de oposición asertiva
	2. Una extraña pareja	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Habilidades de Interacción
	3. El libro trata de...	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Habilidades de Interacción
DURANTE	1. ¡Qué bien nos va!	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Valores universales • Habilidades de autoafirmación
	2. Buen cocinero	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Toma de decisiones responsable • Valores universales • Habilidades de autoafirmación
	3. Nuestros sueños	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Identificación/expresión emocional • Habilidades de autoafirmación • Creatividad
	4. Lo primero que hace falta	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Actitudes positivas hacia la salud • Habilidades de Interacción
	5. Mensaje en la botella	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Habilidades de Interacción • Creatividad
	6. ¡Lleve	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Actitudes positivas hacia la salud • Valores universales
	7. ¡Qué maravilla es tener un amigo!	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Habilidades de Interacción • Valores universales • Creatividad
	8. Conversaciones en familia	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de Interacción
	9. Perspectivas	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Autocontrol • Toma de decisiones responsable • Habilidades de Interacción

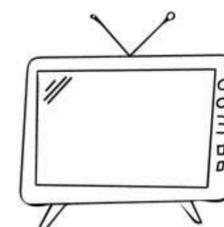
Objetivos del proyecto

1. Fomentar la lectura de forma lúdica
2. Cohesionar los distintos centros educativos del entorno
3. Acercar las actividades del IES Valle del Saja a su entorno
4. Impulsar la creatividad del alumnado a través de la lectura

Acercar el centro educativo al entorno del alumnado



4



Mike solo la tele quería mirar, pero Wonka y sus trucos lo harán cambiar. Si la siguiente prueba quieres encontrar, una televisión debes comprar.

Contraseña:

“¿Vendes televisiones tamaño Oompa Loompa?”

6



La ropa de Wonka te parece extravagante, pero él cree que va muy elegante. Cómprale una capa en este lugar cuyo nombre mezcla un tejido y el mar.

Contraseña:

“¿Le vendes la ropa a Willy Wonka?”

Desarrollo de la actividad

1. Fase previa:

- Lectura del libro
- Visita a las aulas de educación especial

2. Preparación de la actividad:

- Conexión con el entorno

3. El día Y:



REFLEJARTE

La Grana Cochinilla

Gabriela Villegas Gandy, tutora de *ReflejArte* en Proed y Oscar Carreola Matías, docente en Escuela Tierra y Libertad del Estado de México

ReflejArte

ER
EDUCACIÓN
RESPONSABLE



PRÁCTICAS INSPIRADORAS
PARA UNA *EDUCACIÓN RESPONSABLE*



REFLEJARTE 2024/2025

JUGUETES PARA NO HUMANOS



1 | INTRODUCCIÓN

ReflejArte es un recurso educativo que promueve el desarrollo emocional, social y creativo del alumnado a través del arte y se desarrolla con las exposiciones del [Centro Botín](#).

El Centro Botín es un centro internacional de arte con una misión social: desarrollar, a través de las artes, la creatividad de las personas que participan en sus actividades para enriquecer su día a día.

Las artes influyen en nuestras emociones, y estas en nuestra forma de observar la realidad. La creatividad es, en parte, mirar al mundo de forma diferente. Por eso "Artes, emociones y creatividad" es el trinomio que mejor define la misión social del Centro Botín y el objeto de la investigación desarrollada con la Universidad de Yale.

Para poner la creatividad en marcha y con ello, aprender de uno mismo y de su entorno, lo mejor es crear. En el Centro Botín consideramos que la creación artística puede ser una acción lúdica, simbólica y participativa.

Por todo ello, ReflejArte busca, a través del contacto con las artes visuales y la creación, desarrollar diferentes habilidades emocionales, sociales y creativas del alumnado que se trabajan en el programa educativo de la Fundación Botín [Educación Responsable](#).

Para alcanzar nuestro objetivo trabajaremos en tres etapas interrelacionadas y consecutivas, articuladas en torno a una sesión en la sala de exposiciones del Centro Botín o a través de la visita virtual.

- **Etapas I "ANTES"**: constituye la base e introducción al recurso mediante una actividad de motivación y preparación que se realiza tanto en el ámbito familiar como en el aula. Se trata de estimular la curiosidad, la observación y la toma de decisiones.
- **Etapas II "DURANTE"**: sesión en la sala de exposiciones o a través de la visita virtual. La actividad previa habrá generado la motivación y condiciones idóneas para el máximo aprovechamiento y disfrute del contacto con el autor y su obra. En esta sesión se visitan las obras seleccionadas de la exposición y se hace un trabajo de reflexión sobre las mismas a través del diálogo y dinámicas participativas.
- **Etapas III "DESPUES"**: aúna los dos pasos anteriores del recurso para, a partir de esas experiencias vividas, facilitar la labor creativa del alumnado gracias al cual elaborarán su propia obra colaborativa en su centro educativo que se mostrará junto a la del resto de centros en la exposición colectiva **Somos Creativos** sumando el resultado final de todo el recurso.



EXPOSICIÓN
SOMOS CREATIVOS XIX
JUGUETES PARA NO HUMANOS

CREACIONES DEL ALUMNADO DE 62 CENTROS EDUCATIVOS DE CANTABRIA INSPIRADAS
EN LA EXPOSICIÓN DEL ARTISTA JAPONÉS "SHIMABUKU: PULPO, CÍTRICO, HUMANO"



CENIKU
BOTÍN
CENTRE

ENTRADA GRATUITA
Del 16 de abril al 11 de mayo de 2025
Sábados, domingos y festivos de 12 a 14 h y de 18 a 20 h
Para visitas fuera de horario escribir a creatividad@centrobotin.org

PRÁCTICAS INSPIRADORAS
PARA UNA *EDUCACIÓN RESPONSABLE*

PROEDUCACIÓN IAP

Somos una Institución de Asistencia Privada sin fines de lucro, ni sesgo político o religioso

Trabajamos con escuelas de nivel básico, acercando programas que contribuyan a mejorar la educación

Tenemos más de 27 años trabajando por la educación en México



Propuesta GRANA COCHINILLA color representativo de México

En la época
prehispánica (Oaxaca)

Crianza de un insecto
parásito que se aloja
en el nopal

ROJO: que variaba en
tonalidad de acuerdo a
la jerarquía

Mixtecos

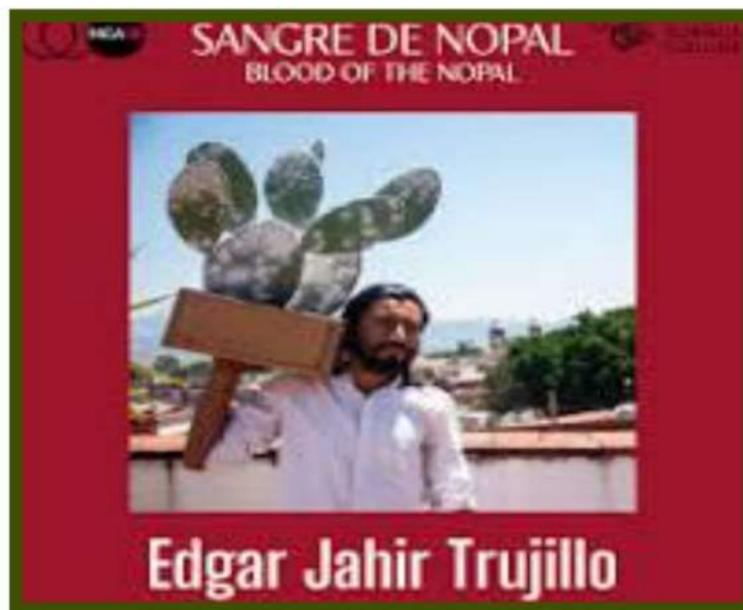


Desarrollan



Pigmento





La fuerza de su obra la sustrae de la arquitectura cultural y natural que le rodea, matizada con su tejido líquido característico: La grana cochinilla, con la cual retorna a su personalidad artesanal. Ha participado en diversas exposiciones a nivel estatal, nacional e internacional.

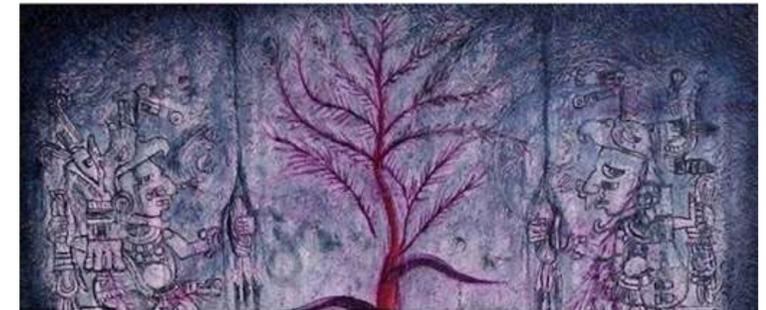


Edgar Jahir Trujillo
Título: Maíz Nativo
140 x 100 cms
Técnica: Grana cochinilla sobre tela
2015



Edgar Jahir Trujillo
Título: Origen
100 x 100 cms
Técnica: Grana cochinilla sobre papel

Taller impartido por
Jahir Trujillo Primarias
PROED y ER México



REFLEJARTE
MÉXICO
La Grana Cochinilla
Edgar Jahir Trujillo



ANTES

Introducción a las actividades de la propuesta elegida motivando a los alumnos con curiosidad e imaginación **en familia** y compartiendo su experiencia **en el aula**.



DURANTE

Se desarrolla la propuesta de la plataforma en una **visita virtual**, conociendo la historia del artista, lo que nos quiere transmitir y reflexionando lo que las obras plásticas nos hacen sentir



DESPUÉS

Habiendo terminado las actividades del antes y el durante, es el momento de ser los artistas usando la creatividad para hacer una **obra colectiva** y poder mostrarla a la Red de *Educación Responsable* y participar en **SOMOS CREATIVOS**





PRÁCTICAS INSPIRADORAS
PARA UNA *EDUCACIÓN RESPONSABLE*



Hacer esta práctica inspiradora consiste en entender **el vínculo entre el pasado y el presente** a partir de las tradiciones mexicanas, su **diversidad y acercarnos a las comunidades.**

Los beneficios que se obtienen con esta práctica es conocer el pigmento que se obtiene de la **Grana Cochinilla**, **acercarnos al entorno natural y su cuidado**, fomentando las habilidades sociales, emocionales y creativas de los alumnos.





www.educacionresponsable.org



¡Practica Educación Responsable en familia!



Claves para familias

Conceptos o contenidos centrales de nuestro programa con pequeños ejercicios o actividades para poner en juego las variables *Educación Responsable* en familia. La idea es pasar de la teoría a la práctica de manera sencilla y que puedas ponerte en marcha con la identificación y expresión emocional, la empatía, la escucha, la asertividad, la creatividad o la curiosidad. ¿Te animas?

[Descubre más](#)

PRÁCTICAS INSPIRADORAS
PARA UNA *EDUCACIÓN RESPONSABLE*



MUCHAS GRACIAS

educacionresponsable@fundacionbotin.org

 @fundacionbotin