



Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria  
**Metodología Lego® Serious Play® como  
herramienta creativa para la resolución de  
Conflictos en Educación Primaria**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Miquel Àngel Ivars Espí
Tipo de trabajo:	Intervención Educativa
Área:	Educación Artística
Director/a:	Ana María Barbero Franco
Fecha:	1 de junio de 2021

## Resumen

La utilización de juegos serios y metodologías activas sigue siendo un gran reto para los profesionales de la docencia. Abordar cuestiones de calado de manera amable y creativa nos ayudará a plantear acciones educativas altamente innovadoras y efectivas. Este Trabajo de fin de Grado propone un proyecto de intervención educativa, el cual pretende poner en valor el “pensar con las manos” a través del método *Lego® Serious Play®*, y escoge esta herramienta para mejorar la convivencia en el aula. En la primera parte de este trabajo se aborda de manera teórica la metodología así como su potencial dentro del contexto educativo, a partir de las aportaciones de la mediación artística. En la segunda parte se concreta la propuesta de intervención educativa, según la legislación vigente y teniendo en cuenta las repercusiones de la nueva Ley educativa recientemente aprobada.

**Palabras clave:** Educación Primaria, *Lego Serious Play*, juego serio, mediación artística, creatividad.

## Índice de contenidos

1.	Introducción .....	6
2.	Objetivos del trabajo .....	8
3.	Marco teórico.....	9
3.1.	Los juegos serios y métodos creativos: .....	10
3.2.	La mediación artística:.....	11
3.3.	Lego® Serious Play®:.....	12
3.3.1.	La ventana de Johari:.....	14
3.3.2.	El construcccionismo .....	15
3.3.3.	Teoria de flujo .....	16
3.3.4.	Metodología Lego® Serious Play® .....	17
4.	Contextualización.....	18
4.1.	Características del entorno.....	18
4.2.	Descripción del centro.....	19
4.3.	Características del alumnado .....	19
5.	Proyecto de intervención educativa .....	20
5.1.	Introducción .....	20
5.2.	Justificación .....	21
5.3.	Referencias legislativas.....	21
5.4.	Objetivos del proyecto .....	22
5.5.	Contenidos que se abordan.....	22
5.6.	Metodología .....	25
5.7.	Actividades .....	26
5.8.	Planificación Temporal .....	35
5.9.	Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje.....	36

5.10. Sistema de evaluación.....	38
5.10.1. Criterios de evaluación .....	39
5.10.2. Instrumentos de evaluación .....	39
6. Conclusiones .....	40
7. Consideraciones finales.....	41
8. Referencias bibliográficas .....	42
9. Anexos.....	45
9.1. ANEXO I .....	45
9.2. ANEXO II .....	46
9.3. ANEXO III .....	47
9.4. ANEXO IV .....	48
9.5. ANEXO V .....	49
9.6. ANEXO VI .....	50

## Índice de tablas

Tabla 1: Niveles de construcción Lego® Serious Play® .....	18
Tabla 2: Distribución de los contenidos a trabajar con la metodología LSP.....	22
Tabla 3: Distribución de los contenidos a trabajar con la metodología LSP.....	23
Tabla 4: Distribución de los contenidos de la propuesta didáctica .....	24
Tabla 5: Estructura de la web de la actividad.....	26
Tabla 6: Distribución de actividades por sesiones .....	27
Tabla 7: Relación de actividades .....	28
Tabla 8: Distribución de actividades por sesiones .....	35
Tabla 9 Criterios de Evaluación y Resultados de aprendizaje .....	38
Tabla 10 Evaluación / Resultados (Elaboración propia) .....	39

## Índice de figuras

Figura 1: Proceso del participante de Lego® Serious Play® (Blair, S y Rillo, M., 2016, p. 71) ..	13
Figura 2: La ventana de Johari y sus 4 cuadrantes. (Pérez, A. 2017. <a href="http://www.ceolevel.com">www.ceolevel.com</a> ) .....	14
Figura 3 La Teoría de Flujo en el trabajo. (recuperado de <a href="https://www.pallardo.com/es/blog/20_La-Teor%C3%ADa-del-Flujo-en-el-Trabajo">https://www.pallardo.com/es/blog/20_La-Teor%C3%ADa-del-Flujo-en-el-Trabajo</a> ).....	16
Figura 4: Pictogramas de anticipación de la Actividad 3 (Elaboración propia).....	37
Figura 5: Código QR de acceso al Padlet del proyecto (Elaboración propia) .....	45
Figura 6: Padlet del proyecto (Elaboración propia).....	46
Figura 7: Lista de reproducción de música para trabajar (Elaboración propia) .....	47
Figura 8: Captura de la web de propuesta de clase invertida (Elaboración propia) .....	48
Figura 9: Captura descripción de los retos iniciales (Elaboración propia).....	49
Figura 10: Encuestas Surveymonkey de evaluación (Elaboración propia) .....	50

## 1. Introducción

Entender la docencia como un arte, tomar conciencia de las características estéticas del aprendizaje, o aproximarnos a la creación de un entorno educativo como un reto artístico. Concebir estos principios como pilares de la educación podrían tener profundas repercusiones en positivo, tanto en la escuela como en nuestro alumnado.

El objetivo de esta propuesta es valerse del arte para promover procesos de mejora hacia la inclusión, el bienestar individual, y en especial las sinergias que se puedan generar a partir del trabajo en el aula, su efecto positivo en el alumnado dotándole de herramientas para ejercer de agentes de transformación social.

Esta propuesta parte de la base de la necesidad de un planteamiento educativo basado en la creatividad, con profesionales creativos, que ocasione un aprendizaje significativo con el alumnado como protagonista de su propio conocimiento, y a su vez se fomente una educación que ponga énfasis en la construcción del aprendizaje de manera activa a partir de los propios intereses y motivaciones.

Para ello se deberá reflexionar sobre la importancia del profesional de la educación como una persona creativa, ya que, para enseñar de este modo, los docentes deberán desarrollar sus propias habilidades. Así pues, esta propuesta necesita de un trabajo inicial del profesional para familiarizarse con la metodología y por tanto generar una oportunidad de transformación personal y profesional.

La metodología de Lego® Serious Play® (en adelante LSP) nos permite explorar los diferentes pensamientos creativos partiendo en trabajo individual, del pensamiento lateral y divergente para finalizar, trabajando en grupo en tareas que requerirán de un claro trabajo de pensamiento convergente para sintetizar y acordar un producto final consensuado en equipo.

Con este método el participante aborda los retos bajo el principio del fluir; dicha experiencia de flujo involucra la sensación de tener el control o en su defecto la falta de preocupación por perderlo (Miháli Csikszentmihalyi, 1990)

Las propias características de la construcción de las ideas, conceptos, experiencias, emociones,... a partir de modelaciones icónicas de la realidad o de sus percepciones a partir

de piezas de Lego®, así como el hecho de trabajar en equipo, facilita la accesibilidad cognitiva al alumnado que presenta cualquier tipo de diversidad, constituyéndose pues esta construcción en un idioma accesible e igualitario que permitirá la inclusión de manera fluida y sin tensiones, tal y como sugiere la propia técnica de facilitación basada en la teoría de flujo de Csikszentmilhalyi.

El motivo del presente trabajo, es el de dar respuesta a la necesidad de encontrar un espacio amable con un lenguaje accesible para todo el alumnado, el cual facilite la gestión de las cuestiones más importantes a nivel transversal y de convivencia; en este caso el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

Si bien es un tema que viene reflejado por normativa en todos los centros en forma de Plan de Convivencia, lo cierto es que estos planes en muchos casos, únicamente son documentos donde reflejar las medidas punitivas o coercitivas al alumnado disruptivo, mientras que quedan de lado aspectos como la detección y prevención de alumnado en situación de riesgo de exclusión en el grupo; y en los casos en los cuales se detectan, habitualmente se carece de herramientas eficaces capaces de trabajar de manera amable cuestiones escabrosas como son las que atañen a la convivencia.

Llegados a este punto, cobra sentido la frase atribuida a Albert Einstein: “El arte es la expresión de los más profundos sentimientos de la manera más sencilla”, y abordamos el complejo trabajo de la convivencia a través de las manos, la narrativa oral y la creatividad.

## 2. Objetivos del trabajo

Objetivo General:

- Diseñar un proyecto didáctico para mejorar la inclusión del alumnado y la resolución de conflictos a partir de técnicas creativas.

Objetivos Específicos:

- Conocer la Mediación artística como herramienta válida para la resolución de conflictos en Educación Primaria.
- Combinar los métodos creativos y los juegos serios para abordar las relaciones interpersonales en el aula, localizar el alumnado en riesgo de exclusión y fomentar la inclusión del alumnado más vulnerable.
- Describir un Método Creativo inicialmente diseñado para el mundo empresarial como Lego® Serious Play® y transformarlo en herramienta facilitadora de la cohesión de grupo y la resolución de conflictos de manera creativa en el entorno educativo.
- Examinar el método Lego® Serious Play® para facilitar la inclusión del alumnado con más necesidades de apoyo en los procesos de mediación en el aula, garantizando un lenguaje igualitario y un entorno amable.

## 3. Marco teórico

La importancia de la educación artística en la educación es trivial y sus posibilidades como herramienta de resolución de conflictos es de un potencial inimaginable, tal y como lo demuestran numerosísimas experiencias en el campo de la inclusión social de colectivos en riesgo de exclusión a través de la mediación artística (González, 2017)

Eisner (2004) plantea dos maneras de concebir la Educación Artística:

- La vertiente esencialista entiende el arte como un catalizador de aprendizaje que solo podrá conseguirse mediante este sistema: este facilita situaciones que otras disciplinas no propiciarán, dándole al arte valor en sí mismo.
- El planteamiento contextualista se ciñe en todos los aspectos que se pueden abordar de manera transversal con el arte, constituyendo una herramienta de autoexpresión y favorecedor del pensamiento creativo.

Esta segunda perspectiva o como lo denomina de manera más específica Currículum Artístico Integrado (p.180) es la que centrará esta propuesta, puesto que el objetivo de esta intervención, no es propiamente enseñar arte, sino valerse de él para promover procesos de mejora hacia la inclusión, el bienestar individual y en especial las repercusiones que se puedan generar a partir del trabajo en el aula, sean positivas para el alumnado y les doten de herramientas para ejercer de agentes de transformación social.

La metodología LSP se sustenta sobre dos grandes pilares:

- La teoría del Construcionismo (Papert & Harel, 1991), producto de la integración del pensamiento y la acción de las manos, o dicho de otro modo: el alumno ha de pensar con las manos mientras construye.
- La teoría del Flujo (Csikszentmihalyi, 2014) que explica la situación que se crea, al involucrarse el individuo plenamente en la actividad.

La combinación de estas teorías de manera estructurada y estandarizada por el método LSP, se convierten en la herramienta perfecta para ser rediseñada y adaptarla al contexto educativo, especialmente por su naturaleza de metodología didáctica y creativa, originariamente pensada para el mundo de las grandes empresas y sus equipos de

investigación y desarrollo, así como para departamentos creativos de grandes corporaciones.

El reto de esta propuesta se centra en generar una serie de adaptaciones, a partir del conocimiento de la metodología LSP y las características de la mediación artística, para ajustarlas a la realidad de las aulas, teniendo en cuenta la propuesta desde la perspectiva del desarrollo de la creatividad del alumnado y su potencial en términos de pensamiento lateral y divergente, que en el momento madurativo de la edad propuesta, resulta esencial para el desarrollo de todo su capacidad creativa, DeGraft en 2017 lo denomina Creatividad intuitiva: la cual es la combinación de la mimética, bisociativa, analógica y la narrativa en un mismo propósito.

### **3.1. Los juegos serios y métodos creativos:**

El concepto de juego serio ya era bien conocido en la antigua Grecia, Platón la consideraba una estructura del diálogo filosófico. Entendiendo por seriedad la verdad del objeto de debate y por juego a la dinámica del propio diálogo, según este filósofo griego, el juego podía contribuir a la formación de la sociedad y de sus gobernantes. (Villamizar y González, 2015)

La relación entre el juego y el aprendizaje es actualmente un importante campo de estudio tanto en educación, como en el entorno de la formación en entornos laborales. El Juego Serio se convierte en una experiencia de inmersión en la cual el individuo adquiere un compromiso mayor que mediante los métodos habituales de enseñanza o entrenamiento.

Son ya miles de experiencias a nivel internacional las que validan la utilización del juego serio (*Serious Games*), es decir juegos en entornos no lúdicos, como por ejemplo entidades, que los utilizan para el desarrollo de la formación en empresas, generación de estrategias corporativas o desarrollo de la organización.

Eduard de Bono en el prólogo, de la edición de 2019, de su libro “seis sombreros para pensar” (p. 13), referencia a las diversas aplicaciones de su método creativo en grandes compañías como Siemens o técnicos de grandes ONGs, aunque como docentes, lo realmente interesante es el testimonio de como su método ha sido aplicado con éxito en dos centros educativos de referencia: uno en la escuela *Wesley* en Wellington (Nueva Zelanda) y otro

en *Clayfield College* en Brisbane (Australia) además de otras muchas actuaciones relevantes no referenciadas

A nivel educativo, además de las experiencias de éxito planteadas por Bono, existen diversos enfoques que se están planteando el uso del juego serio en educación superior en especial para desarrollar el potencial de la educación en el ámbito universitario, tanto en el diseño de métodos de evaluación, espacios de reflexión y transformación de la práctica educativa. (James y Nerantzi, 2019).

### **3.2. La mediación artística:**

La mediación en resolución de conflictos, según la bibliografía especializada presenta tres modelos según la manera que se actúa y los objetivos que se pretenden conseguir:

- La mediación lineal: se ve el conflicto como un obstáculo y con la necesidad de llegar a un acuerdo. Se trabaja con el objetivo de llegar a una salida negociada, haciendo énfasis en los aspectos positivos y dejando de lado las emociones negativas (Fisher, 1991). Este modelo es válido para conflictos sencillos del día a día en el aula pero puede resultar insuficiente si influyen las emociones negativas ya que pueden bloquear la negociación.
- La mediación circular o narrativa: este modelo pretende los mismos objetivos que la lineal pero añadiendo las emociones implicadas, partiendo de la base de que no existe un único y verdadero enfoque los problemas. El mediador tiene un papel clave en el proceso ya que puede modificar las posiciones del discurso de los implicados, generando nuevas maneras de interactuar (Schnitman, 2000). Este modelo nos resultará familiar en situaciones de conflicto en el aula especialmente a partir del quinto i sexto cursos de educación primaria.
- La mediación transformadora: El mediador se centra en crear el contexto que favorezca la empatía y el empoderamiento de los implicados, no interviene, solo explica de manera más comprensible, el mediador no es el responsable de la negociación, son los protagonistas los que toman conciencia de que tienen capacidades para poder resolver y gestionar el conflicto siendo conscientes de los condicionantes generados por las emociones asociadas. La situación conflictiva no es entendida como un problema, sino como una oportunidad de crecimiento

personal, teniendo presente que llegar a un acuerdo no es el fin, sino su mantenimiento en el tiempo, y deben interiorizar que pueden surgir avances o dificultades en momentos posteriores y que cada paso se debe reconocer como un éxito.

La mediación artística debe cumplir con las siguientes características: voluntariedad, reconocimiento, confidencialidad e imparcialidad en los conflictos. Y de los tres modelos expuestos con anterioridad, el circular comparte elementos comunes con el transformador, aunque es este último modelo, el que en gran medida será el adecuado para abordar teóricamente la mediación artística. Las dos propuestas, tanto la artística como la transformadora, comparten el objetivo del crecimiento personal y desarrollo de las capacidades de los participantes, de su empatía y promueven el empoderamiento del individuo. (Moreno González, 2016).

### **3.3. Lego® Serious Play®:**

Lego® como empresa apareció en 1934 y su nombre se inspira en la frase en lengua danesa: “leg godt” la cual significa: juega bien. Desde sus inicios fue una empresa exitosa y no fue hasta 1958 que se patentó el sistema de encaje tal y como lo conocemos en la actualidad. Este éxito fue ampliándose hasta que inició su crisis a mediados de los años 90, originada por la aparición de una mayor competencia en el sector del juguete, y el cambio de hábitos de juego de su público objetivo con la aparición de los videojuegos.

El responsable de la empresa en esos tiempos Kjeld Kristiansen, nieto del fundador, estaba centrado en buscar soluciones a este problema, pero siendo Lego@ un producto relacionado con la imaginación y la creatividad, no daban con la solución a su problema de manera creativa. Fue junto a los profesores de la prestigiosa escuela de negocios IMD de Lausana, Johan Roos y Bart Victor con los que se diseñó y sistematizó el método LSP. Este método se popularizó a niveles insospechados desde la pasada década integrándola en sus equipos empresas como: Airbus, Fujitsu, Coca-Cola, Fedex, Google, MasterCard, Microsoft, NASA, Nissan, Pfizer,... prestigiosas universidades como: Harvard, MIT, Cambridge, IMD y Oxford. También lo han adoptado los gobiernos de Dinamarca, Estonia, Turquía o el Reino Unido. (Blair, S., y Rillo, M. 2016)

La herramienta LSP visto desde la perspectiva del mundo del marketing del Adoptar, adaptar y exportar, reúne todas las características para convertirse en una preciada herramienta educativa. (Dann, S. 2018) Con todas estas ventajas, no se han podido constatar referencias específicas del uso de la metodología LSP, como herramienta para la resolución de conflictos en Educación Primaria, pero sí como herramienta que potencia la creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y coherencia interna. Constituyéndose en fuente de posibilidades que permiten al alumnado crear, innovar, arriesgar y experimentar hasta conseguir el resultado buscado. (Funes, R. 2020)

LSP es un método sistemático y estandarizado, basado en la investigación y con un proceso perfectamente estructurado en cuatro pasos: retar, construir, compartir y reflexionar y para facilitar el posterior desarrollo y comprensión compartida del tema que se está abordando.



*Figura 1: Proceso del participante de Lego® Serious Play® (Blair, S y Rillo, M., 2016, p. 71)*

El sistema de trabajo activa tres vías de comunicación: visual, auditiva y kinestésica. La creación de los modelos propuestos por el facilitador del método, facilita el compromiso de los participantes, la escucha activa y mejora la memorización, permitiendo a los equipos la mutua comprensión y creando una mayor profundización en los aspectos clave de manera colectiva. La filosofía de la metodología LSP es participativa y fomenta un liderazgo democrático, es inclusivo, divertido, orientado a los objetivos, constructivo y favorecedor de la innovación y rendimiento, así como un facilitador de la comunicación efectiva de cualquier miembro del grupo o institución. (Blair, S., y Rillo, M. 2016)

Desde junio de 2010 la empresa puso a disposición de todo el público la fundamentación y bases del método, y en la actualidad se encuentra disponible en código abierto en la página web: <https://seriousplaypro.com/about/open-source/> Esta estrategia de liberalización de la metodología, ha popularizado el método y puesto en valor a los mediadores titulados. A su vez, ha posibilitado que se pueda acceder a la compra de los diferentes kits de iniciación por

parte del público general, y no de manera exclusiva por parte de formadores, como se había ido realizando hasta la fecha de la liberación del método.

Si bien los dos grandes pilares teóricos del método, son el construcciónismo de Seymour Papert (1991) y la teoría de flujo de Mihaly Csikszentmihalyi (2014). Antes de abordar sus concepciones teóricas, debemos tener en consideración las aportaciones realizadas al método por los Psicólogos Josep Luft y Harry Ingram y su teoría de la ventana de Johari, esta concepción representa de una manera muy gráfica el objetivo central a trabajar con el método. Basado en el ámbito más desconocido desde nuestra autopercepción y desde nuestro entorno, y centrando los esfuerzos en profundizar especialmente en descubrir aquellas capacidades desconocidas de nosotros mismos y ponerlas en conocimiento nuestro y de los demás.

Los fundamentos teóricos del método LSP de más relevancia desde la perspectiva educativa, y los aspectos a tener en cuenta a la hora de trabajar con este método creativo en el aula, son los que se desarrollan a continuación.

### **3.3.1. La ventana de Johari:**

La ventana de Johari es una herramienta de autoanálisis de la psicología cognitiva, que debe su nombre a sus autores, los psicólogos Josep Luft (JO) y Harry Ingram (HAR I) y que ilustra la dinámica de las relaciones personales. Esta teoría divide en cuatro áreas el espacio interpersonal proponiendo dos enfoques: en un eje: el yo y los otros y en el otro eje: los puntos de vista como: emisor y receptor.



Figura 2: *La ventana de Johari y sus 4 cuadrantes.* (Pérez, A. 2017. [www.ceolevel.com](http://www.ceolevel.com))

Dentro de estos cuadrantes encontramos el área pública que incluye aquello conocido por nosotros mismos y los demás, el área oculta que es lo que conocemos de nosotros pero ocultamos a los demás, el área ciega es la que abarca lo que los demás conocen de nosotros, pero nosotros mismos desconocemos y la cuarta es el área desconocida, esa área que incluye todo aquello de desconocen los demás y uno mismo. Pérez, A. (2017) Es esta última área la que se va a trabajar en la metodología LSP, cuando el individuo da inicio al juego desinhibido y de manera fluida.

### **3.3.2. El construccionismo.**

La idea de "pensar con el cuerpo" tiene el apoyo de una convergencia de nuevas evidencias de la psicología y la neurociencia. Estas teorías enfatizan que los procesos cognitivos como el aprendizaje y la memoria están fuertemente influenciados por la forma en que usamos nuestros cuerpos para interactuar con el mundo físico.

Papert afirma que hay quienes tienen más probabilidades de jugar con imágenes o representaciones de sus ideas, *in situ*, conectadas, en lugar de abstraerse de las ideas en consideración. Para él, la proyección de sentimientos internos es clave para el aprendizaje (Ackermann, 2001).

El construccionismo comparte con el constructivismo piagetiano (Piaget, 1937) la idea de que el aprendizaje se desarrolla mediante la construcción de estructuras de conocimiento y que la construcción personal de la comprensión se produce a través del compromiso con las experiencias. Sin embargo, el construccionismo de Papert extiende esto a la construcción de artefactos de dominio público, ya sean físicos o teóricos (Papert y Harel, 1991)

Estos procesos están respaldados por el uso de Ladrillos Lego®, porque es fácil de aprender y a su vez, permite el desarrollo, la experimentación y expansión. Simplificando las tareas cognitivas al permitir construir recordatorios visuales de diferentes aspectos significativos de un problema. Los investigadores neurocientíficos lo han llamado: reducción de la carga de trabajo, es decir reducir el número de elementos con los que el cerebro tiene que trabajar, asociando los significados en objetos visibles y tangibles. (Play, L.S., 2010)

El método LSP se basa en el concepto de "conocimiento de las manos", es decir, las investigaciones muestran que las manos están conectadas al 70-80% de nuestras células cerebrales. Nuestros cerebros están limitados en cuanto a la cantidad de información que

pueden manejar conscientemente al mismo tiempo, la llamada memoria de trabajo. Pero con la ayuda de todas las conexiones neuronales en nuestras manos, sabemos de lo que creemos saber en un momento dado. (Rasmussen, R. 2020)

### 3.3.3. Teoría de flujo

Uno de los principios subyacentes de las técnicas de LSP es crear un estado de juego que permita que las voces auténticas emergan y sean escuchadas. Para lograr esto, LSP intenta generar un estado de juego similar al de un niño, que no tiene límites ni ego y no está restringido por normas o expectativas sociales (McCusker, S., 2020).

Las técnicas de juego serias requieren que los participantes dejen de lado las barreras habituales y respondan de una manera más desinhibida y sin restricciones.

En LSP esto se expresa mediante el establecimiento de un estado de "flujo" de compromiso o acción sin esfuerzo (Csikszentmihalyi, 1975), donde los participantes están construyendo modelos metafóricos que representan su experiencia o ideas. Este estado de flujo, que el método LSP intenta crear, es uno en el que el participante está completamente absorto en una actividad en la medida en que otras preocupaciones como el tiempo, la timidez o incluso el hambre son de menor importancia (Csikszentmihalyi, 1990).

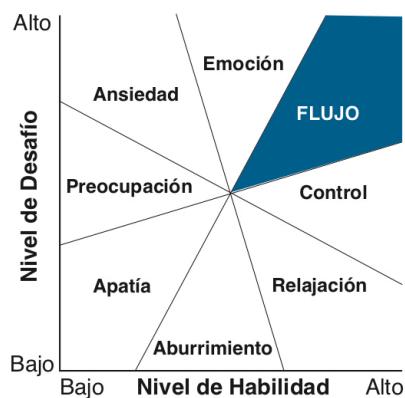


Figura 3 La Teoría de Flujo en el trabajo. (recuperado de  
[https://www.pallardo.com/es/blog/20\\_La-Teor%C3%ADa-del-Flujo-en-el-Trabajo](https://www.pallardo.com/es/blog/20_La-Teor%C3%ADa-del-Flujo-en-el-Trabajo)

Es tarea del facilitador de la sesión el conseguir este estado de fluir, ajustando los desafíos al nivel de habilidad de los participantes, tal y como se muestra en la figura anterior.

Una vez generada esta pérdida de la autoconciencia y de haber conseguido la inmersión en el proceso que los talleres de LSP, se obtienen opiniones, ideas e identidades auténticas para su consideración y reflexión dentro de un grupo más amplio.

Para algunos, el enfoque prescriptivo de los talleres de LSP se ve como un contraste con el juego, ya que las actividades están sujetas a reglas y menos alineadas con las ideas de juegos libres. Sin embargo, aunque la libertad es una característica del juego, también está intrínsecamente vinculado a las reglas y a un objetivo desafiante. Como tal, no hay conflicto entre estas ideas de juego y las actividades que tienen lugar dentro de un taller LSP (McCusker, S., 2020)

### **3.3.4. Metodología Lego® Serious Play®**

La metodología a utilizar mantendrá la misma estructura que la propia estandarizada al método LSP. Siempre seguirá el siguiente patrón: pensar el reto, construir la propuesta, explicar la metáfora visual, y finalmente reflexionar y/o poner en común las conclusiones a la propuesta.

Atendiendo al nivel de dificultad del reto, podremos encontrar tres grandes tipos de construcción:

- Modelos Individuales: son los que se trabajarán al principio de esta propuesta, para ir desarrollando las habilidades de construir, pensando con las manos y con la intención de conseguir retos centrados en conocer y reflexionar sobre valores, conductas, desarrollar ideas y consolidar el grupo clase.
- Modelos Compartidos: son los que pondrán a trabajar a nuestro alumnado en pequeño grupo, y serán los de más complejidad a trabajar en esta propuesta. Los retos que se plantearán estarán muy relacionados en la cohesión del grupo y en la búsqueda de nuevos enfoques a dificultades y al complejo trabajo de encontrar acuerdos para llegar a conseguir objetivos comunes.
- Sistemas de Modelos o Paisajes: estos en principio no se encuentran contemplados en esta propuesta, debido al nivel de abstracción necesario para llevar a cabo estos retos; pero que no esté contemplado, no quiere decir que no sea posible ser trabajado en el entorno educativo o incluso con alumnado de manera muy estructurada. Los retos de construcción de paisajes están reservados a diseñar

Uso de la Metodología Lego® Serious Play® como herramienta creativa para la resolución de conflictos estratégicas, así como prever diferentes opciones y reflexionar sobre las soluciones viables en resolución de problemas complejos.

Tal y como se puede observar de manera muy gráfica en la siguiente tabla.

**Tabla 1: Niveles de construcción Lego® Serious Play®**

ESCENARIOS	NIVEL 3 SISTEMAS DE MODELOS O PAISAJES
ESTRATEGIAS	
VISIÓN	
INNOVACIÓN	
CONSTRUIR EQUIPO	NIVEL 2 MODELOS COMPARTIDOS
DESARROLLO DE IDEAS	
VALORES Y COMPORTAMIENTOS	NIVEL 1 MODELOS INDIVIDUALES
ENTRENAMIENTO	

Fuente: Elaboración propia

## 4. Contextualización

El presente Proyecto didáctico se realizará en el Centro Educativo de Educación Infantil y Primaria Montgó en Dénia (Alicante). Este es uno de los cuatro colegios públicos de la ciudad junto a tres concertados y otro privado, que son los que en conjunto atienden a las niñas y niños en edad escolar del municipio.

### 4.1. Características del entorno

Dénia es una ciudad turística pequeña con una población de 42.827 habitantes censados en fecha 1 de enero de 2020 (INE, 2020) y como tal, su economía se basa en el sector servicios. Cabe señalar que la escolarización está muy polarizada, coincidiendo la matrícula de los centros educativos públicos en su mayoría alumnos procedentes de sectores socioeconómicos medios, bajos y entornos en riesgo.

La ciudad cuenta desde el año 2015 con el reconocimiento de Ciudad Creativa Gastronómica por la UNESCO, este galardón viene dado por la riqueza gastronómica y la calidad de la producción de las materias primas tanto del mar como de la tierra. La ciudad dispone de buenas infraestructuras, así como un gran patrimonio de carácter histórico y natural, contando con el Parque Natural del Montgó y su correspondiente Reserva Marítima. Su economía está centrada en el sector servicios, aunque la ciudad cuenta con un pasado reciente industrial ligado al procesado y exportación de pasas y de manera mas reciente industria juguetera. La ciudad no cuenta con buenas comunicaciones mediante transporte público, tanto a nivel de comarca, como con las capitales de las provincias más próximas, únicamente conectadas mediante autobuses con muy baja frecuencia, disponiendo de muy buena conexión marítima con las islas baleares especialmente con Formentera, Ibiza y Mallorca.

## 4.2. Descripción del centro

El centro acoge alumnado procedente del centro y periferia de la ciudad de Dénia, a su vez, es colegio de referencia para atender alumnos con diversidad funcional, al disponer de una aula específica de Comunicación y Lenguaje y contando por tanto con personal educativo complementario especializado. El claustro esta compuesto por más del 80% por personal definitivo en el centro y la participación de las familias no se ha potenciado suficientemente desde el centro. El nivel de apoyo y dotación de recursos materiales y personales, se ha visto incrementado en el centro y especialmente para dar solución a la situación de emergencia sanitaria que continuamos viviendo. El centro cuenta con dos líneas completas de Educación Infantil y primaria, con un total de 372 alumnos con edades de los 3 a los 13 años.

## 4.3. Características del alumnado

La matrícula del centro cuenta con 15 nacionalidades diferentes, predominando los residentes de países del Magreb y de origen sudamericano. Al ser centro de referencia de acogida al alumnado con diversidad funcional y otros en situación de riesgo de exclusión social, podemos afirmar que es un centro con una realidad compleja y con muchas situaciones delicadas para el alumnado más vulnerable.

Siendo por tanto un entorno donde predomina la multiculturalidad y la diversidad. Cabe señalar que un número no excesivo, pero sí considerable, de este alumnado, pertenece a

segundas generaciones de inmigrantes, contando muchos de ellos, con la nacionalidad española o doble, junto a la de sus países de origen, confiriendo un entorno diverso y extremadamente rico desde el punto de vista educativo.

Dadas las características del alumnado y su heterogeneidad, para garantizar la correcta ejecución del trabajo, desde el centro se ha solicitado a la Conselleria de Educación y Cultura de la Generalitat Valenciana, a través del Programa de Acciones de Mejora en el centro (PAM), la autorización de un profesor extra de plantilla y la flexibilización del horario de las tutorías, para poder realizar un correcto acompañamiento al alumnado con más necesidades de apoyo y garantizarle el acceso a las herramientas tecnológicas para la realización de nuestra propuesta didáctica. Dicho acompañamiento se realiza después del comedor escolar, una vez finalizada la jornada escolar.

Para el alumnado en riesgo de exclusión social, que disfrutaron de una tableta con tarjeta de conexión rápida a internet, cedidas por las autoridades educativas valencianas, para poder seguir las sesiones en línea durante el pasado curso en el transcurso del confinamiento, podrán retirar-las en préstamo, bien para llevarlas a su domicilio, o en su defecto utilizarlas en el aula para garantizar la presencia de la tecnología necesaria, para poder desarrollar la actividad tanto en el entorno familiar como escolar.

## 5. Proyecto de intervención educativa

### 5.1. Introducción

Este proyecto va dirigido al alumnado de los últimos cursos de Educación Primaria, aunque la primera parte del proyecto: la iniciación al método LSP, podría hacerse extensiva a niveles inferiores de la etapa.

Aunque se trate de un juego, es un juego serio, y como tal, todo el proceso está muy bien definido. Las propuestas seguirán la estructura original del método, con adaptaciones para ser realizados en el aula. La primera parte de la propuesta será una introducción al método, mientras que la segunda parte se centrará en su aplicación como herramienta de resolución de situaciones conflictivas de manera creativa y siguiendo los postulados de la mediación artística.

## 5.2. Justificación

Esta propuesta está dirigida a alumnado de 6º curso de Educación Primaria, la elección de este nivel ha sido motivada, por ser este el momento evolutivo del alumnado, susceptible de trabajar más aspectos que ofrece esta dinámica dentro de nuestra etapa. El objetivo principal de la actividad es aprender la rutina de trabajo de manera progresiva con el *juego serio* Lego® Serious Play®, aunque realizando adaptaciones en las propuestas sería viable en cualquier otro nivel, incluida la etapa de infantil.

Cabe señalar que es justo en los dos últimos cursos de Educación Primaria, cuando la normativa en vigor reduce el numero de sesiones de Educación artística, de ahí la necesidad imperante de trabajar en el aula mediante técnicas creativas que potencien el pensamiento lateral y divergente de nuestro alumnado.

Los materiales de trabajo con la metodología LSP son muy específicos, y para garantizar el éxito del proceso, se deben utilizar las herramientas adecuadas para su trabajo. Dichos productos se pueden encontrar a la venta en la pagina web oficial de Lego®; o en su defecto se pueden comprar a través de un Facilitador Formado en dicha metodología.

Para poder comprar los materiales específicos, el centro presentó una solicitud de subvención de 1.500€ , dentro del calendario de presentación de Proyectos de Innovación Educativa, que cada año entre mayo y junio, convoca la Consejería de Educación de la Comunidad Valenciana, con resultado positivo y la obtención de dicha subvención, si bien se pueden explorar otras opciones de financiación a través de la Asociación de Madres y Padres del Alumnado.

## 5.3. Referencias legislativas

El contexto legislativo en materia educativa actual, se encuentra al inicio de un nuevo cambio en el sistema educativo, con la publicación el pasado 30 de diciembre de la nueva Ley Orgánica que regulará la educación no universitaria en el Estado Español. Dichas nuevas directrices se encuentran en fase de desarrollo, y se verán especificadas en los reales decretos estatales y sus correspondientes decretos autonómicos que la concretarán. Por tanto, aún teniendo en cuenta las novedades que están por venir, esta propuesta está fundamentada legalmente en el DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la

Comunitat Valenciana, el cual regula y concreta para la Comunidad Autónoma Valenciana las disposiciones de la Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre y sus concreciones según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el cual se establece el Currículo Básico de la Educación Primaria.

## 5.4. Objetivos del proyecto

Los objetivos del Proyecto se desarrollarán de manera específica en cada una de las fichas de actividad propuestas, pudiendo encontrar en el siguiente listado los objetivos a conseguir:

**Tabla 2: Distribución de los objetivos a trabajar con la metodología LSP**

Actividad 1	Objetivo 1	Presentar el conjunto de las actividades que realizarán.
	Objetivo 2	Familiarizarse con la dinámica de trabajo y herramientas web.
	Objetivo 3	Generar interés y curiosidad por la actividad a desarrollar.
Actividad 2	Objetivo 4	Familiarizarse con la dinámica de trabajo y herramientas web.
	Objetivo 5	Construir figuras con ladrillos siguiendo las instrucciones.
Actividad 3	Objetivo 6	Construir libremente una propuesta respetando dos condicionantes.
	Objetivo 7	Percibir la diferencia entre construir siguiendo instrucciones y libremente.
Actividad 4	Objetivo 8	Construir una metáfora visual de la personalidad y aspectos positivos de uno mismo
Actividad 5	Objetivo 9	Construir una metáfora visual de las fortalezas del grupo
Actividad 6	Objetivo 10	Trabajar la empatía con LSP
Actividad 7	Objetivo 11	Conseguir un paisaje de metáforas visuales que represente la clase ideal que desea el grupo
	Objetivo 12	Establecer la red sociométrica del aula.

Fuente: Elaboración propia

## 5.5. Contenidos que se abordan

La metodología LSP nos facilita el trabajar diferentes contenidos del currículum de sexto curso de Educación Primaria, en realidad se trata de prácticamente todas las áreas de

Educación Primaria, ya sea ejerciendo como nexo de unión y dinamizador de proyectos que aborden competencias de diversas áreas, o como herramienta de trabajo específica de un área, abordando dichos contenidos en esta segunda opción de manera muy diferente a las sesiones habituales.

Si nos atenemos a los contenidos que se pueden abordar de manera multidisciplinar y/o de manera transversal, los contenidos más susceptibles de poder ser abordados son los relacionados con las siguientes áreas:

**Tabla 3: Distribución de los contenidos a trabajar con la metodología LSP**

AREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA:	Bloque 2 – Expresión Plástica
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONCEPTUALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La metáfora visual.</li> </ul> </li> <li>• PROCEDIMENTALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Planificación y organización de proyectos individuales o colectivos.</li> <li>○ Aportación de soluciones originales a los problemas.</li> <li>○ Aprendizaje de modo autónomo.</li> <li>○ Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos.</li> <li>○ Transformación de ideas en acciones.</li> </ul> </li> <li>• ACTITUDINALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Valora los propios errores y aprende de ellos.</li> <li>○ Valora la escucha activa, incorporando las intervenciones de los demás.</li> <li>○ Respeta los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor.</li> <li>○ Aprecia el entusiasmo por las perspectivas y los objetivos compartidos.</li> <li>○ Valora el consenso y apoyo de los demás.</li> </ul> </li> </ul>	
AREA DE MATEMÁTICAS	Bloque 4 – Geometría:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONCEPTUALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Poliedros. Elementos básicos: vértices, caras y aristas.</li> <li>○ Poliedros regulares.</li> <li>○ Representación elemental del espacio.</li> <li>○ Escalas.</li> </ul> </li> </ul>	
EDUCACIÓN FÍSICA:	Bloque 3 - Expresión motriz y comunicación:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROCEDIMENTALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Demuestra desarrollo emocional y personal por medio de la expresión corporal.</li> <li>○ Demuestra sentido o intención estética (artística, plástica) del movimiento.</li> <li>○ Uso de la sensibilidad para la mejora de la creatividad en la práctica de actividades expresivas.</li> </ul> </li> <li>• ACTITUDINALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Respeta y valora los recursos expresivos y comunicativos de los demás.</li> </ul> </li> </ul>	
LENGUA CASTELLANA Y VALENCIANA:	Bloque 1: Comunicación Oral: Hablar y escuchar:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROCEDIMENTALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Planificación de las tareas de manera innovadora.</li> </ul> </li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia

Una vez expuestos algunos de los contenidos más relevantes a desarrollar potencialmente en otras áreas, nos centraremos en los de la presente propuesta:

**Tabla 4: Distribución de los contenidos de la propuesta didáctica**

VALORES CÍVICOS Y MORALES	Bloque 1: LA IDENTIDAD Y LA DIGNIDAD DE LA PERSONA
<b>Planificación de las tareas</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONCEPTUALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ la creatividad.</li> </ul> </li> <li>• PROCEDIMENTALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Transformación de ideas en acciones.</li> </ul> </li> <li>• ACTITUDINALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Asume los propios errores aprendiendo de ellos.</li> <li>○ Valoración del proyecto y su producto.</li> </ul> </li> </ul>	
VALORES CÍVICOS Y MORALES	Bloque 2: LA COMPRENSIÓN Y EL RESPETO EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES
<b>Trabajo en equipo</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONCEPTUALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El proyecto en equipo.</li> </ul> </li> <li>• PROCEDIMENTALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Realización de su parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros.</li> <li>○ Gestión de las propias emociones y sentimientos ante los conflictos.</li> </ul> </li> <li>• ACTITUDINALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Valora el compromiso de grupo y responsabilidad individual.</li> <li>○ Aborda con entusiasmo por las perspectivas y objetivos compartidos.</li> <li>○ Valora y acepta las aportaciones de los demás.</li> <li>○ Comprende y valora los puntos de vista de los demás.</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Resolución de conflictos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONCEPTUALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La cooperación y la solidaridad y su relación con la paz y la justicia.</li> <li>○ La Exclusión y las diferencias culturales como fuente de conflictos.</li> <li>○ El proceso de mediación formal. Conocimiento y difusión.</li> </ul> </li> <li>• PROCEDIMENTALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Distinción entre posiciones, intereses y necesidades.</li> <li>○ Adquisición de un consenso a partir de diferentes percepciones.</li> <li>○ Aplicación de técnicas de escucha activa: parafraseo, reformulación y resumen.</li> <li>○ Utilización de formas de acercar posiciones y llegar a acuerdos.</li> <li>○ Utilización del diálogo igualitario en la asamblea de clase para analizar conflictos habituales y del entorno social y proponer soluciones alternativas.</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Autorregulación emocional. Habilidades sociales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PROCEDIMENTALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Manejo de la gestión de hostilidades y antipatías.</li> <li>○ Uso de alternativas ante la hostilidad y la agresión.</li> <li>○ Utilización de la denuncia y defensa firme y respetuosa ante conductas de maltrato, acoso y exclusión.</li> </ul> </li> <li>• ACTITUDINALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Es sensible al respeto a la diversidad y a las diferencias individuales y socioculturales.</li> <li>○ Valora la tolerancia y solidaridad.</li> </ul> </li> </ul>	
<b>El diálogo</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONCEPTUALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La convivencia.</li> </ul> </li> <li>• PROCEDIMENTALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Uso de la argumentación como instrumento para compartir ideas y pensamientos.</li> </ul> </li> <li>• ACTITUDINALES: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Valora el respeto, la tolerancia y otros tipos de pensamiento.</li> </ul> </li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia

Esta propuesta está diseñada para trabajar los contenidos del Área de Valores Sociales y Cívicos, más en concreto los correspondientes a los bloques 1 y 2 del 6º curso de Educación Primaria y que serán los contenidos en los que se centra la presente propuesta.

## 5.6. Metodología

Esta propuesta está basada en metodologías activas, participativas y basadas en la actividad lúdica, haciendo especial énfasis en el aprendizaje cooperativo. El tiempo de realización de cada reto vendrá determinado por el nivel de destreza del grupo y lo familiarizado que esté el alumnado con la dinámica de los retos. Para delimitar el tiempo máximo permitido para la realización de cada construcción, se podrá colocar en la pizarra digital un cronómetro con una cuenta atrás, o para hacerlo más interesante, mediante la duración de una serie de canciones, que sonaran durante el proceso de elaboración con los ladrillos de Lego®.

A tal efecto se utilizarán las canciones seleccionadas en la lista de reproducción de la aplicación “Spotify”, creada con canciones clásicas sugeridas en el método, o también podemos pactar canciones con duraciones entre los 2 y los 5 minutos a propuesta del alumnado. Otras posibilidades pueden ser la elección de canciones temáticas sobre cuestiones de concienciación ecológica, diversidad, tradicionales, propuestas de los especialistas de lengua extranjera, o cualquier otra línea temática que se este trabajando a nivel de centro.

En este caso, es una combinación entre canciones propuestas por el método en la publicación “SeriousWork” de Sean Blair referenciada en la bibliografía, y las elegidas por el alumnado del centro educativo de los cursos de quinto y sexto en los que se desarrollan las actividades: (vista en anexo III)

[https://open.spotify.com/playlist/5ci0M2QgqcjN73h6Uqo0IG?si=SInF1UffQiCHzN\\_jYk\\_8g](https://open.spotify.com/playlist/5ci0M2QgqcjN73h6Uqo0IG?si=SInF1UffQiCHzN_jYk_8g)

La lista de reproducción conviene que esté ordenada por tiempo, encontrando las más cortas al inicio de la lista, poco más de dos minutos, e ir incrementando la duración hasta las canciones de más duración, que se aproximan a los 5 minutos.

Otro aspecto organizativo importante a tener en cuenta, es el hecho de valorar, si no se dispone de una cuenta “Spotify Premium”, es decir sin publicidad, podemos anticipar al grupo que en el caso de aparecer una publicidad, en mitad de una canción, durante un ejercicio, será interpretado como un regalo de 30 segundos adicionales al tiempo propuesto, y por tanto, disponer de más tiempo para realizar la construcción.

## 5.7. Actividades

La actividad se desarrollará siguiendo la propuesta alojada en *google Sites* enlazada a continuación: <https://sites.google.com/view/unnuevolenguaje/inicio>

Esta dirección se compartirá para que el alumnado investigue la propuesta que se realizará en el aula el día siguiente en formato “Clase invertida”. En el anexo IV encontrará una captura de pantalla de la web donde se puede visualizar su estructura.

El Padlet es la siguiente plataforma que se utilizará como repositorio de las creaciones realizadas durante las sesiones y está configurado en columnas para poder alojar todas las fotos realizadas de cada uno de los retos, bien desde sus propios dispositivos móviles o desde las tabletas del centro, y dicha plataforma colaborativa, está configurada para dar entrada solo a las aportaciones del alumnado una vez supervisado por el docente. Dicha herramienta digital se encuentra alojada en la dirección web:

<https://padlet.com/miquellimani1/Bookmarks>

**Tabla 5: Estructura de la web de la actividad**

INICIO:
Presentación de la actividad con los objetivos que pretendemos que se consigan al final de la actividad. (Visualizar en casa)
Enlace a video descriptivo. (Visualizar en casa)
Explicación de la dinámica de trabajo. (Visualizar en casa)
Acceso al Padlet (Probar en casa)
Descripción de los retos (Leer en casa)
Acceso a video de la evaluación (Visualizar en casa)
ENLACES DE AYUDA:
Enlace a la explicación con ejemplos del concepto: Metáfora Visual
Enlace y código QR al Padlet (Disponible copia en el Anexo I)

Fuente: (Elaboración propia)

Con el mapa mental de la estructura de la sesión, los objetivos que queremos conseguir y la dinámica de las actividades. El alumnado se organizará en grupos de 4 ya que los retos 1 y 2 son individuales, el 3 en pareja y el 4 en grupos de 4. (caso de no ser múltiplos de 4 se podrían realizar agrupamientos de 3 para los retos 3 y 4 o los grupos de 5 (3 y 2 para el reto 3, y 5 para el reto 4)

**Tabla 6: Distribución de actividades por sesiones**

Sesiones	Actividades						
	A 1	A 2	A 3	A 4	A 5	A 6	A 7
<b>Sesión 1. Clase Invertida</b>	X						
<b>Sesión 2. Reto 1 y 2</b>		X		X			
<b>Sesión 3. Reto 3</b>					X		
<b>Sesión 4. Reto 4</b>						X	
<b>Sesión 5. Red de amigos</b>							X
<b>Sesión 6. Mi Clase Ideal</b>							X

Fuente: (Elaboración propia)

**Tabla 7: Relación de actividades**

<b>Actividad 1. Clase Invertida</b>	
<b>Objetivos</b>	<p>Presentar el conjunto de las actividades que realizarán.</p> <p>Familiarizarse con la dinámica de trabajo y herramientas web.</p> <p>Generar interés y curiosidad por la actividad a desarrollar.</p>
<b>Descripción</b>	<p>El alumnado visualizará en su domicilio el objetivo del reto y la anticipación de las actividades que se van a desarrollar en las posteriores sesiones.</p> <p>El reto con los enlaces a las propuestas e información relevante se encontrará alojada en el sitio web: <a href="https://sites.google.com/view/unnuevolenguaje/inicio">https://sites.google.com/view/unnuevolenguaje/inicio</a> en esta misma web, el alumnado deberá familiarizarse con el recurso digital que podrá enlazar desde su dispositivo o mediante el código QR disponible en la web y que también estará disponible en el aula en formato impreso para agilizar el proceso de compartir las fotografías de las construcciones: <a href="https://padlet.com/miquellimani1/Bookmarks">https://padlet.com/miquellimani1/Bookmarks</a></p>
<b>Materiales y espacios</b>	<p>Dispositivo móvil electrónico con cámara y acceso a internet (Teléfono o tableta)</p> <p>En casa o en el aula fuera del horario lectivo en horario de acompañamiento por su tutor/a dentro del Programa de Actuaciones de Mejora (PAM) del centro</p>
<b>Participantes y/o agrupamientos</b>	<p>La actividad se realizará de manera individual en sus domicilios, o en el aula con el tutor o tutora en horario extraescolar de acompañamiento dentro del Programa de Actividades de Mejora del centro (PAM)</p>
<b>Criterios de evaluación</b>	<p>Tener a nuestro alcance en el padlet estos materiales personales, que en muchos casos estarán en clave y en un lenguaje que solo van a poder interpretar los propios autores de cada propuesta, nos ofrece una gran herramienta para poder gestionar conflictos o dinamizar relaciones interpersonales. Así como obtener información veraz y objetiva de la red socio-métrica del grupo.</p>

<b>Actividad 2. Reto 1</b>	
<b>Objetivos</b>	<p>Familiarizarse con la dinámica de trabajo y herramientas web.</p> <p>Construir figuras con ladrillos siguiendo las instrucciones.</p>
<b>Descripción</b>	<p>El alumnado dispondrá de una caja LEGO® modelo <i>classic</i> cada uno, la cual contiene las piezas exactas para construir tres figuras diferentes, siguiendo las instrucciones que encontrarán en el interior de cada caja. El alumnado escuchará música durante 8 minutos que es el tiempo estipulado para realizar la tarea propuesta, una vez finalizada la música, deberán tomar fotografías de sus figuras y compartirlas en el muro virtual cooperativo. (Padlet) Esta segunda parte de la actividad puede llevar un poco más de tiempo al ser la primera vez que deberán realizarlo.</p> <p>Una vez validada la fotografía en el padlet, por el profesional responsable de la actividad el alumnado procederá a desmontar parcialmente las figuras y guardar junto a las instrucciones en las cajas correspondientes.</p>
<b>Materiales y espacios</b>	<p>20 cajas Lego® Classic</p> <p>Espacio físico con wifi, mesas donde poder construir los modelos y equipo para poder escuchar música.</p> <p>Un teléfono o tableta propias o del aula cada 4 alumnos máximo.</p>
<b>Participantes y/o agrupamientos</b>	<p>Trabajo de construcción de manera individual.</p> <p>Trabajo de fotografía y acceso al sitio web del muro virtual en grupo máximo de 4</p>
<b>Criterios de evaluación</b>	<p>El alumnado es capaz de construir figuras siguiendo instrucciones.</p> <p>El alumnado es capaz de compartir las fotos de sus construcciones al muro colaborativo.</p>

<b>Actividad 3. Reto 2</b>
<b>Objetivos</b>
<p>Construir libremente una propuesta respetando dos condicionantes.</p> <p>Percibir la diferencia entre construir siguiendo instrucciones y libremente.</p>
<b>Descripción</b>
<p>Esta actividad se realizará en la misma sesión que la actividad 2.</p> <p>Construir de manera individual una TORRE con las piezas propuestas, siguiendo solo dos premisas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La torre debe tener una pieza plana más grande como base.</li> <li>- Una figura humana en lo más alto.</li> </ul> <p>En terminar la música 5 minutos más tarde, por parejas explicar que peculiaridades tiene su torre.</p> <p>Compartir la foto en el muro virtual cooperativo. Una vez validada la fotografía en el padlet por el profesional responsable de la actividad, el alumnado procederá a desmontar totalmente las figuras y guardar las piezas en los recipientes correspondientes.</p>
<b>Materiales y espacios</b>
<p>20 Bolsas "Window Bag" de Lego® Serious Play®</p> <p>Espacio físico con wifi, mesas donde poder construir los modelos y equipo para poder escuchar música.</p> <p>Un teléfono o tableta propias o del aula cada 4 alumnos máximo.</p>
<b>Participantes y/o agrupamientos</b>
<p>Trabajo de construcción de manera individual.</p> <p>Trabajo de fotografía y acceso al sitio web del muro virtual en grupo máximo de 4</p>
<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Verificar la importancia de transmitir bien la información</p> <p>Comprobar que la ejecución se ajusta a las premisas.</p>

<b>Actividad 4. Reto 3</b>	
<b>Objetivos</b>	Construir una metáfora visual de la personalidad y aspectos positivos de uno mismo
<b>Descripción</b>	<p>Construir una metáfora visual de la personalidad y aspectos positivos de uno mismo.</p> <p>En terminar la música 8 minutos más tarde, por parejas explicar durante 5 minutos que peculiaridades tienen sus construcciones.</p> <p>Compartir la foto en el muro virtual cooperativo. Una vez validada la fotografía en el padlet por el profesional responsable de la actividad.</p> <p>Las parejas durante 20 minutos, mientras suena la música: debatirán, acordarán y construirán una figura que represente sus aspectos positivos en equipo.</p> <p>Compartir la foto en el muro virtual cooperativo. Una vez validada la fotografía en el padlet por el profesional responsable de la actividad, el alumnado procederá a desmontar totalmente las figuras y guardar las piezas en los recipientes correspondientes.</p>
<b>Materiales y espacios</b>	<p>5 cajas de Lego® Serious Play® Starter Kit (219 piezas) (1 caja x 4 alumnos)</p> <p>Espacio físico con wifi, mesas donde poder construir los modelos y equipo para poder escuchar música.</p> <p>Dispositivo móvil electrónico con cámara y acceso a internet (Teléfono o tableta)</p>
<b>Participantes y/o agrupamientos</b>	<p>Construcción inicial individual</p> <p>Resto de sesión en pareja</p>
<b>Criterios de evaluación</b>	BL1.1, BL1.4, BL2.1, BL2.2, BL2.3

<b>Actividad 5. Reto 4</b>	
<b>Objetivos</b>	Construir una metáfora visual de las fortalezas del grupo
<b>Descripción</b>	<p>Construir de manera individual una metáfora visual de las fortalezas del grupo.</p> <p>En terminar la música 10 minutos más tarde, en grupos de 4 mientras suena de nuevo la música durante 30 minutos; debatirán, acordarán y construirán una figura que represente las fortalezas de su equipo.</p> <p>Compartirán la foto en el muro virtual cooperativo, y una vez validada la fotografía en el padlet por el profesional responsable de la actividad, el alumnado procederá a desmontar totalmente las figuras y guardar las piezas en los recipientes correspondientes.</p>
<b>Materiales y espacios</b>	<p>5 cajas de Lego® Serious Play® Starter Kit (219 piezas) (1 caja x 4 alumnos)</p> <p>Espacio físico con wifi, mesas donde poder construir los modelos y equipo para poder escuchar música.</p> <p>Dispositivo móvil electrónico con cámara y acceso a internet (Teléfono o tableta)</p>
<b>Participantes y/o agrupamientos</b>	<p>Primera construcción: individual</p> <p>Resto de la sesión en grupos de 4.</p>
<b>Criterios de evaluación</b>	BL1.1, BL1.4, BL2.1, BL2.2, BL2.3

<b>Actividad 6. Red de Amigos</b>	
<b>Objetivos</b>	Trabajar la empatía con LSP
<b>Descripción</b>	<p>Construir de manera individual una metáfora visual de las fortalezas individuales de nuestra pareja.</p> <p>En terminar la música 10 minutos más tarde, compartirán la foto en el muro virtual cooperativo, y una vez validada la fotografía en el padlet por el profesional responsable de la actividad en grupos de 4 mientras suena de nuevo la música durante 20 minutos; debatirán, acordarán y construirán una figura que represente las fortalezas de su equipo intentando que quede reflejada su posición en defensa de su pareja.</p> <p>Compartirán la foto en el muro virtual cooperativo, y una vez validada la fotografía en el padlet por el profesional responsable de la actividad, el alumnado procederá a guardar las construcciones.</p>
<b>Materiales y espacios</b>	<p>5 cajas de Lego® Serious Play® Idea 10693 (303 piezas) (1 caja x 4 alumnos)</p> <p>1 base grande de Lego® para construir encima.</p> <p>Espacio físico con wifi, mesas donde poder construir los modelos y equipo para poder escuchar música.</p> <p>Dispositivo móvil electrónico con cámara y acceso a internet (Teléfono o tableta)</p>
<b>Participantes y/o agrupamientos</b>	<p>Primera construcción: individual</p> <p>Resto de la sesión en grupos de 4.</p>
<b>Criterios de evaluación</b>	BL1.1, BL1.4, BL2.1, BL2.2, BL2.3

<b>Actividad 7. Mi Clase Ideal</b>	
<b>Objetivos</b>	<p>Conseguir un paisaje de metáforas visuales que represente la clase ideal que desea el grupo.</p> <p>Establecer la red sociométrica del aula.</p>
<b>Descripción</b>	<p>Tomando como partida las construcciones guardadas de los equipos de 4 que trabajaron la sesión anterior, establecer un paisaje con la suma de las 4 construcciones, identificar y presentar a todos los individuos representados en forma de metáforas visuales, e iniciar el proceso de conexiones con piezas que simulan un cable de conexión largo entre dos puntos.</p> <p>De manera espontánea establecer conexiones de dichos cables entre el alumnado por turnos: para unir unos compañeros con otros, exponiendo los razonamientos de su elección.</p> <p>En esta sesión es de vital importancia el manejo de las situaciones emocionalmente complejas, especialmente si queda muy patente el alumnado que pueda quedar aislado, favoreciendo la empatía iniciada con la elaboración de la sesión anterior.</p> <p>Este sistema de interconexiones puede ser un punto de partida para generar de manera muy visual los posibles conflictos y poder iniciar el trabajo de narración y mediación ante un problema concreto que seguro que surgirá en la búsqueda del paisaje que represente el modelo perfecto de su aula.</p>
<b>Materiales y espacios</b>	<p>Conectores con forma de cable de unión (100)</p> <p>Construcciones elaboradas en la actividad 6.</p> <p>Dispositivo móvil electrónico con cámara y acceso a internet (Teléfono o tableta)</p>
<b>Participantes y/o agrupamientos</b>	Gran grupo sin límite de tiempo
<b>Criterios de evaluación</b>	BL1.1, BL1.4, BL2.1, BL2.2, BL2.3

Fuente: (Elaboración propia)

## 5.8. Planificación Temporal

**Tabla 8: Distribución de actividades por sesiones**

	Pregunta/Premisa	Construir	Compartir	CONCLUSIONES
S.1	Clase Invertida			
S.2 Reto 1	Construir siguiendo las instrucciones	INDIV 8'	Foto a PADDLET	A criterio TUTOR
	Construir una torre según premisas	INDIV 5'	Foto a PADDLET	A criterio TUTOR
S.3 Reto 3	Metáfora Visual de tu personalidad	INDIV 8'	PADLET + PAREJA 5'	PAREJA 20'
S.4 Reto 4	Metáfora Visual Fortalezas del grupo	Grupo 4 10'	PADLET + AULA 40'	Grupo de 4 20'
S.5 Red de Amigos	Metáfora Visual Fortalezas de mi compañero/a	INDIV 10'	Foto a PADDLET + Grupo 4	Grupo de 4 20'
S.6 Mi Clase Ideal	Metáfora Visual Mi clase Ideal	Gran Grupo Sin límite de tiempo		

Fuente: (Elaboración propia)

La temporalización de la propuesta es libre, a criterio del docente, si bien merece la pena darle una correcta ubicación en el calendario. Es muy importante que una vez iniciado el conjunto de actividades, no dejar demasiado tiempo entre las sesiones propuestas y realizarse siempre respetando el orden cronológico de sesiones propuesta.

Resulta una propuesta ideal para semanas culturales o de final de primer trimestre; pero sin lugar a dudas, la mejor ubicación en la programación anual es: al inicio de cada curso escolar, durante las sesiones de toma de contacto con el alumnado.

## 5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

Las adaptaciones se realizarán en función de las diversas barreras: La actividad es fácil de adaptar al alumnado con barreras de accesibilidad tanto físicas como a nivel sensorial, proponiendo como adaptaciones para las dificultades de visión el trabajar en tandem en los modelos individuales, pero al ser una actividad altamente kinestésica y de “pensar con las manos” el alumnado ambliope o con ceguera, pueden hacer aportaciones realmente muy interesantes. En el caso de alumnado con problemas de audición, estaría solventado al tener acceso a los retos de manera escrita en la web de presentación de la información para la clase invertida inicial, tendríamos cubierta la parte de familiarización con el método de trabajo realizar la construcción, en función del nivel de hipoacusia deberíamos tener en cuenta las necesidades para acceder a las explicaciones del resto de compañeros o presentar sus metáforas visuales deberemos recurrir en el peor de los casos al interprete de lengua de signos, que si lo precisara, seria un recurso presente en el centro.

El alumnado con necesidades de accesibilidad cognitiva, se pueden beneficiar de las sesiones de apoyo fuera del horario lectivo, puesto en marcha como Programa de Ampliación y Mejora del proyecto educativo del centro: tanto para la clase invertida inicial como en sesiones posteriores para reforzar la mecánica del método. Caso de presentar mayores necesidades de apoyo, podría contar con la ayuda simultanea de Personal Educativo Complementario, especialistas de Pedagogía Terapéutica o Audición y Lenguaje, pudiendo valerse todos ellos de apoyos visuales para anticipar la actividad, como por ejemplo la tira de presentación de la actividad 3 con pictogramas de ARASAAC para alumnados con Trastorno del Espectro Autista que precisen de este tipo de materiales más específicos de Aulas de Comunicación y Lenguaje o entornos más especializados. Respecto al alumnado Hiper o Hiposensibles a los estímulos visuales o sonoros asociados al alumnado TEA, habrá que prever la necesidad de posibles cascos de cancelación de sonido, bajar volumen de música de trabajo y cuidar la ubicación con respecto a la iluminación del espacio, prestando especial atención si entra luz solar directa .

No olvidemos al alumnado que pueda precisar de apoyo de tipo emocional, ya sea por cuestiones puntuales o necesidades permanentes, sin olvidar que el tipo de trabajo que

vamos a desarrollar es precisamente en esta línea y ese trabajo de resolución de conflictos pude ofrecer ciertas resistencias en alumnado especialmente sensible.



*Figura 4: Pictogramas de anticipación de la Actividad 3 (Elaboración propia)*

No es casualidad que la planificación de la presente propuesta tenga un claro paralelismo con los pilares del Diseño Universal de Aprendizaje:

- Motivación
- Atención
- Memoria
- Compromiso
- Participación

Todos ellos aspectos clave para el correcto desarrollo del presente proyecto. El hecho de poder trabajar un grupo diverso de participantes, incluso de diferentes edades, diferentes orígenes sociales y lenguas. El reto de los talleres es el de llegar a una visión compartida de la tarea propuesta, en el que todas las voces sean iguales sin perpetuar las dinámicas de grupo y jerarquías habituales, que suelen a menudo acaparar la opinión de unos pocos que se erigen como la voz del grupo. (McCusker, S. 2020)

## 5.10. Sistema de evaluación

**Tabla 9 Criterios de Evaluación y Resultados de aprendizaje**

Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
BL1.1 Identificar las características que definen su estilo personal expresando una imagen positiva de sí mismo, de forma meditada y respetuosa con uno mismo y con los demás aceptando la diversidad personal, social y funcional de las personas.	RA.1 Identificar características individuales positivas propias y del resto del alumnado mediante la metodología LSP
BL1.4 Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes, haciendo propuestas valiosas, reconociendo el trabajo ajeno y animando a los otros miembros del grupo, utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias, desarrollando un buen sentido del compromiso respecto de uno mismo hacia los demás.	RA.2 Aplicar la metodología LSP para aportar y reconocer las aportaciones de los demás.  RA.3 Utilizar un lenguaje respetuoso cuando establecemos un dialogo para resolver un conflicto mediante la técnica LSP
BL2.1 Expresar con un lenguaje verbal y no verbal adecuado a la situación de comunicación sus emociones y sentimientos utilizando un vocabulario emocional preciso cuando narra sus experiencias, expresa sus opiniones y conocimientos o expone sus argumentos en debates sobre temas de actualidad.	RA.4 Utilizar construcciones con Lego® para expresar ideas o emociones.  RA.5 Expresar mediante lenguaje verbal para describir el significado de sus construcciones.
BL2.2 Escuchar activamente a su interlocutor, mostrando interés, empatía y comprender y respetar sus opiniones y argumentos cuando los expresa en conversaciones o en coloquios y debates sobre temas de actualidad.	RA.6 Escuchar de manera activa y empática.
BL2.3 Identificar situaciones conflictivas habituales en su entorno próximo analizando las causas que las producen y solicitar cuando sea oportuno un proceso de mediación formal para resolver sus propios conflictos y los de los demás.	RA.7 Identificar la metodología LSP como una herramienta eficaz para gestionar conflictos.

Fuente: (Elaboración propia)

El método en sí mismo es un sistema de evaluación, si la entendemos como elemento del propio proceso educativo, tanto a nivel formal como informal, En este caso no tiene mucho sentido una evaluación sumativa y mucho menos evaluar numéricamente el desarrollo de esta propuesta. Si que vamos a disponer de elementos de valoración para cuantificar el impacto a nivel interno que ha tenido en los individuos que configuran el aula. También vamos a centrarnos en la evaluación procesual, como esencia de la propuesta y como recurso a trabajar en cualquier momento del año, al quedar registrados todos los trabajos en formato de repositorio de imágenes el Padlet.

Tal y como lo ponen de manifiesto en las conclusiones de su estudio llevado a cabo con alumnado del grado de Educación Infantil de la Universidad del País Vasco, el cual concluye resaltando la importancia del protagonismo del alumnado en el proceso de evaluación, y del papel que juega dentro del contexto de trabajo con LSP, convirtiéndose en un generador de conocimiento (Peña-Zabala, M., Cilleruelo, L., y Aberasturi-Apraiz, E. 2018).

### **5.10.1. Criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación a utilizar serán los expuestos en la siguiente tabla:

**Tabla 10 Evaluación / Resultados (Elaboración propia)**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Objetivo	Resultado de aprendizaje	Sesión/Actividad
Criterio BL1.1	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	RA.1	2,3,4,5,6
Criterio BL1.4	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	RA.2 RA.3	2,3,4,5,6
Criterio BL2.1	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	RA.4 RA.5	2,3,4,5,6
Criterio BL2.2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	RA.6	1, 2, 3, 4, 5, 6
Criterio BL2.3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	RA.7	1, 2, 3, 4, 5, 6

### **5.10.2. Instrumentos de evaluación**

Los instrumentos a utilizar, serán los siguientes:

Repositorio de imágenes de las construcciones alojado en el muro virtual:

<https://padlet.com/miquellimani1/Bookmarks>

Encuesta Surveymonkey:

- Autoevaluación a partir de los Resultados de aprendizaje esperados de las 4 primeras sesiones: <https://www.surveymonkey.com/r/HJSC3BY>
- Auto evaluación a partir de los Resultados de Aprendizaje esperados de las sesiones 5 y 6: <https://es.surveymonkey.com/r/H29WGSV>

## 6. Conclusiones

El propósito principal del presente trabajo es el de diseñar un proyecto didáctico para mejorar la inclusión del alumnado y la resolución de conflictos a partir de una técnica innovadora y creativa como es el método Lego® Serious Play®, ya que este garantiza el dar voz a todos sus participantes, en un formato de diálogo igualitario y preservando el valor de todas las aportaciones. Para poder conseguirlo, la propuesta se ha centrado en conocer la mediación artística como herramienta válida para la resolución de conflictos en Educación Primaria y más en concreto la mediación transformadora, la cual pretende empoderar al individuo para capacitarle para la resolución de un conflicto, generando un crecimiento personal y al grupo implicado en dicho proceso a partir de las actividades finales propuestas.

El método Lego® Serious Play® es una buena combinación de método creativo y juego serio, constituyéndose en una valiosa herramienta para abordar las relaciones interpersonales en el aula, localizar el alumnado en riesgo de exclusión y fomentar la inclusión de dicho alumnado a través de las dinámicas de potenciación de los lazos dentro del grupo, creación de cultura empática y especialmente la creación de manera muy visual de la red socio-métrica del grupo-aula.

El reto de describir y adaptar este método creativo a la realidad de la educación primaria, inicialmente diseñado para el mundo empresarial, y transformarlo en herramienta facilitadora de la cohesión de grupo y la resolución de conflictos de manera creativa en el entorno educativo, ha sido posible gracias a las propias características del método, el cual permite abordar temas muy delicados de manera natural y lúdica, gracias a las dinámicas inspiradas en la teoría del Fluir y las dinámicas generadas fundamentadas en el constructivismo.

Examinar el método Lego® Serious Play® para facilitar la inclusión del alumnado con más necesidades de apoyo en los procesos de mediación en el aula, garantizando un lenguaje igualitario y un entorno amable, es posible gracias a la presentación de las actividades de un modo gamificado y en el cual son posibles las adaptaciones a las necesidades individuales, especialmente en las actividades diseñadas para ser realizadas de manera autónoma o con apoyo, así como el lenguaje del propio método como garante de accesibilidad cognitiva y facilitadora del diseño universal de aprendizaje.

## 7. Consideraciones finales

Presentar una propuesta didáctica de un juego serio de manera gamificada, puede quedar en evidencia una falta de rigor educativo con tanto juego y creatividad, si bien y apoyándonos en las conclusiones del estudio de Jensen, Seager i Cook-Davis en 2018, en el cual ponen de manifiesto las evidencias de: un incremento de la autoconfianza para abordar problemas complejos gracias a la metodología LSP al no demandar al participante mucho esfuerzo, aumenta el autoconocimiento, no genera ansiedad, facilita el desarrollo de la habilidad de explicar las propias percepciones o concepciones y la comprensión de las ideas de los compañeros de equipo, perdiendo el sentido del tiempo por estar altamente concentrado, salir de la zona de confort, generar compromiso con la actividad, y normalmente se exceden las expectativas previas.

El presente trabajo ha supuesto una oportunidad para poner en práctica los nuevos conocimientos adquiridos en este curso de adaptación al grado, y a su vez, poder conjugarlos con las experiencias acumuladas después de los años de práctica docente, permitiendo así proponer una reto altamente innovador en el contexto educativo actual, al estar completamente basada en la creatividad, bajo el principio de la cocreación, dando génesis al vínculo interpersonal y fomentando el sentimiento de pertenencia a un grupo, incorporando las nuevas tecnologías, como parte esencial de la metodología de trabajo y gamificando el proceso de adquisición de la dinámica del método. Para finalmente poder abordar cuestiones muy serias, como el tema de la autopercepción y las relaciones interpersonales dentro del grupo aula, de una manera fluida, creativa y divertida. Todo ello gracias al lenguaje de las metáforas visuales como apoyo al proceso de contar un historia, vivencia, creación o proceso, creando un lenguaje fácil e igualitario para expresar cuestiones de una intimidad abrumadora.

Cabe resaltar el hecho de ser una temática muy novedosa en el contexto de la Educación Primaria y buena prueba de ello, es el hecho de haber encontrado solo un estudio relacionado con la presente propuesta y es la tesis doctoral de Funes, R (2020) referenciada en la bibliografía.

## 8. Referencias bibliográficas

- Aberasturi-Apraiz, E., Correa-Gorospe, J. M., & Peña-Zabalac, M. (2019). *Afrontar el desenvolupament del pensament creatiu amb els estudiants*. Revista Catalana de Pedagogía, 143-157.
- Ackermann, E. (2001). Piaget's constructivism, Papert's constructionism: What's the difference. *Future of learning group publication*, 5(3), 438.
- Blair, S., & Rillo, M. (2016). Serious Work: How to Facilitate Lego Serious Play Meetings and Workshops. *Promeet (Nov 1, 2016)*.
- Csikszentmihalyi, M 1975 *Beyond Boredom and Anxiety*. Jossey- Bass.
- Csikszentmihalyi, M. 1990 *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper and Row.
- Dann, S. (2018). Facilitating co-creation experience in the classroom with Lego Serious Play. *Australasian Marketing Journal (AMJ)*, 26(2), 121-131.
- De Bono, E., & Diéguez, R. D. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Granica.
- DeGraff, J., & DeGraff, S. (2017). *The Innovation Code: The Creative Power of Constructive Conflict*. Berrett-Koehler Publishers.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Paidós.
- Fisher, R., Ury, W. L., & Patton, B. (2011). *Getting to yes: Negotiating agreement without giving in*. Penguin.
- Funes, R. A. C. (2020). El juego de lego y la creatividad en niños de primaria: estudio de la construcción creativa en grupo (Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid).
- Gutiérrez Rivera, P., & Gómez Nocetti, V. (2020). De la diversión a la transformación 1. Movilidad de creencias mediante metodología Lego® Serious Play®. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 11(1), 103-133.
- Harel, I. E., y Papert, S. E. (1991). *Constructionism*. Ablex Publishing.
- Instituto Nacional de Estadística, (2020). *Cifras oficiales de población resultantes de la revisión del Padrón municipal a 1 de enero*.  
<https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=2856#!tabs-tabla>
- James, A., y Nerantzi, C. (2019). *The power of play in higher education: Creativity in tertiary learning*. Springer.

- James, A. R. (2013). Lego Serious Play: a three-dimensional approach to learning development. *Journal of Learning Development in Higher Education*, (6).
- Jensen, C. N., Seager, T. P., y Cook-Davis, A. (2018). LEGO® SERIOUS PLAY® In Multidisciplinary Student Teams. *International Journal of Management and Applied Research*, 5(4), 264-280.
- Kristiansen, P., & Rasmussen, R. (2014). *Building a better business using the Lego serious play method*. John Wiley & Sons.
- López, F. R. (2019). *Aceptación tecnológica de los serious games. El caso de lego® serious play®* (Tesis Doctoral, Universitat Rovira i Virgili).
- McCusker, S. (2020). Everybody's monkey is important: LEGO® Serious Play® as a methodology for enabling equality of voice within diverse groups. *International Journal of Research & Method in Education*, 43(2), 146-162.
- Mccusker, S. (2014). Lego®, Serious Play TM: Thinking About Teaching and Learning. *International Journal of Knowledge, Innovation and Entrepreneurship*, 2(1), 27-37.
- Moreno González, A. (2017). *La mediación artística: Arte para la transformación social, la inclusión social y el trabajo comunitario*. Ediciones Octaedro.
- Nerantzi, C., y James, A. (2019). LEGO® for University Learning: Inspiring academic practice in higher education.
- Papert, S. A. (2020). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic books.
- Pérez, A. (2017) La ventana de Johari y sus 4 Cuadrantes: Potente Herramienta de autoanálisis. [www.ceolevel.com](http://www.ceolevel.com) <https://www.ceolevel.com/la-ventana-johari-4-cuadrantes-potente-herramienta-auto-analisis>
- Peña-Zabala, M., Cilleruelo, L., & Aberasturi-Apraiz, E. (2018). Lego Serious Play como un método visual evaluador de prácticas educativas vinculadas al arte contemporáneo. *Arte, Individuo y sociedad*, 30(2), 243.
- Play, L. S. (2010). Open source introduction to LEGO Serious Play. *Billund: Lego. Lokaliseret den*, 7, 2013.
- Rasmussen, R. (2020) *The science behind the method: Give your brain a hand*. Rasmussen Consulting. <https://www.rasmussenconsulting.dk/the-science-behind-the-method>

Schnitman, D. F. (2000). *Nuevos paradigmas en la resolución de conflictos: Perspectivas y prácticas*. Ediciones Granica SA.

Villamizar Acevedo, G., y González Ambrosio, J. E. (2015). El lego serious play como herramienta para solucionar problemas sociales. Estudio con alumnos de administración de empresas. *Cultura Educación y sociedad* 6(1), 11 Recuperado de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/3089/EL%20LEGO%20SERIO%20PLAY%20COMO%20HERRAMIENTA%20PARA%20SOLUCIONAR%20PROBLEMAS%20SOCIALES.%20ESTUDIO%20CON%20ALUMNOS%20DE%20ADMINISTRACIÓN%20DE%20EMPRESAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## 9. Anexos

### 9.1. ANEXO I



Figura 5: Código QR de acceso al Padlet del proyecto (Elaboración propia)

## 9.2. ANEXO II

padlet

miquel ivars + 1 menys d'un minut

**MIS RETOS LEGO**

Lego® Serious Play®

ACTIVIDAD 1	ACTIVIDAD 2	ACTIVIDAD 3	ACTIVIDAD 4
<p>miquel ivars 10 minuts</p> <p><b>1 MODELO INDIVIDUAL</b></p> <p>Comparte la foto de tu creación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siguiendo las instrucciones.</li> </ul>  <p>★ PUNTUACIÓ</p> <p>Afegeix un comentari</p>	<p>miquel ivars 9 minuts</p> <p><b>2 ACTIVIDAD INDIVIDUAL CON WINDOW BAG</b></p> <p>Comparte la foto de tu torre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con una base</li> <li>- La figura humana en la parte más alta.</li> </ul>  <p>★ PUNTUACIÓ</p> <p>Afegeix un comentari</p>	<p>miquel ivars 10 minuts</p> <p><b>3 ACTIVIDAD INDIVIDUAL CON STARTER KIT</b></p> <p>Comparte tu foto de tu <b>metáfora visual</b> que describa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uno de tus compañeros,</li> <li>- basándose en las características de su personalidad que más te gusten.</li> </ul>  <p>★ PUNTUACIÓ</p> <p>Afegeix un comentari</p>	<p>miquel ivars 10 minuts</p> <p><b>4 ACTIVIDAD EN GRUPO CON STARTER KIT</b></p> <p>El Coordinador del equipo deberá compartir la <b>metáfora visual</b> que habeis construido en equipo sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las fortalezas que teneis como grupo en conjunto.</li> </ul>  <p>★ PUNTUACIÓ</p> <p>Afegeix un comentari</p>
<p>Anònim menys d'un minut</p>  <p>SUPRIMEIX APROVA</p> <p>★ PUNTUACIÓ</p>			

Figura 6: Padlet del proyecto (Elaboración propia)

### 9.3. ANEXO III

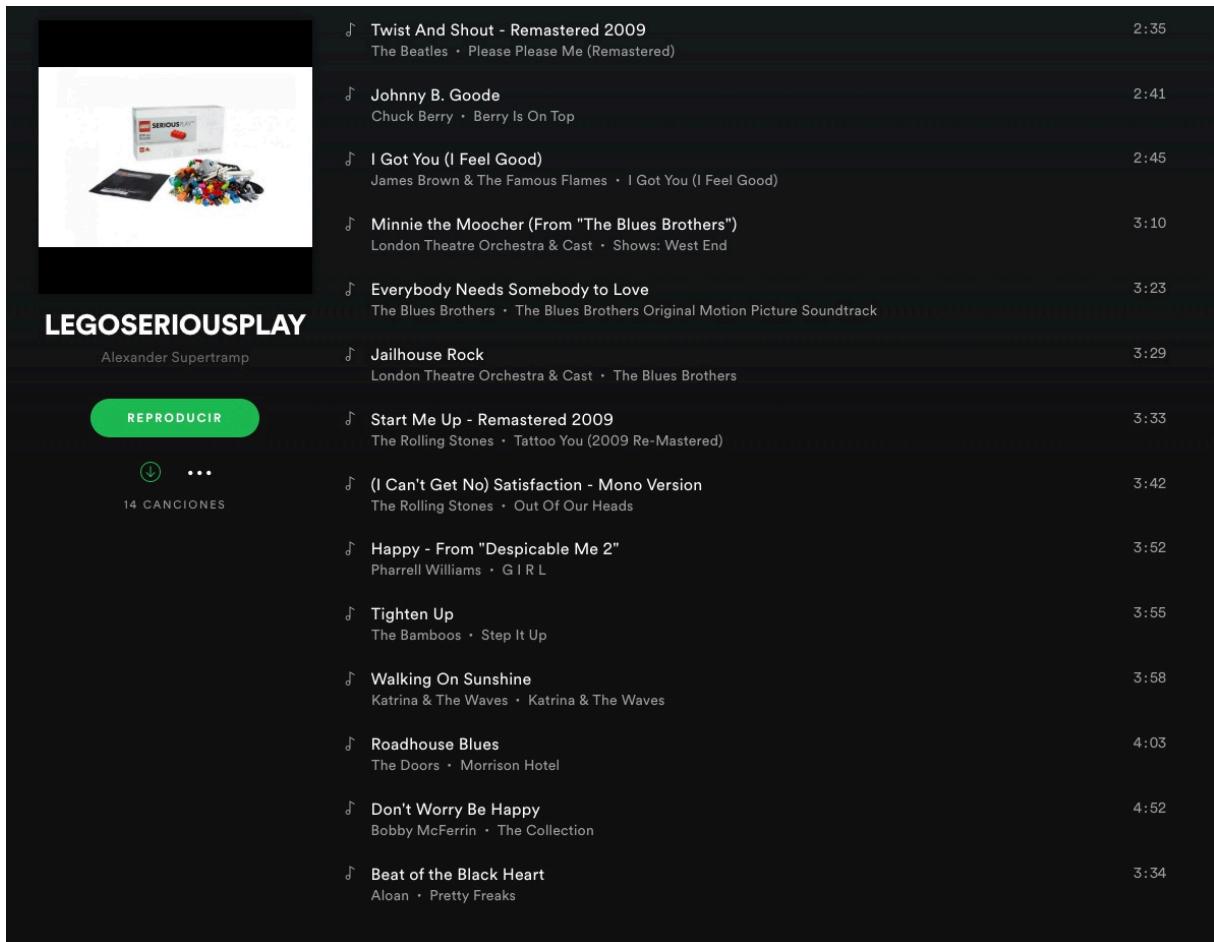


Figura 7: Lista de reproducción de música para trabajar (Elaboración propia)

## 9.4. ANEXO IV

The screenshot shows a Padlet wall with the following structure:

- Header:** TRABAJO EN EQUIPO
- Left sidebar:** INICIO, ENLACES DE AYUDA
- Main content area:**
  - A large image of colorful LEGO bricks.
  - Text: "Con estas actividades vamos a conocer mejor a nuestros compañeros y compañeras a través de un juego serio: el Lego® Serious Play®"
  - Section title:** Familiarizarnos con la dinámica de trabajo Lego® Serious Play®
  - Description:** En este proyecto vamos a realizar 4 RETOS, con el objetivo de aprender a trabajar temas muy importantes, jugando con ladrillos de Lego®, al final de estos retos:
    1. Nos conoceremos mejor a nosotros mismos.
    2. Conoceremos mejor a nuestros compañeros y compañeras.
    3. Sabremos reconocer el trabajo de los demás.
    4. Trabajaremos mejor en equipo.
  - Information block:** ¿QUE ES LEGO®SERIOUS PLAY®?  
[Video explicativo metodo Lego® Serious Play®](#)
  - Footer:** CONSIGUE COMPLETAR LOS CUATRO RETOS
  - Instructions:** 1. Lee con atención las instrucciones de cada reto.  
2. Construye la propuesta.  
3. Haz una foto de tu construcción en la que se vea que cumple con las características.  
4. Comparte tu foto en <https://padlet.com/miquellimani1/Bookmarks>
- Bottom right corner:** A circular icon with a pencil symbol.

Figura 8: Captura de la web de propuesta de clase invertida (Elaboración propia)

## 9.5. ANEXO V

**TRABAJO EN EQUIPO**

**INICIO**

**ENLACES DE AYUDA**

**CONSIGUE COMPLETAR LOS CUATRO RETOS**

1. Lee con atención las instrucciones de cada reto.  
 2. Construye la propuesta.  
 3. Haz una foto de tu construcción en la que se vea que cumple con las características.  
 4. Comparte tu foto en <https://padlet.com/miquellimani1/Bookmarks>

**Reto 1**



Construye las tres figuras que contiene la caja classic de manera individual y siguiendo las instrucciones.

**Reto 2**



Construye de manera individual una TORRE con las piezas que contiene la WindowBag®.

- Tener una base.
- Una figura humana en la parte más alta.

**Reto 3**



Construye una METAFORA VISUAL de las cualidades positivas de tu pareja en este ejercicio.

- Construir
- Explicar a tu pareja
- Fotografiar

**Reto 4**



Junto a otra pareja.

- Elegir un/a coordinador/a
- Analizar y construir una metáfora visual de las fortalezas que tenéis como equipo
- Fotografiar

**A modo de evaluación:**

[El Pato de Lego®](#)

Contacto  
ivars\_miq@gva.es



Figura 9: Captura descripción de los retos iniciales (Elaboración propia)

## 9.6. ANEXO VI

Encuestas recientes

ABIERTO	Evaluación Lego®Serious Play®	0 respuestas	— Índice de finalización	— Tiempo utilizado normalmente	Opciones
ABIERTO	Evaluación Lego® Serious Play® 2	0 respuestas	— Índice de finalización	— Tiempo utilizado normalmente	Opciones

Mostrando 2 de 2 encuestas.

**Tu perfil**



67% COMPLETO

Miquel Ivars  
ivars\_miq@gva.es  
Área de desempeño

Tipo de plan: BASIC  
Te uniste hace un mes

**AMPLIAR PLAN >**

**Votación rápida**

¿Insertar una pregunta de tu encuesta en un mensaje de correo electrónico afecta el índice de finalización de la encuesta?

- No, no tiene ningún efecto
- Sí, lo afecta de forma negativa
- Sí, lo afecta de forma positiva

?

AMBIENTES DE TRABAJO Y CONFLICTOS

**Consejos**



¿Quieres mejorar tu índice de finalizadas?

Por Albert C.

Está comprobado que insertar una pregunta en un recopilador de correo electrónico aumenta el índice de personas que inician (y completan!) tu encuesta. ¡Además, es fácil de hacer!

**Más información »**

Figura 10: Encuestas SurveyMonkey de evaluación (Elaboración propia)