



Juegos y Talleres KitCo

Para el autoconocimiento, desarrollo
personal y educación emocional

TALENTOS

VALORES

EMOCIONES

ODS

tukitco.net

RESUMEN KitCo Escuelas

Educación emocional, autoconocimiento y convivencia con dinámicas listas para aplicar (20–60 min)



¿Qué es?

KitCo es más que un kit de juegos: es una herramienta educativa para enriquecer el ambiente escolar y acompañar al alumnado a conocerse, fortalecer autoestima y motivación, tomar decisiones con coherencia y aprender educación emocional de forma vivencial.

¿Qué consigue en el aula?

- Favorece **cohesión** y **convivencia**, creando espacios de **confianza**.
- Mejora la **comunicación** y el **entendimiento** mutuo, generando conversaciones significativas.
- Desarrolla **educación emocional** y **habilidades sociales** (vocabulario emocional, empatía, escucha, negociación).
- Potencia el **autoconocimiento** y el **pensamiento crítico**
- Refuerza **valores** y facilita su interiorización de forma natural y divertida.
- Apoya **orientación** y **toma de decisiones**, conectando talentos con intereses y futuro.

¿Cómo se implementa (fácil y adaptable)?

- Más de 25 juegos y dinámicas (grupales e individuales).
- Programa Escolar Infantil–Primaria y ESO–Bachillerato, adaptando los juegos a cada edad, necesidades y momento evolutivo.
- Formato flexible para el día a día del centro: sesiones de 20–60 min, talleres de 90 min o experiencias de media jornada.
- Incluye KitCo Digital (QR) con recursos, guías y plantillas listas para preparar y facilitar las dinámicas en aula.

¿Cuántos kits necesito?

- 1 KitCo = 1 aula (25–30 alumnos/as) si dinamizas en gran grupo.
- Para máxima participación, lo ideal es trabajar por grupos de 6–8 (1 kit por grupo: Pack Aula).

Contacto:

607 186 601

hello@tukitco.net

BENEFICIOS

Beneficios de jugar con KitCo en la escuela

Implementar a KitCo en el entorno educativo potencia el desarrollo integral del alumnado y genera un espacio de aprendizaje más motivador y significativo. Los principales beneficios son:

Fortalecimiento de la autoestima

Potencia el reconocimiento de los propios talentos y valores, favoreciendo una identidad positiva y segura.

Pensamiento crítico

Estimula la reflexión, el análisis y la capacidad de tomar decisiones coherentes e informadas.

Autorregulación emocional

Ayuda a identificar, expresar y gestionar las emociones de forma saludable y constructiva.

Motivación

Promueve el compromiso con el aprendizaje a partir del descubrimiento personal y la autorrealización.

Toma de decisiones

Acompaña al alumnado en el desarrollo de una mirada consciente y estratégica sobre su futuro.

Resolución de conflictos

Proporciona herramientas para mejorar la comunicación y fomentar la convivencia armoniosa.

Cohesión en el aula

Favorece el trabajo en equipo, la empatía y el respeto por la diversidad.

Mejora de la salud mental

Crea espacios de confianza para expresar emociones y reducir el estrés.

Prevención de adicciones

Fomenta el autoconocimiento y bienestar emocional como factores de protección.

Pelota Antiestrés



OBJETIVOS

Objetivos de los Juegos KitCo en la escuela

A través de actividades lúdicas basadas en el reconocimiento de talentos, valores y emociones, KitCo es ideal para:

- **Mejorar la comunicación y el entendimiento mutuo:** KitCo fomenta conversaciones significativas que habitualmente no tienen lugar en el aula, permitiendo que alumnos/as y profesores/as se conozcan y comprendan mejor. Esto facilita un clima de respeto y cooperación, esencial para el aprendizaje.
- **Reforzar los valores escolares:** Jugando con KitCo, los/as alumnos/as exploran y refuerzan los valores clave de la comunidad educativa de una manera divertida y natural. Desde la responsabilidad hasta el respeto, los valores se vuelven vivenciales, permitiendo una interiorización efectiva.
- **Desarrollo emocional y habilidades sociales:** El juego permite que los/as alumnos/as aprendan a gestionar sus emociones, desde identificar y nombrar lo que sienten hasta aprender técnicas de regulación emocional. Este conocimiento es fundamental para la convivencia escolar y la resolución de conflictos. Además, habilidades como la escucha activa, la empatía y la negociación se practican en un entorno seguro y guiado.
- **Descubrimiento y reconocimiento de talentos / orientación profesional:** KitCo ayuda a los/as alumnos/as a descubrir y valorar sus propios talentos y los de sus compañeros/as. Se adquirirá vocabulario competencial y se reconocerán los talentos de cada alumno/a como persona única. Este reconocimiento fomenta la autoestima y puede guiar en la selección de futuras carreras o estudios superiores, alineando sus elecciones con sus habilidades y preferencias personales.
- **Creación de un entorno de aprendizaje para recordar:** Los momentos KitCo no solo enriquecerá el ambiente escolar, sino que también fortalecerá la relación alumno/a-profesor/a, creando un entorno educativo más cohesionado y motivador.

KitCo es el recurso ideal para escuelas que buscan implementar una educación integral que prepara a los/as alumnos/as no solo académicamente, sino también en sus habilidades vitales y personales, esenciales para el éxito en la vida.



¿PARA QUÉ KitCo?

TALENTOS

Empoderamiento y Motivación



“ Descubrir nuestros talentos no solo aumenta nuestra motivación, sino también nuestra autoestima al reconocer cómo podemos contribuir tanto a nuestro propio éxito como al éxito del grupo ”

“ La consciencia de nuestros talentos nos capacita para desarrollar nuestro potencial y brindar lo mejor de nosotros/as mismos/as en todas las áreas de la vida ”

“ Identificar los talentos desde una edad temprana puede ayudar al alumnado a explorar y comprender mejor sus intereses y habilidades para la toma de decisiones, como la orientación profesional. ”

“ Reconocer y aceptar nuestras debilidades nos brinda la oportunidad de comprender nuestras necesidades individuales y trabajar en áreas que requieren atención y mejora, ayudando en nuestra resiliencia y gestión de la frustración. ”

“ Analizar cómo nuestros talentos pueden utilizarse para abordar desafíos y oportunidades fomentará nuestra creatividad y el pensamiento crítico ”

“ Entender cómo nos perciben los demás nos ayudará a mejorar nuestras relaciones interpersonales, adaptando nuestras acciones y comunicación. ”

“ Apreciar y reconocer los talentos de nuestros/as compañeros/as de clase fomenta la cohesión grupal y celebra la diversidad, creando un ambiente de aprendizaje más inclusivo y enriquecedor. ”



¿PARA QUÉ KitCo?

VALORES

Coherencia



“ Tomar conciencia de nuestros valores importantes nos ayuda a desarrollar un sentido claro de nuestro carácter y ética, y permite tomar decisiones en coherencia para mayor motivación, bienestar y satisfacción ”

“ Detectar nuestras creencias limitantes nos permitirá ser la mejor versión de nosotros/as mismos/as ”

“ Vivir de acuerdo a nuestros valores fortalece nuestra autoestima y autoconfianza para desarrollar habilidades, comunicarnos de manera efectiva y asertiva, resolver conflictos y cultivar relaciones interpersonales saludables. ”

“ Integrar y fomentar los valores del grupo o a escuela permite promover un sentido de pertenencia y comunidad, tomando conciencia de los comportamientos coherentes para tener una convivencia en armonía y creando un ambiente inclusivo y respetuoso. ”

“ Conocer nuestros valores y el de las demás personas permite comunicarnos de manera más efectiva, fomentar la empatía y establecer relaciones más profundas y significativas basadas en la comprensión mutua y el respeto por las prioridades de cada uno/a. ”

“ Promover los valores entre el alumnado cultiva las cualidades de liderazgo necesarias para influir positivamente en la comunidad escolar y más allá ”



¿PARA QUÉ KitCo?

PROPUESTA DE VALOR

Aportación de Valor, Satisfacción y Responsabilidad



La propuesta de valor personal es descubrir nuestra singularidad, lo que nos hace personas únicas y valiosas en un equipo.



Crear nuestra propuesta de valor nos empodera para contribuir al éxito de un proyecto o equipo



Una propuesta de valor personal nos proporciona un sentido de dirección y propósito en nuestra vida, ya que nos permite identificar cómo podemos contribuir de manera significativa en distintos contextos y cómo nuestras habilidades y valores se alinean con nuestros objetivos.



Una propuesta de valor personal clara, nos permite tomar mejores decisiones sobre nuestro desarrollo, ya que podemos evaluar si las oportunidades y desafíos que enfrentamos se alinean con nuestros talentos, valores y metas.



Conocer y comunicar nuestra propuesta de valor nos permite establecer una marca personal, mejorando nuestras perspectivas de crecimiento y desarrollo profesional.



¿PARA QUÉ KitCo?

GESTIÓN EMOCIONAL

Bienestar y Decisiones constructivas y asertivas



Aprender vocabulario emocional nos permitirá reconocer lo que estamos sintiendo para poder aceptarlo y regularlo



Un vocabulario emocional amplio mejora nuestra capacidad para expresar y comunicar nuestras emociones a las demás personas. Esto puede facilitar la resolución de conflictos, el apoyo emocional y la construcción de relaciones interpersonales sólidas



Saber reconocer las emociones en nosotros/as mismos/as nos permitirá reconocer las emociones en las demás personas, fortaleciendo nuestra empatía y mejorando nuestra comunicación efectiva y relaciones personales.



Una buena gestión emocional aporta salud mental para poder afrontar los retos de forma constructiva y asertiva, ayudando a prevenir el aislamiento y las adicciones.



Gestionar las emociones reduce el estrés y la ansiedad y mejora la capacidad para hacer frente a situaciones difíciles y desafiantes.



La gestión emocional permite mejorar el rendimiento y la productividad del equipo, mejorando la cohesión y el trabajo en equipo.



Una correcta gestión emocional de las personas del equipo/grupo permite comunicarse de manera más efectiva y trabajar juntos de manera más eficiente



JUEGOS KITCO

Contenido KitCo Escuelas

KitCo es más que un kit de juegos, es una **herramienta educativa** diseñada para **enriquecer el ambiente escolar** y **promover el desarrollo integral** del alumno/a.

A través de actividades lúdicas se facilita el acompañamiento a los/as alumnos/as para conocerse, descubrirse como personas únicas, y responder a preguntas como **¿quién soy?** **¿qué quiero?**

Basado en cartas de **talentos, valores, emociones**, con imágenes inspiradoras por un lado y el concepto y la definición en el otro. Con el objetivo de llevar a cabo una reflexión desde una perspectiva completa del cerebro, uniendo la lógica y la razón (a través del concepto) con la intuición y la emoción (a través de la imagen).

Contiene un **libro guía con las instrucciones** de los diferentes juegos que se va actualizando con la cocreación de todas las personas profesionales que utilizan la herramienta de KitCo, de manera que se puede ir descargando la actualización de la guía con nuevos juegos a través del enlace web incluido en el juego.

Así mismo contiene dos Programas Escolares y un acceso a la plataforma de KitCo



Tres paquetes de cartas:
EMOCIONES, TALENTOS y VALORES,

Libro Guía con las instrucciones de los
juegos y contenido de aprendizaje

Tablero: "Mapa Emocional" para
los Juegos de Emociones

Link de recursos descargables de
apoyo para hacer las dinámicas

Acceso a la plataforma de KitCo Digital

Archivo: Profesiones vs Talentos

Archivo: Programa Escolar con KitCo

Juegos de ODS

Pelota Antiestrés



JUEGOS KITCO

Contenido KitCo Escuelas



Más de 25 Juegos y Dinámicas, tanto grupales como individuales. Algunos ejemplos:

- Juegos y dinámicas para descubrir nuestros talentos y el de nuestros compañeros/as
- Juegos y dinámicas para fortalecer nuestros valores
- Juegos y dinámicas para mejorar la gestión emocional
- Dinámica de coherencia con nuestra esencia para la toma de decisiones
- Dinámica para acompañar a las personas a descubrir su profesión u orientación laboral
- Dinámica para descubrir nuestro Ikigai, nuestra razón de ser
- Dinámica de conexión con los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) para conectar con un propósito que ayude a mejorar el mundo.
- Juegos para la comunicación efectiva y asertiva
- Juegos de cohesión de grupo



JUEGOS KITCO

Contenido KitCo Escuelas

Programa Escolar de **Infantil a Primaria** y Programa Escolar de **ESO a Bachillerato** con más de 100 actividades. 6 actividades por curso Escolar según las necesidades y objetivos a trabajar con el alumnado en cada etapa madurativa:



Contenido KitCo Escuelas

KitCo Digital

Acceso a la Plataforma KitCo & Link de Recursos
KitCo (archivos descargables y contenido multimedia
de soporte)



<https://kitco.net/en/area-de-usuario/>

Código de registro:
IZKT7oSL

PASO 1: Acepte al enlace proporcionado.
PASO 2: Regístrese como "Profesional" o "Empresa".
PASO 3: Introduzca el código durante el registro.
PASO 4: Confirme la cuenta mediante el mail de validación.
PASO 5: Entra en la "Plataforma KitCo".
PASO 6: Accede a la carpeta "Recursos KitCo".



ELIGE TU KIT

KitCo Escuelas experiencia completa

(1 kit de cartas)

99 €

Precios con IVA incluido

Ideal para descubrir KitCo en el centro o empezar con presupuesto ajustado. Incluye KitCo Digital (QR) con recursos y plantillas para dinamizar actividades incluso con clases con 25-30 alumnos/as.

1 KitCo Escuelas Experiencia Completa (pack premium) incluye:

- 1 pack de cartas (Talentos, Valores y Emociones)
- 1 tablero de juegos de emociones
- 1 libro de instrucciones
- 1 ficha de emociones básicas
- 1 ficha de talentos
- 1 pelota
- 1 código QR con acceso a KitCo Digital (programa escolar por etapas, plantillas imprimibles, guías, y acceso a dinámicas online)
- 1 tarjeta de acuerdo
- 1 tarjeta de preguntas de emociones
- 1 tarjeta de objetivos y juegos



Cuando el centro ya conoce el método, lo más habitual es pasar a trabajar por grupos de 6-8 con un kit por grupo, para aumentar la participación y la profundidad de las conversaciones.



Consigue [aquí](#) tu KitCo o Pack Aula.

Más información:

607 186 601 hello@tukitco.net

OPCIÓN MÁS VENDIDA:

Pack ahorro aula completa

(Aula completa – 4 grupos en paralelo)

298 €

Precios con IVA incluido

La opción ideal para implantar KitCo desde el primer día.
Aula completa: 25-30 alumnos/as en 4 grupos (6-8 por grupo), jugando en paralelo.

Incluye todo el material que permite jugar en paralelo en 4 grupos:

- 1 KitCo Escuelas Experiencia Completa (pack premium)
- 3 packs adicionales en bolsitas de tela que incluyen:
 - 3 barajas (Talentos, Valores y Emociones)
 - 3 tableros de juegos de emociones
- 1 mochila de tela KitCo (para llevar todo el material)

Recomendado para: tutorías, convivencia, educación emocional, autoconocimiento para la toma de decisiones y actividades de cohesión durante todo el curso.



TALLERES KitCo

(Complemento opcional para potenciar el impacto del programa)

¿Se necesita hacer talleres de formación KitCo para aplicar los juegos?

KitCo funciona sin necesidad de formación previa. El programa KitCo está diseñado para que cualquier centro educativo pueda implementarlo de forma autónoma. Los materiales incluyen una guía pedagógica, dinámicas estructuradas paso a paso, recursos digitales de apoyo y propuestas de aplicación en el aula. Por tanto, no es necesario realizar un taller previo para empezar a trabajar con el alumnado. Sin embargo, muchos centros deciden incorporar talleres porque multiplican el impacto educativo y humano del programa.

Mucho más que una formación: una experiencia de crecimiento docente

En definitiva, los talleres actúan como catalizador del cambio educativo. Los talleres KitCo no son solo una explicación metodológica, cuando se realiza una formación vivencial de docentes, se genera mayor motivación y seguridad en su uso, se alinean criterios pedagógicos entre el equipo, se experimentan las dinámicas antes de aplicarlas y se incrementa el impacto en el alumnado.

A la vez que son espacios vivenciales donde el propio profesorado se beneficia del impacto de los juegos y dinámicas de KitCo:

- Reflexiona sobre sus propios talentos y estilo educativo
- Fortalece sus habilidades socioemocionales
- Mejora la comunicación interpersonal adaptando a los diferentes estilos
- Desarrolla competencias para la gestión del aula
- Incrementa la motivación profesional
- Refuerza el sentido de pertenencia al equipo
- Comparte experiencias en un entorno seguro y positivo

Esto genera un impacto directo tanto en el bienestar docente como en la calidad educativa.

Modalidades de talleres disponibles

Los talleres pueden adaptarse según las necesidades del centro.

Se pueden hacer talleres específicos para los **docentes** que implementarán el programa en el aula, con un enfoque práctico que permite experimentar las dinámicas, resolver dudas reales, adaptar las actividades por edades y planificar su aplicación con mayor seguridad. Asimismo, pueden organizarse talleres directamente con el **alumnado**, en los que el profesorado participa como observador o cofacilitador, lo que permite aprender la metodología en acción mientras los estudiantes viven una experiencia de alto impacto emocional y motivacional. Esta modalidad facilita la transferencia posterior al aula y refuerza la confianza docente en el uso de las herramientas KitCo.

La metodología KitCo se basa en el desarrollo de talentos, valores y competencias emocionales, aspectos que no solo son fundamentales para el alumnado, sino también para el propio profesorado y para el funcionamiento del equipo educativo. Cuando los docentes viven la experiencia en primera persona, no solo comprenden mejor cómo aplicar las herramientas en el aula, sino que también desarrollan habilidades que impactan directamente en su práctica profesional y en el clima del centro.

También se pueden realizar **sesiones dirigidas al claustro docente**, donde las dinámicas de KitCo aportan un valor añadido como espacio de crecimiento y cohesión del equipo, generando un clima de colaboración que repercute directamente en el bienestar del alumnado y en la calidad educativa del centro.

ACTIVIDADES ADAPTABLES

ALGUNAS ACTIVIDADES CON KitCo

Con KitCo podéis realizar dinámicas tanto con el profesorado como con el alumnado para trabajar **autoconocimiento, cohesión de grupo, comunicación, convivencia y educación emocional** de una forma vivencial, participativa y adaptable.

Las propuestas están pensadas para encajar fácilmente en el día a día del centro: desde sesiones breves para tutoría o aula (entre **20 y 60 minutos**), hasta talleres más completos de **1 hora y media** o incluso formatos de **media jornada**.

Cada actividad se **ajusta al número de participantes, a la edad y al objetivo** (cohesión, motivación, prevención de conflictos, orientación, etc.). Además, con KitCo también podemos acompañaros a diseñar un programa escolar a medida, alineado con vuestras necesidades y prioridades (por ejemplo: tutorías, plan de convivencia, orientación, bienestar emocional o proyectos de centro).

En el código QR de KitCo Digital encontraréis el catálogo completo, con plantillas, guías y recursos para preparar y facilitar las dinámicas según el nivel educativo. A continuación se muestran algunos ejemplos de actividades.

A	JUEGO DE TALENTOS y PROPUESTA DE VALOR	<i>De 45 min a 1 hora</i>
B	JUEGO DE VALORES	<i>De 45 min a 1 hora</i>
C	JUEGO DE RECONOCIMIENTO Y FEEDBACK	<i>De 25 min a 40 min</i>
D	JUEGO DICCIONARIO EMOCIONAL	<i>De 20 min a 30 min</i>
E	JUEGO ¿CÓMO ME SIENTO CUANDO? Y MAPA EMOCIONAL	<i>De 45 min a 1 hora</i>
F	JUEGO DE ODS Y EMOCIONES	<i>De 30 min a 45 min</i>
G	DINÁMICA COHERENCIA	<i>De 45 min a 1 hora</i>
H	DINÁMICA DE MI YO FUTURO	<i>De 40 min a 1 hora</i>
I	JUEGO DE CONECTAMOS, CONFIANZA Y COMUNICACIÓN	<i>De 45 min a 1 hora</i>





JUEGO DE TALENTOS Y PROPUESTA DE VALOR

45 min - 1 hora

Material: Cartas de talentos de KitCo

Realización: Todas los/as alumnos/as juntos/as, de forma individual y por parejas.

Objetivo: Autoconocimiento y Autoexpresión:

- **Expresar quiénes somos y nuestras capacidades:** Ayudar a los/as alumnos/as a comunicarse de manera efectiva sobre su identidad y sus aportaciones.
- **Consciencia de habilidades y talentos:** Hacer que los/as alumnos/as identifiquen y comprendan sus habilidades y talentos de una forma accesible y atractiva.
- **Motivación y autoestima:** Fomentar la confianza y la autoestima al reconocer y valorar los talentos únicos de cada alumno/a y su contribución al éxito personal y del grupo.
- **Reflexión sobre talentos:** Ayudar a los/as alumnos/as a entender cómo sus talentos se aplican o se pueden desarrollar en su vida cotidiana.
- **Toma de decisiones:** Proveer herramientas para la toma de decisiones, como la participación en proyectos o la orientación profesional.
- **Identificación de oportunidades de crecimiento:** Ayudar a los/as alumnos/as a identificar áreas donde pueden mejorar o desarrollarse, analizando talentos que aún no han sido desarrollados.
- **Fomento de la creatividad y pensamiento crítico:** Incentivar la creatividad y el pensamiento crítico mientras los/as alumnos/as analizan cómo sus talentos pueden ser utilizados para resolver problemas y aprovechar oportunidades.

Desarrollo:

Exploración de talentos:

- Cada alumno/a explorará cómo percibe cada uno de sus talentos. Esta reflexión se hará desde una perspectiva completa, usando tanto la intuición y la emoción (a través de imágenes en cartas) como la lógica y la razón (con el concepto y definición de talento).
- Analizarán la diferencia entre talento y fortaleza, valorando aquellos talentos innatos que no han tenido la oportunidad de desarrollarse plenamente pero que forman parte de su esencia.

Selección y reflexión:

- Seleccionarán los seis talentos que más identifican en sí mismos/as y reflexionarán sobre en qué actividades los desarrollan y cómo pueden potenciarlos.

Construcción de la propuesta de valor:

- Cada alumno/a construirá su propuesta de valor respondiendo a las preguntas: "¿Quién soy?" y "¿Qué puedo aportar de valor?".
- Finalmente, los/as alumnos/as caminarán por la sala y compartirán sus propuestas de valor en parejas.

Este enfoque permitirá a los/as alumnos/as explorar y expresar sus talentos de manera interactiva y reflexiva, fomentando el autoconocimiento, la autoestima y el pensamiento crítico.



B

JUEGO DE VALORES

45 min - 1 hora

Material: Cartas de valores de KitCo

Realización: Todas las personas juntas, de forma individual y por parejas.

Objetivo: Conocer y Compartir Nuestros Valores:

- **Descubrir nuestros valores:** Ayudar a los/as alumnos/as a identificar y entender qué cosas son importantes para ellos, como la amistad, la honestidad y la amabilidad. Así como ayudarles a reflexionar sobre sus creencias, prioridades y lo que consideran más significativo en sus vidas, promoviendo un mayor autoconocimiento y autoevaluación.
- **Ser coherentes y auténticos:** Enseñar a los/as alumnos/as a actuar de acuerdo con sus valores, ayudándoles a sentirse más felices y seguros/as de sí mismos.
- **Fortalecer la autoestima y la confianza:** Aumentar la autoestima y la confianza de los/as alumnos/as al reconocer y valorar sus propios valores y saber que están haciendo lo correcto.
- **Fomentar la comunicación y el respeto:** Animar a los/as alumnos/as a hablar sobre lo que es importante para ellos/as y escuchar a los demás, mejorando la comunicación y el respeto mutuo.
- **Ser flexibles y abiertos a nuevas ideas:** Ayudar a los/as alumnos/as a ser más abiertos y adaptables al aprender sobre los valores de sus compañeros/as y estar dispuestos a considerar nuevas ideas.
- **Mejorar las relaciones:** Enseñar a los/as alumnos/as a comunicarse mejor y a entender y respetar lo que es importante para los demás, fortaleciendo sus relaciones con amigos y familiares.

Desarrollo:

- **Repartir tarjetas:** Cada alumno/a recibe seis tarjetas de valores, distribuidas de manera aleatoria.
- **Interacción y diálogo:** Los/as alumnos/as, moviéndose por la sala, se encuentran con otros compañeros/as en parejas y hablan sobre los valores que tienen en sus tarjetas. Pueden intercambiar tarjetas si encuentran valores que consideran más importantes.
- **Reflexión individual:** Después del intercambio, cada alumno/a recibe una baraja completa de valores y, de manera lúdica y visual, analiza cuáles son los valores más importantes para ellos.
- **Selección y acción:** Los alumnos/as seleccionan sus seis valores más importantes y pensarán en cómo pueden mostrar estos valores en su vida diaria. Compartirán sus ideas con la clase y propondrán acciones concretas para convivir de acuerdo con estos valores.

Este enfoque ayudará a los/as alumnos/as a explorar y compartir sus valores de una manera divertida y comprensible, promoviendo el autoconocimiento, la autoestima y la comunicación respetuosa.





JUEGO DE RECONOCIMIENTO Y FEEDBACK

25 - 40 min

Material: Cartas de talentos de KitCo

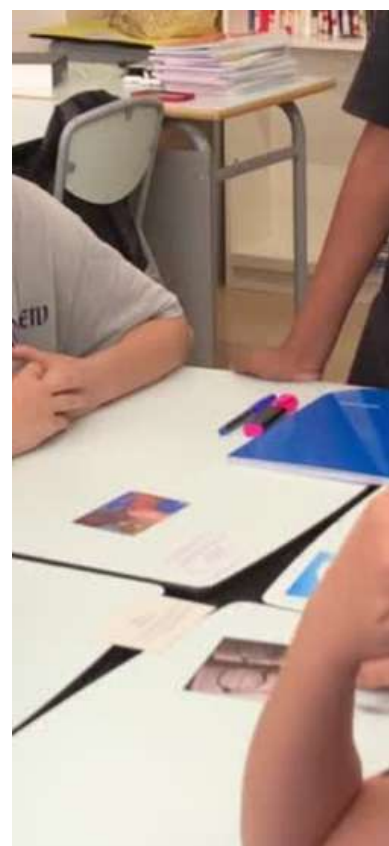
Realización: En grupos de 6 o 7 aproximadamente (mínimo 3 personas)

Objetivo: Dar y Recibir Comentarios Positivos:

- **Percepción y Retroalimentación:** Fomentar que los/as alumnos/as den y reciban comentarios positivos sobre los talentos y fortalezas de sus compañeros/as, proporcionando información valiosa que quizás no se compartiría en situaciones normales.
- **Autoconocimiento:** Ayudar a los/as alumnos/as a comprender mejor sus propios talentos según la percepción de los demás, lo que puede ayudarles a identificar sus puntos fuertes y áreas de mejora.
- **Unión y Comprensión del Grupo:** Mejorar la conexión y comprensión entre los/as compañeros/as mientras adivinan quién es la persona representada por las cartas de talentos, aprendiendo más sobre las fortalezas de los demás.
- **Ánimo y Motivación:** Enfocarse en los talentos y atributos positivos de cada alumno/a, creando un ambiente positivo que aumente la moral y motive a los/as alumnos/as a usar plenamente sus talentos.
- **Habilidades de Comunicación y Empatía:** Mejorar las habilidades de comunicación y empatía al hablar sobre los talentos de los/as compañeros/as, ganando vocabulario y conciencia competencial, y aprendiendo a dar y recibir comentarios de manera constructiva.
- **Diversidad e Inclusión:** Aprender a reconocer y valorar los talentos y habilidades de los demás, promoviendo la diversidad e inclusión en el grupo.
- **Cohesión del Grupo:** Fomentar un ambiente de apoyo y reconocimiento mutuo, mejorando la cohesión y el trabajo en equipo.

Desarrollo:

- **Preparación:** Cada alumno/a selecciona seis cartas de talentos que cree que representan mejor a una persona seleccionada y las coloca sobre la mesa.
- **Adivinanza:** En su turno, un alumno/a intenta adivinar a quién pertenecen las cartas de talentos que están sobre la mesa.
- **Comentarios Positivos:** Después de la adivinanza, los/as demás alumnos/as dan feedback positivo sobre los talentos que perciben en sus compañeros/as, explicando por qué creen que esos talentos los representan.
- **Reflexión y Aprendizaje:** Los/as alumnos/as reflexionan sobre los comentarios recibidos y cómo pueden usar sus talentos en el día a día. También piensan en áreas en las que podrían mejorar.
- **Discusión en Grupo:** Se comparte en grupo lo que han aprendido sobre sí mismos y sobre sus compañeros/as, fomentando un ambiente de apoyo y reconocimiento mutuo.



D JUEGO DICCIONARIO EMOCIONAL

20 min - 30 min

Material: Cartas de emociones de KitCo

Realización: En parejas o grupos de 6 o 7 aproximadamente.

Objetivo:

- **Comprender las Emociones:** Aprender qué son las emociones y para qué nos sirven, adquiriendo un vocabulario emocional, el primer paso para el desarrollo de la inteligencia emocional.
- **Identificación y Descripción:** Desarrollar la capacidad de identificar y describir nuestras emociones, aumentando nuestra autoconciencia y autocomprensión.
- **Expresión y Comunicación:** Facilitar la expresión y comunicación de nuestras emociones a los demás, lo que puede ayudar en la resolución de conflictos, el apoyo emocional y la construcción de relaciones interpersonales sólidas.

Desarrollo:

Introducción al Juego/Debate:

- Iniciamos con un juego o debate de preguntas sobre qué son las emociones y para qué nos sirven, creando un espacio de diálogo y aprendizaje compartido.

Representación Corporal:

- Elegimos cartas que representan las emociones básicas.
- Cada alumno/a representa corporalmente una emoción, observando las similitudes y diferencias en las expresiones de los/as compañeros/as.

Conexión con las Emociones:

- Seleccionamos diferentes cartas de emociones y analizamos las imágenes.
- Expresamos qué emociones nos generan y las relacionamos con las familias de las emociones básicas, reflexionando sobre la información útil que cada emoción nos puede aportar.

Reflexión Personal:

- Respondemos a preguntas como: ¿En qué parte del cuerpo sientes esta emoción? ¿Qué momento recuerdas en el que hayas vivido esta emoción?
- Compartimos experiencias y reflexiones, fomentando un ambiente de apoyo y comprensión mutua.





JUEGO ¿CÓMO ME SIENTO CUANDO? Y MAPA EMOCIONAL

45 min - 1 hora

Material utilizado: Cartas de emociones y tablero de emociones de KitCo

Realización: Todas las personas juntas, en parejas y/o grupos de 6 o 7 personas

Objetivo:

El objetivo principal del juego es aprender a reconocer nuestras emociones y comprender las emociones de las demás personas. Este juego permitirá:

- **Vocabulario emocional:** Al analizar las cartas de emociones y responder cómo nos sentimos en distintas situaciones, aprendemos nuevo vocabulario emocional.
- **Autoconciencia emocional:** Al reflexionar sobre cómo nos sentimos en diferentes situaciones, desarrollamos una mayor conciencia de nuestras propias emociones y reacciones, lo cual es útil para gestionar nuestras emociones de manera más efectiva.
- **Habilidades de comunicación emocional:** Al compartir cómo nos sentimos en una situación específica, mejoramos nuestra capacidad para comunicar nuestras emociones.
- **Empatía y comprensión mutua:** Al ver que no todos sentimos lo mismo en las mismas situaciones, fomentamos la empatía y la comprensión hacia los demás.
- **Explorar la intensidad y frecuencia de las emociones:** Al posicionarnos en un cuadrante según la intensidad y frecuencia con que experimentamos una emoción, podemos analizar nuestros patrones emocionales y áreas de mejora para nuestro bienestar emocional.

Desarrollo:

Identificación de Emociones:

- El/la jugador/a en su turno escogerá una situación del tablero de KitCo sin que el resto de los/as jugadores/as sepan cuál es.
- Seleccionará una carta de emoción que le ayude a expresar cómo se siente en esa situación y la mostrará al resto de los/as jugadores/as.
- Los/as demás deberán adivinar, observando la carta, de qué situación creen que se trata.
- Finalmente, cada participante compartirá cómo se siente en esa situación específica.

Cuadrante de Emociones:

- Todos/as los/as participantes se colocarán en un lado de la sala diáfana.
- Se leerá una emoción en voz alta y los/as participantes se posicionarán en el cuadrante del suelo correspondiente, según la intensidad y frecuencia con que experimentan esa emoción (alta o baja intensidad y alta o baja frecuencia).
- Se invitará a las personas a compartir por qué se han colocado en ese lugar, fomentando la reflexión y el intercambio de experiencias.





ODS Y EMOCIONES

30 min - 45 min

Material utilizado: Cartas de emociones de KitCo

Realización: Todas las personas juntas y en grupos de 6 o 7 aproximadamente

Objetivo:

- **Consciencia de los ODS:** Comprender la importancia y el impacto potencial de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la sociedad y el medio ambiente.
- **Vocabulario emocional:** Aprender vocabulario emocional al escoger una carta de emoción que nos ayude a responder cómo nos sentimos en una situación específica relacionada con los ODS.
- **Autoconciencia emocional:** Reflexionar sobre nuestras propias emociones, lo que ayuda a desarrollar una mayor conciencia de nosotros mismos.
- **Promover la empatía y la comprensión mutua:** Escuchar las experiencias y reflexiones de los demás permite desarrollar la empatía y la comprensión.
- **Mejorar las habilidades de comunicación emocional:** Compartir cómo nos sentimos en una situación específica mejora nuestra capacidad para comunicar nuestras emociones.

Desarrollo:

Preparación:

- Colocar un tablero con situaciones relativas a uno o varios ODS en el centro de la mesa.
- Disponer las cartas de emociones de forma que todas las imágenes sean visibles para todos los participantes.

Turnos del Juego:

- El/la jugador/a en su turno escogerá mentalmente una situación del tablero de situaciones relacionadas con los ODS.
- Sin revelar cuál es la situación, el/la jugador/a seleccionará una carta de emoción que represente cómo se siente en esa situación y la mostrará al resto del grupo.
- Los/as demás participantes deberán adivinar cuál es la situación que hace sentir al jugador/a de esa manera, basándose en la carta de emoción mostrada.

Reflexión y Discusión:

- Después de que el grupo adivine la situación, el/la jugador/a revelará la situación escogida y explicará por qué eligió esa emoción.
- Todos los participantes compartirán cómo se sentirían en la misma situación, fomentando una discusión sobre las emociones y su relación con los ODS.
- Se promoverá el diálogo sobre la importancia de los ODS y cómo cada uno puede contribuir a su cumplimiento.
- Este juego no solo ayuda a los alumnos a desarrollar su vocabulario emocional y autoconciencia, sino que también les enseña sobre los ODS y fomenta la empatía y la comprensión mutua, esenciales para un trabajo en equipo eficaz y una convivencia armoniosa.





DINÁMICA COHERENCIA

45 min - 1 hora

Material: Es necesario haber hecho la dinámica de Talentos y de Valores

Realización: Todas las personas juntas, de forma individual y por parejas.

Objetivo:

- **Identificar talentos y valores:** Reconocer los talentos y valores más importantes de cada participante.
- **Evaluar el desarrollo:** Analizar cómo estos talentos y valores están presentes en las actividades diarias.
- **Medir satisfacción:** Evaluar el grado de satisfacción en el desarrollo de cada talento y en la presencia de cada valor.
- **Conciencia de áreas de mejora:** Tomar conciencia de los talentos y valores que no se están desarrollando adecuadamente.
- **Implementar mejoras:** Considerar un plan de acción para mejorar el desarrollo de talentos y la aplicación de valores.
- **Optimizar actividades:** Identificar áreas de mejora en la realización de actividades para experimentar mayor satisfacción y bienestar.

Desarrollo:

Descubrimiento de talentos y valores:

- Cada participante identificará sus seis talentos principales y sus seis valores más importantes mediante una actividad previa de reflexión y autoconocimiento.

Análisis diario:

- Los/as participantes listarán las actividades diarias que realizan.
- Para cada actividad, reflexionarán sobre qué talento (de sus seis principales) están desarrollando y qué valores (de sus seis más importantes) están presentes.

Evaluación de satisfacción:

- Indicarán el grado de satisfacción en el desarrollo de cada talento en cada actividad.
- Harán lo mismo para la presencia de los valores en dichas actividades.

Toma de conciencia:

- Con la información recopilada, los/as participantes identificarán qué talentos no están desarrollando suficientemente y qué valores no están teniendo en cuenta.
- Reflexionarán sobre las posibles razones y el impacto de esta situación en su bienestar.

Plan de acción:

- Considerarán la implementación de un plan de acción para mejorar el desarrollo de los talentos y la aplicación de los valores.
- Diseñarán estrategias específicas para integrar más talentos y valores en sus actividades diarias.

Optimización de actividades:

- Evaluarán el grado de satisfacción según el tiempo dedicado a cada actividad.
- Identificarán áreas donde pueden mejorar la realización de ciertas actividades para lograr mayor satisfacción y bienestar.
- Implementarán cambios y ajustes en su rutina diaria para alinearse mejor con sus talentos y valores, mejorando así su bienestar general.

Este proceso ayudará a los/as alumnos/as a desarrollar una mayor conciencia de sí mismos/as y a encontrar formas de vivir de manera más coherente con sus talentos y valores, promoviendo su bienestar y satisfacción personal.





MI YO FUTURO

40 min - 1 hora

Material: Mapa de visualización, cartas de talentos, emociones y valores de KitCo

Realización: De manera individual y en parejas

Objetivo:

- **Explorar y visualizar el yo futuro deseado:** Permitir a los/as alumnos/as imaginar y visualizar cómo se ven a sí mismos/as en el futuro, eligiendo imágenes que generen una conexión emocional con su yo futuro.
- **Identificar aprendizajes necesarios:** Determinar los conocimientos, habilidades y actitudes que los/as alumnos/as necesitan adquirir o abandonar para alcanzar su yo futuro deseado.
- **Reconocer limitaciones y áreas de mejora:** Identificar aspectos personales que requieren atención y desarrollo, seleccionando imágenes que representen estas debilidades para generar conciencia y reflexión.
- **Potenciar talentos y fortalezas:** Destacar las habilidades y características personales que impulsarán a los/as alumnos/as hacia su yo futuro deseado, fomentando la confianza y el reconocimiento de sus aspectos positivos.
- **Construir un relato de visualización:** Integrar los elementos identificados en diferentes cuadrantes, dándoles forma y coherencia para crear una visión clara del futuro.

Desarrollo:

- **Comenzamos con el cuadrante de "Mi Yo Futuro":** Enfocándonos en este cuadrante, tomaremos todas las cartas de imágenes del KitCo y sentiremos cada una de ellas. Elegiremos aquellas que de alguna manera nos conecten con nuestro yo futuro, incluso si no comprendemos completamente el porqué. Colocaremos estas imágenes en el cuadrante, con la imagen hacia arriba, hasta tener varias seleccionadas.
- **Avanzamos al cuadrante de "Lo que Tengo que Aprender y Desaprender":** Repetiremos el mismo proceso que en el cuadrante anterior, seleccionando imágenes que representen las habilidades o conocimientos que necesitamos desarrollar o dejar atrás para alcanzar nuestro yo futuro.
- **Procedemos al cuadrante de "Mis Debilidades":** Continuaremos eligiendo imágenes que reflejen aquellas áreas en las que sentimos que tenemos limitaciones o que requerimos mejorar.
- **Finalizamos con el cuadrante de "Mis Fortalezas":** Aquí seleccionaremos imágenes que destaquen nuestras habilidades y características personales que consideramos serán clave para alcanzar nuestro futuro deseado.
- **Creación del Mapa de Visualización y Narrativa:** Una vez que tengamos todas nuestras imágenes dispuestas en el mapa de visualización, construiremos el relato de nuestra visión de futuro y le asignaremos un título. Finalmente, compartiremos este relato con algún compañero o compañera del taller.





CONECTAMOS, CONFIANZA Y COMUNICACIÓN

45 min - 1 hora

Material utilizado: Cartas de imágenes de KitCo, antifaces y mapa

Realización: Todas las personas juntas, en grupos y en parejas.

Objetivo:

- **Fomentar la Apertura y la Comunicación:** La dinámica anima a los/as alumnos/as a compartir algo sobre sí mismos/as de una forma especial, promoviendo un entorno de apertura.
- **Aumentar la Autoconciencia:** Elegir una imagen que represente algo personal es una oportunidad para reflexionar sobre uno/a mismo/a.
- **Establecer un Ambiente de Respeto, Empatía y Escucha Activa:** Durante la actividad, los/as estudiantes escucharán las explicaciones de sus compañeros/as, descubriendo diferentes perspectivas y experiencias, destacando la importancia de la escucha activa.
- **Fomentar la Confianza:** Comprender la importancia de la confianza para alcanzar nuestros objetivos. Esto incluye confianza en uno/a mismo/a, en el proceso y en el contexto del grupo escolar.
- **Mejorar las Habilidades de Comunicación:** Los/as alumnos/as aprenderán sobre la responsabilidad del emisor y del receptor para que el mensaje sea transmitido y recibido adecuadamente, además de adquirir herramientas para una comunicación asertiva y respetuosa.

Desarrollo:

- **Conexión a Través de Imágenes:** Los/as alumnos/as se colocarán alrededor de una mesa grande o sentados/as en círculo en el suelo. En el centro, se colocarán cartas con imágenes inspiradoras. Cada alumno/a elegirá una imagen que le inspire algo sobre sí mismo/a y compartirá su elección y los motivos detrás de esta con el grupo.
- **Desarrollo de la Confianza:** Por parejas, un alumno/a se pondrá un antifaz mientras que el otro/a no. El /la alumno/a sin antifaz guiará al compañero/a con el antifaz en un paseo por la sala sin usar palabras. Luego, intercambiarán roles. Después, compartirán cómo se sintieron y discutirán sobre la importancia de la confianza.
- **Desarrollo de la Comunicación:** Dos alumnos/as se colocarán espalda con espalda, cada uno/a con un mapa. Uno guiará al otro para elegir una salida y un destino en el mapa. Después de 10 minutos, compararán los recorridos y compartirán sus sensaciones, haciendo hincapié en la importancia de la comunicación, la empatía y la escucha activa.





Anexo I

Algunas imágenes y videos de Talleres



ALGUNOS EJEMPLOS JUEGOS KitCo

Juegos con KitCo



ALGUNOS EJEMPLOS

TALLERES



ALGUNOS EJEMPLOS

TALLERES



**Diputació
Barcelona**



Watch on YouTube

FOR PERSONAL
DEVELOPMENT



KitCo
FOR PERSONAL
DEVELOPMENT



Watch on YouTube
Generalitat de Catalunya
Departament
d'Educació

ALGUNOS EJEMPLOS JUEGOS KitCo

JUEGOS con KitCo



EJEMPLOS DE TALLERES

Ejemplos de Talleres de Certificación KitCo



ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo



ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo



ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo



ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo



ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo



ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo



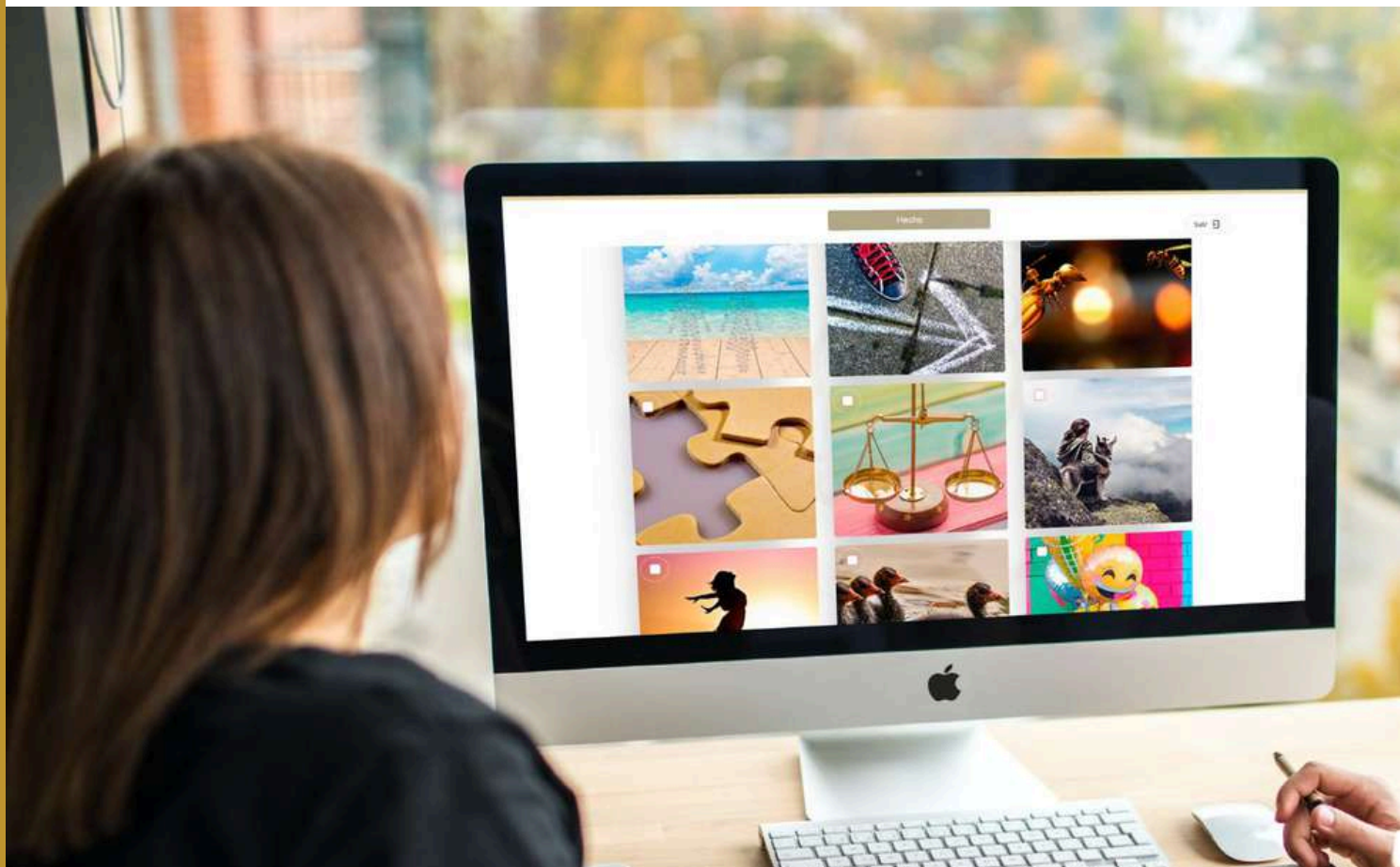
ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo



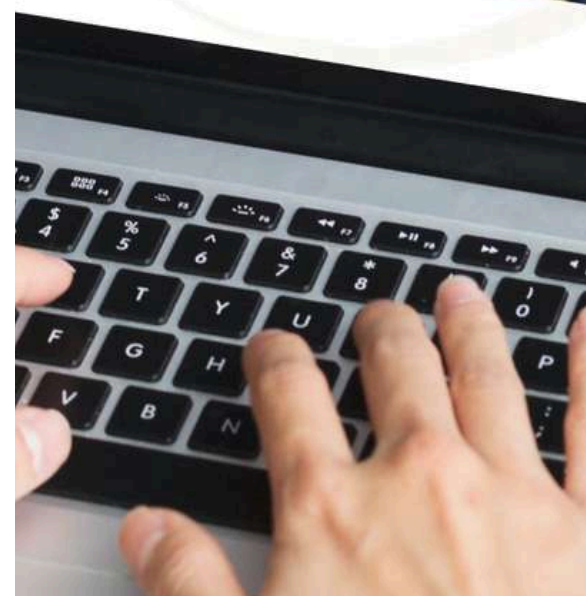
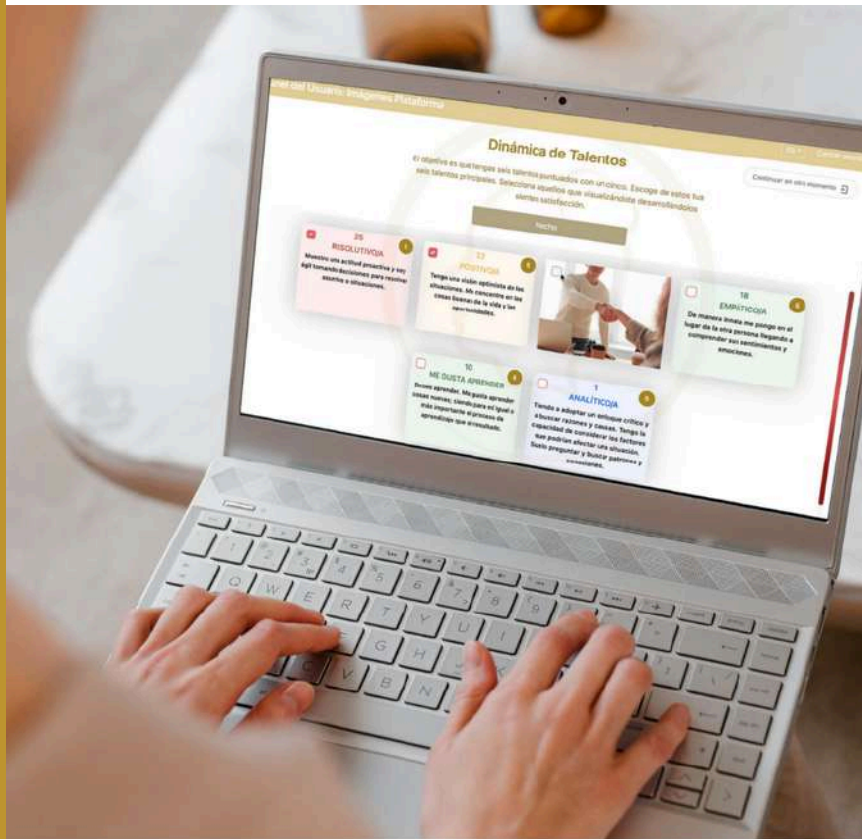
ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo Digital



ALGUNOS EJEMPLOS

Juegos con KitCo Digital



TESTIMONIOS

Algunos Testimonios



TESTIMONIOS

Algunos Testimonios



ALGUNOS TALLERS KitCo

Algunos Testimonios





Construeix inspiració i resultats, ara és el moment.

Contacta'ns:



tukitco.net



607 186 601



hola@tukitco.net



@tukitco

