Herramientas para ser practicadas en las escuelas

Existen 3 herramientas prácticas que son juegos que practicaron los niños de todas las escuelas involucradas en el proyecto:

1. La estrella de 5 picos: diseñado con la intención de hacer un diagnóstico sobre la calidad de vida, buscaba averiguar qué era lo que más gustaba y disgustaba a los niños sobre la escuela. Allí se encontró que lo que más le gusta a los niños son sus maestros (26%), y lo menos es el espacio físico de la escuela(28%).
2. Hacer preguntas y escribir libros: el segundo juego invita a formular las preguntas que más los inquietan, luego a clasificarlas según su naturaleza finalmente a escribir sobre la exploración de respuestas posibles a sus preguntas. Gracias a la creatividad de los niños se impulsó la creación de novedosos materiales educativos en la misma escuela se invitan expertos en temas investigados, se promovieron concursos y eventos literarios.
3. El Bing Bang: de los deseos permitió que los niños expresaran deseos sin ninguna restricción y luego de discutir en grupo la manera en que podían hacerse realidad, formularan un proyecto de aula para lograrlo. Este fue un juego destinado a inducir reflexiones sobre la gestión escolar y fortalecer la cultura de los proyectos.