



ABJ

ABJ



PROYECTO ENCUENTRO INTERGENERACIONAL



1. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surge de la necesidad de conectar un triángulo FAMILIA-ESCUELA-EMOCIONES a través de los juegos de mesa.

Las emociones forman parte esencial de nuestro desarrollo vital. Sin embargo, el sistema educativo, históricamente, se ha centrado en áreas de conocimiento como el lenguaje o las matemáticas, desatendiendo otros aspectos también importantes como los que tienen que ver con la educación socioemocional.

Por otra parte, el juego es fundamental para el desarrollo de las personas tanto niños, adultos o ancianos, y se puede considerar, en sí mismo, una metodología para el aprendizaje basado en la experiencia y los vínculos sociales. Por todo ello, en el presente trabajo se plantea un proyecto de encuentro intergeneracional desarrollando así la educación socioemocional a través de los juegos de mesa lo que viene llamándose hoy en día ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos).

A través de este proyecto, se podrán de manifiesto las siguientes competencias:

1. Interiorizar las diferentes áreas curriculares de Educación Infantil y Primaria, su relación entre ellas y entre los elementos didácticos del proceso de Enseñanza- Aprendizaje.
2. Crear, programar y evaluar procesos didácticos individuales y/o cooperativamente con el resto de profesionales del colegio.
3. Proponer espacios de aprendizaje que promuevan la igualdad de oportunidades con el fin de desarrollar un ambiente favorable para adquirir valores relacionados con el respeto.
4. Conseguir un clima favorable de convivencia en el que se resuelvan problemas de manera pacífica y donde se promueva un trabajo constante en el aula, ya que el esfuerzo y la disciplina se tendrán en cuenta.
5. Percatarse de la diversidad de operaciones organizativas del funcionamiento de un centro educativo. Servir de tutor y orientador al alumnado y sus familias, teniendo en cuenta las peculiaridades de cada uno. Comprometerse con el aprendizaje permanente teniendo en cuenta las evoluciones que se pueden dar en el campo de la educación.
6. Mejorar la práctica docente sustituyendo las técnicas obsoletas por programaciones innovadoras que promueva la autonomía y colaboración del alumnado.

Este Proyecto pretende consagrarse como una actividad innovadora en la que se demuestre cómo los juegos de mesa pueden convertirse en un magnífico aliado didáctico para los docentes.

2. INTRODUCCIÓN

Las emociones nos acompañan siempre en nuestro día a día, en todas las etapas de la vida. ¿Por qué no educarnos emocionalmente para obtener habilidades que nos permitan alcanzar el bienestar?

En nuestra propuesta de intervención apostamos por el uso del Aprendizaje Basado en Juegos y, más concretamente, en los juegos de mesa. Para el desarrollo emocional necesitamos mantener su atención y garantizar su participación y motivación, y el juego es una herramienta adecuada para lograrlo.

Los juegos de mesa pueden desempeñar un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños y adultos, contribuyendo a desarrollar sus habilidades socioemocionales mediante un aprendizaje basado en la experiencia. Y es que los juegos de mesa, como otros juegos, permiten a cualquier persona experimentar numerosas emociones propias y explorar las emociones ajenas, lo que, dependiendo del juego, puede fomentar la empatía, la escucha activa, la negociación, etc

En definitiva, en el contexto de una sociedad tendente cada vez más a la digitalización, consideramos que el uso de los juegos de mesa para la educación socioemocional, nos ofrece un enfoque interesante para que cualquier persona (niños, adultos y ancianos) puedan convertirse en personas *emocionalmente inteligentes* y enfrentar con más garantías los desafíos de la vida.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El fundamento de este proyecto es que el juego se convierte en *la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma* (Marín, 2018, p.14). Por este motivo pretendemos implantar el ABJ en las aulas tanto de educación infantil como de educación primaria y además llevar a cabo encuentros con otras generaciones.

Los juegos de mesa constituyen un magnífico instrumento didáctico para trabajar contenidos curriculares, competencias claves, Funciones Ejecutivas (FE) y la inteligencia ejecutiva. Además, los juegos son una *herramienta muy importante para aprender, desarrollar e integrar muchas de las competencias, habilidades y valores que necesitamos para convertirnos en seres humanos y miembros activos de nuestra comunidad* (Regincós, 2018, p.143)¹.

Diferentes asociaciones y entidades han propuesto ya esta iniciativa con un resultado satisfactorio. Por un lado, encontramos a AFIM21², una asociación pionera en utilizar el juego de mesa moderno como herramienta didáctica. Actualmente, está llevando a cabo un Proyecto de Intervención llamado “Conectar Jugando”, mediante el cual pretende conectar a través del juego de mesa distintos centros situados en un ambiente desfavorecido.

Por otro lado, otra de las experiencias relacionadas con el juego son las propuestas por distintos profesionales de la educación, como es el caso del Blog “El Maestro Manu. Aprendizaje basado en el juego y la gamificación”, un espacio creado por un maestro activo en la etapa de Educación Primaria que muestra la implementación de diferentes recursos diseñados por él mismo, así como el proceso a seguir para la creación de recursos didácticos basados en el juego para esta etapa educativa. Además, este mismo docente llevó a cabo un proyecto denominado “Desarrollo de las inteligencias múltiples con el juego de mesa”.

Para Ruth Cerdán, responsable del blog y gabinete psicopedagógico “Aprender Paso a Paso³”, los juegos de mesa desarrollan beneficios a nivel cognitivo (*se favorece el desarrollo de habilidades como la atención, la memoria, la visopercepción, el lenguaje o las funciones ejecutivas*), social (*aprenden a respetar los turnos, a tolerar la frustración, a aceptar diferentes puntos de vista o a negociar para llegar a acuerdos*) (VVAA, 2018, p.42). y emocional (ya que promueven la mejora de la autoestima porque se siente partícipes de un grupo social).

En este sentido, si son abundantes las experiencias didácticas basadas en el Aprendizaje Basado en Juegos, ¿por qué no trabajar con los juegos de mesa? ¿Qué beneficios nos aportan?

En primer lugar, Guzmán (2016) afirma que los juegos de mesa proporcionan una retroalimentación y recompensas inmediatas, lo que implica que el alumnado tenga que estar atento en todo momento. Asimismo, incide en que *el juego es el lugar donde encontramos todos los elementos que propone la neuroeducación, no existiendo (...) ninguna otra actividad que nos aporte reto, afán de superación, feedback inmediato, recompensas y, sobre todo, emoción* (p.8).

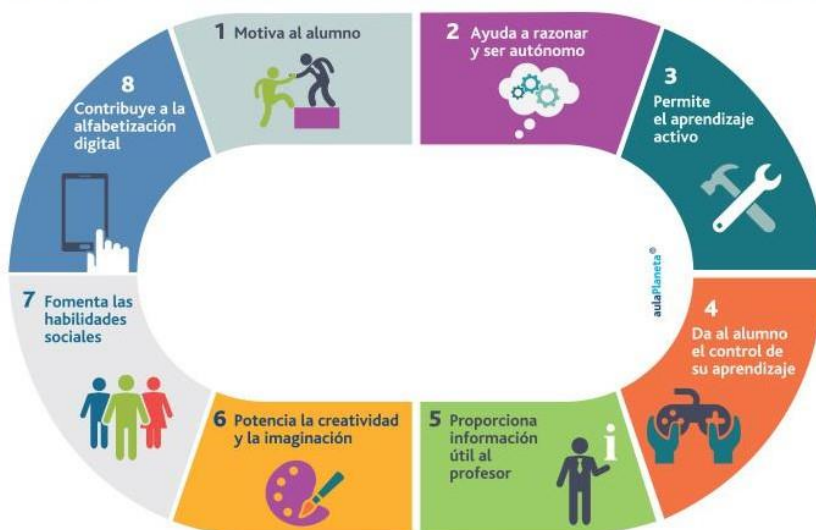
Además, tal y como afirma Rodríguez (2016), podemos utilizar juegos de mesa que sean rápidos como un recurso para el desarrollo tanto personal como social de nuestro alumnado, ya que estos se convierten en facilitadores de competencias, motivación y clima positivo en el aula y en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en general.

Desde la guía “A jugar... que de todo aprenderás”, Lera, Ganaza, Gutiérrez y García (2000) sostienen que los juegos reglados (entre los que podemos citar los juegos de mesa) se basan en el cumplimiento de unas reglas en el que los jugadores potencian sus relaciones personales y ven la importancia de respetar unas normas porque algunos de los juegos penalizan al no cumplirlas. Retomando lo anterior, apoyándonos en Marina (2012), podríamos concluir que trabajando la inteligencia ejecutiva (que une a la inteligencia cognitiva y emocional) se disminuirían *las conductas impulsivas, la agresividad no controlada, el consumo de drogas, los déficits de atención, los problemas de desorganización, la falta de constancia, la procrastinación, la mala gestión del tiempo, los fallos en la memoria, la pasividad, las actitudes de dependencia de otras personas, las obsesiones, la rigidez en el pensamiento o el carácter (incluido el fanatismo) y gran parte de los fracasos educativos* (p.13). Para trabajarla, se utilizarán los juegos de mesa en el aula.

El “Aprendizaje Basado en Juegos” (ABJ) es una metodología emergente que consiste en escoger un juego que haya sido creado específicamente para ser desarrollado en el ámbito escolar o alguno ya existente con otra finalidad, y se utilizaría de manera directa en el aula (Gonzalo, Lozano, Padres, 2018). Aunque es una metodología nueva, ya ha sido estudiada en profundidad y podemos destacar las siguientes ventajas de utilizar esta metodología en nuestras clases:

Ocho ventajas del aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos, en inglés Game-Based Learning (GBL), consiste en aplicar al proceso de aprendizaje los principios, dinámicas y herramientas utilizadas en los juegos, como forma de implicar a los alumnos. Te presentamos sus principales ventajas.



En conclusión, aquí hablaremos de ABJ debido a que los juegos que seleccionamos pueden ser juegos hechos por nosotros, pero también comerciales, es decir, juegos ya existentes sin intención didáctica, a los cuales les hemos buscado la aplicación en el aula.

Aunque el ABJ podría basarse en Unidades Didácticas (UD) que desarrollaran y reforzaran diferentes contenidos curriculares de las distintas áreas educativas, en este trabajo, aunque pueda haber diferentes contenidos curriculares que se trabajen con los juegos escogidos, se ha pretendido que la elección de los mismos refuerce sobre todo las habilidades sociales y las funciones ejecutivas tanto en niños como en adultos o ancianos. Es por ello, por lo que tenemos que tener muy presente a la neuroeducación, es decir, a la manera en la que nuestro cerebro aprende y a la manera en la que lo entrenamos, en nuestro caso, mediante los juegos de mesa, ya que *el juego de mesa es [...] una herramienta pedagógico muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado* (Rodríguez, 2016, p.139).

4. CONTEXTUALIZACIÓN

El siguiente Proyecto “Encuentro Intergeneracional a través del ABJ” tendría por objetivo ser implementado en un CRA (Colegio Rural Agrupado), la cabecera es Villabragima a la que pertenecen las siguientes localidades San Pedro de Latarce, Tordehumos y Urueña. Está situado a unos 45 kilómetros de la capital. Es un centro público de una sola línea situado en un ambiente rural. Actualmente contamos con 99 alumnos en total repartidos por las localidades mencionadas anteriormente.

Las familias del alumnado son de tipo tradicional y cada familia tiene una media de dos hijos. El nivel socioeconómico y cultural es medio, siendo la principal fuente de ingresos el padre de la familia. Sus trabajos se relacionan con la agricultura y la ganadería. En cuanto a las madres, sus principales oficios son: amas de casas y limpiadoras, aunque bien es cierto que algunas de ellas se dedican a la educación o la sanidad.

El colegio está formado por un único edificio, el cual se encuentra rodeado por un patio y jardines.

Dentro del edificio podemos encontrar dos plantas. En la planta alta se encuentran las clases de educación primaria, la biblioteca, el aula de música y el aula de informática.

En la planta baja encontramos las aulas de educación infantil, la guardería, el despacho del Equipo Directivo, un lugar para el café y la fotocopidora, una zona para el conserje y una sala grande donde se llevan a cabo principalmente los claustros de profesores.

El personal del centro es el siguiente: la directora, la jefa de estudios y la secretaria. Además, hay otros ocho profesores que son tutores de los diferentes cursos. El resto de docentes se corresponden con la especialista de Música, la especialista de Inglés, de religión (que comparte centro con el CEIP San Francisco de Mayorga), la maestra de Educación Física, la maestra de Pedagogía Terapéutica y la de Educación Compensatoria.

San Pedro de Latarce cuenta con dos tutorías, una formada por los alumnos de Infantil más 1º de primaria y otra con los alumnos de primaria. Las localidades de Urueña y Tordehumos son unitarias por lo que solo figura una persona como tutora.

Descritos los centros que constituyen el CRA, pasamos a explicar las características del alumnado. La gran mayoría proceden de la misma localidad, pero últimamente el centro recibe mucho alumnado inmigrante procedente de Bulgaria y Marruecos.

Este proyecto va dirigido a toda la comunidad educativa.



5. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS.

Los objetivos **generales** que se pretenden conseguir con este proyecto:

- Potenciar las habilidades sociales de los alumnos.
- Crear y Respetar normas de convivencia. Favorecer una comunicación adecuada FAMILIA – ESCUELA.
- Crear relaciones interpersonales entre el alumnado de distintos niveles educativos del centro.
- Potenciar la creatividad y aptitudes para el arte plástico.
- Desarrollar la expresión oral y escrita, oír y escuchar.
- Fomentar la imaginación para crear ideas o textos escritos/orales.
- Saber gestionar el tiempo.
- Impulsar las metodologías activas en el aula.
- Trabajar las funciones ejecutivas en el aula.
- Elaborar juegos de mesa que faciliten la adquisición de habilidades socioemocionales.
- Crear y estimular el desarrollo de situaciones de comunicación a través de la lectura y escritura usando el juego y el cuento como estrategia lúdica y creativa del lenguaje.
- Utilizar el lenguaje escrito como medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos.
- Descubrir la utilidad de las matemáticas de forma lúdica.
- Desarrollar el cálculo mental, la agilidad verbal y psicomotora. Afianzar y ampliar contenidos trabajados en las áreas del currículo.
- Desarrollar la cultura emprendedora.
- Promover la cultura del juego de mesa favoreciendo los contactos con productos elaborados del mercado o creando propios.

Las **competencias clave** que trabajamos:

- **Competencia en comunicación lingüística:** utilizando el lenguaje como un instrumento de comunicación oral y escrita, de aprendizaje y para la regulación de conductas y emociones.
- **Competencia Matemática:** pensar y razonar, argumentar, comunicar, construir modelos/representar, plantear y resolver problemas, utilizar el lenguaje simbólico formal, etc.
- **Competencia social y cívica:** relacionándose con los demás de forma correcta y resolviendo los conflictos que puedan surgir y aceptando las diferencias.
- **Conciencia cultural y artística:** desarrollando habilidades perceptivas, la imaginación y la creatividad.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción en el mundo físico:** conocer conceptos relacionados con el mundo que lo rodea y utilizarlos en contextos variados emplear nociones científicas básicas para expresar sus ideas y opiniones sobre hechos y



situaciones.

- **Competencia para aprender a aprender:** ser consciente de lo que se sabe y lo que estamos o tenemos que aprender.
- **Autonomía e iniciativa personal:** desarrollar valores personales y capacidad de transformar las ideas en acto.
- **Tratamiento de la información y competencia digital:** conocimiento y usos de las TIC en la comunicación social y aprendizaje colaborativo
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** desarrollar habilidades creativas y conocimiento del sector empresarial del juego de mesa actual en nuestro país. Conocer a creadores y editoriales.

6. METODOLOGÍA

La metodología del Proyecto queda apoyada por la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Se habla de las metodologías activas como metodologías que motivan el aprendizaje del alumnado y si estas están contextualizadas crearán un aprendizaje significativo y más duraderos. Por tanto, el ABJ, metodología que se utiliza para esta propuesta de Programa de Intervención, formaría parte de este tipo de metodologías.

Además, las metodologías activas *han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo*.

Los juegos de carácter competitivo se justifican desde el punto de vista del ABJ y sobre todo del desarrollo de las funciones ejecutivas. A grandes rasgos, por ejemplo con *Kingdomino* podemos trabajar la orientación espacial (con la colocación de losetas), la flexibilidad cognitiva (cuando alguien coge la loseta que también nosotros queríamos tenemos que cambiar la estrategia), toma de decisiones (primero cuando hay que escoger loseta y segundo cuando hay que colocarla en nuestro terreno), el cálculo mental (al hacer el recuento de puntos al final), etc.; a través del *Dobble* podemos potenciar el control inhibitorio (controlar la impulsividad de decir un objeto al azar), la atención selectiva (porque tenemos que eliminar los estímulos que no nos interesan y fijarnos tan solo en el objeto que se repite), la percepción visual (capacidad de interpretar y discriminar información de los estímulo visuales), etc.; finalmente, con *Dragones y gallinas* podemos desarrollar la atención (hay que fijarse en varios estímulos de las cartas: tesoros, dragón, etc.), el control inhibitorio (al tener que pensar y razonar antes de emitir una respuesta de manera impulsiva, en caso de error hay penalización), la flexibilidad cognitiva (porque normalmente hay que buscar el tesoro que más se repite y anunciarlo en voz alta, pero algunas veces hay empates y entonces hay que coger el cofre en vez de decir el tesoro, o si sale el dragón escondido hay que coger el escudo para protegerse), etc.



Si hacemos una mirada rápida en la literatura, Pérez (2007) nos avala. Afirma que, entre las metodologías inclusivas, *que son pilares fundamentales porque favorecen la atención a la diversidad y la inclusión* (p.16), podemos destacar: el trabajo por proyecto; el trabajo en equipo; el aprendizaje cooperativo; la tutoría entre iguales; enseñanza multinivel; las tareas integradas; las tareas contextualizadas; el aprendizaje servicio; y el aprendizaje basado en el juego y la gamificación.

Por tanto, llevando a cabo la metodología propuesta no solo intentamos motivar al alumnado, sino que proponemos una metodología inclusiva, cumpliendo además el derecho a jugar, derecho que queda reflejado en el principio VII de la Declaración de los Derechos del Niño: *el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.*

6.1. JUEGOS DE MESA.

Una vez que tenemos los objetivos, las competencias, la metodología vamos a plantear una serie de juegos atendiendo a edad de los participantes en este proyecto. Como ya dijimos anteriormente participan desde niños de 3 años, alumnos de primaria y nuestras personas mayores familiares o conocidos, que como bien especifican los juegos de 3 a 99 años.

Contaremos en este proyecto bien con juegos elaborados por los profesores y juegos comerciales que aporte el centro y los **ayuntamientos de las diferentes localidades (Villabrágima, Todehumos y San Pedro de Latarce).**

A continuación, hacemos un listado de juegos de mesa organizados por edad y ciclo.



EDUCACIÓN INFANTIL		
Fipolino	11,35	+ 3 años
Abejitas Zum Zum	19,75	+ 4 años
Piou Piou	9,45	+ 5 años
Make a Moove!	16,10	+ 5 años
Time's Up! Kids 1	18,86	+ 4 años
Time's Up! Kids 2 (Versión Panda)	18,86	+ 4 años
Flipolo	12,99	+ 5 años
Cocorico Cocoricó	26,95	+ 4 años
Kaleidos Junior	26,95	+ 4 años
Búho 100 palabras	17,05	+ 4 años
La Pandilla del Bosque	24,24	+ 2 años
Memo Meuh	24,18	+ 3 años
Picto palabra	5,95	+ 5 años
El árbol de las letras	16,78	+ 5 años
Encuentra a los animales DJECO	21,50	+ 4 años
Spy Guy	23,95	+ 5 años
Halli Galli Junior	16,65	+ 4 años
Dobble infantil	12,55	+ 5 años
Galletas	15,26	+ 4 años
Los 10 lobitos	13,46	+ 5 años
Ojo, mano, pata ¡monstruos!	11,65	+ 5 años
La comilona de los monstruos	9,85	+ 5 años
Match Scramble	14,95	+ 5 años
Robot face race juego colores y atributos	27,95	+ 5 años
Unicornio Destello El tesoro de las nubes	15,24	+ 3 años
PRESUPUESTO INFANTIL	308,23€	
TOTAL	432,47€	



EDUCACIÓN PRIMARIA (PRIMER CICLO) 6-8 AÑOS		
Speed Cups	20,25	+ 6 años
Reinas durmientes	13,25	+ 7 años
Carrera de letras	18,95	+ 7 años
Dr Eureka	21,55	+ 7 años
Matiko	14,35	+ 7 años
Enlaza letras	12,26	+ 6 años
Switch it!	12,30	+ 6 años
Cubimag	18,95	+ 6 años
Monster match	13,05	+ 6 años
Super agricultor	23,95	+ 7 años
Búho 200 palabras	17,05	+ 6 años
Slapzi	18,95	+ 6 años
Palabrea	14,20	+ 6 años
Family Food	12,30	+ 6 años
Unicornia	22,45	+ 6 años
Buildzi	23,70	+ 6 años
Ecosistemas	11,65	+ 6 años
Al loro	11,65	+ 6 años
Coco juega con los números	14,36	+ 6 años
Batalla de genios	23,70	+ 6 años
Operación Granja	15,26	+ 6 años
Animal Keeper	14,25	+ 6 años
Jungle Speed	19,75	+ 7 años
Sherlock express	14,35	+ 7 años
TOTAL	402,48€	



EDUCACIÓN PRIMARIA (SEGUNDO CICLO) 8-10 AÑOS		
Taco Gato Cabra Queso Pizza	13,25	+ 8 años
That's not a hat	13,46	+ 8 años
Código secreto 13+4	24,24	+ 8 años
Fantasma Blitz	13,46	+ 8 años
Fantasma Blitz dados	17,95	+ 8 años
Time's Up! Party Versión amarilla	18,86	+ 9 años
Time's Up! Family 2	17,21	+ 8 años
Take it easy!	23,45	+ 8 años
Unánimo Party o Family	11,35	+ 8 años
Letra a letra	13,90	+ 9 años
Pelusas	12,15	+ 8 años
Encuadra	26,95	+ 8 años
Cortex	14,36	+ 8 años
Eszi	18,95	+ 8 años
Piko piko deluxe	16,65	+ 8 años
Utopía	19,75	+ 8 años
Safe Safari	19,75	+ 8 años
Cheese	19,75	+ 8 años
Buitres y Suricatas	11,65	+ 8 años
Pick a perro	11,65	+ 8 años
Misión Cumplida	9,95	+ 8 años
Dixit	29,66	+ 8 años
Rummi	22,45	+ 8 años
El rey de los dados	17,94	+ 8 años
Sushi bar	15,78	+ 8 años
Armadillo	11,65	+ 8 años
TOTAL	443,5€	



EDUCACIÓN PRIMARIA (TERCER CICLO) 10-12 AÑOS

Prime Climb	23,95	+ 10 años
Banana azul	13,45	+ 10 años
Sospechosos inusuales	19,75	+ 10 años
The Key Robo en la mansión Cliffrock	28,74	+ 10 años
The Key Asesinato en el Club de Golf	26,94	+ 10 años
The Key Sabotaje en el parque de atracciones	28,74	+ 10 años
Panic Lab	11,45	+ 10 años
The mind	13,45	+ 10 años
TOTAL	166,47€	

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Las diferentes actividades empezarán aplicarse durante el tercer trimestre del curso 2023-2024 y continuarán en el curso 2024-2025. Este proyecto será incluido en la PGA y subido a la página web del centro. Se revisará y actualizará todos los años que llevarán a cabo en las reuniones de ciclo que se programen a lo largo del curso.

Las sesiones contarán con una duración de una hora aproximadamente y se plantearán como estaciones de aprendizaje donde los alumnos y personas mayores rotarán cada 15 minutos.

Contamos con dos modalidades de intervención:

- Por un lado, conexión FAMILIA – ESCUELA. De ahí el nombre del proyecto *“Encuentro intergeneracional”*. Encuentros quincenales.
- Por otro lado, incluir el ABJ como actividad dentro del aula, entre iguales, bajo el lema *¿A qué jugamos hoy?* Actividad semanal.

Para ello seguiremos una secuencia didáctica para implantarlo en las aulas. Se trata de sesiones previas a la aplicación real del ABJ.



- 1ª FASE PRESENTACIÓN: 1 sesiones en las que el docente a cargo hará una presentación del material con el que se va a trabajar. Se explicarán las normas generales de funcionamiento y la metodología a seguir (explicar que se va a jugar rotando cada 15 o 20 minutos).
- 2ª FASE APLICACIÓN: Aplicación real del proyecto “Encuentro Intergeneracional”. Al comienzo de esta sesión el docente a cargo explicará los 4 o 5 juegos destinados para la sesión, procurando que allá variedad de contenidos, es decir, juegos de lengua, de matemáticas, de funciones ejecutivas y de ciencias.
- 3ª FASE EVALUACIÓN: La última sesión se destinará a evaluar el proyecto llevado a cabo a través de un forms que habrá elaborado la Comisión TIC.

PARTICIPANTES

Nuestro objetivo es conectar FAMILIA – ESCUELA a través de la metodología de ABJ. Contamos con familiares de los alumnos, en concreto, los abuelos o personas mayores del entorno del alumno. A cada sesión asistirán 4 o 5 personas y la duración de la sesión será de 1 hora cada 15 días. Será para todos los alumnos desde la etapa de educación infantil hasta el último curso de educación primaria.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

El proyecto está planteado para el último trimestre del curso 2023/2024 y para el curso completo 2024/2025.

En el tercer trimestre del curso 2023/2024: se jugará a juegos de mesas comprados.

En el curso 2024/2025 se continuará jugando a juegos de mesa comprados, se aplicarán adaptaciones de dichos juegos y además en determinados juegos se podrá jugar de forma online a través de un código QR que permitirá acceder a ampliaciones realizadas en aplicaciones como el GENEALLY, CANVA.... incluyendo así las TIC en el proyecto. Todo esto será aplicable a partir del segundo trimestre ya que durante el primer trimestre el profesorado a través del seminario de ABJ elaborará todo este material.

ORGANIZACIÓN ESPACIAL

Las sesiones de ABJ se llevarán a cabo en un aula espaciosa que cuente con mesas grandes, el material siempre permanecerá en esta aula. Se guardará siempre en el mismo sitio a ser posible un armario.

8. EVALUACIÓN

En todo proyecto de intervención resulta fundamental la evaluación, ya que permite recoger información necesaria sobre el progreso de la intervención para una posterior valoración. En la propuesta presentada, se plantea una evaluación inicial, continua y final para tener una visión de conjunto.

En la evaluación inicial se deben tener en cuenta los conocimientos previos, las necesidades y el desarrollo cognitivo del alumnado. De esta manera, los contenidos y sesiones se adaptarán al contexto específico con el que tratemos. En este caso, esta primera evaluación se realizará mediante la observación directa. Desde la primera sesión los profesionales observarán y escucharán las respuestas de los alumnos, lo que permitirá recopilar información sobre sus conocimientos previos y capacidades.

La evaluación continua también se realizará mediante la observación directa del alumnado a medida que transcurren las sesiones, valorando si están siendo de utilidad para la consecución de los objetivos planteados.

La evaluación final persigue conocer si se han conseguido los objetivos planteados (eficacia) y el grado de satisfacción de los participantes. Para ello, se utilizarán las diferentes fichas creadas para cada línea de intervención que facilitarán la obtención de resultados y su continua evaluación. Además, también se utilizarán otras herramientas como el desarrollo del mural en el que los participantes de la segunda línea de intervención plasmarán información valiosa sobre lo aprendido. A través de esta evaluación, también podremos conocer si las necesidades detectadas en la evaluación inicial han sido cubiertas de manera satisfactoria.

Por otro lado, también consideramos fundamental la autoevaluación del equipo profesional implicado. Por ello, se ha diseñado una ficha con diferentes ítems que tratan de establecer un análisis del desempeño de los profesionales en el proyecto. De esta manera, podremos identificar posibles errores y mejoras, lo que permitirá una mayor adaptación y efectividad del proyecto.



EVALUACIÓN DEL EQUIPO PROFESIONAL:

¿El proyecto ha cumplido con los objetivos establecidos?	
¿Consideras que se ha realizado una buena adecuación de los contenidos al contexto?	
¿Piensas que el proyecto podría permanecer en el tiempo?	
¿Crees que la herramienta seleccionada (juegos de mesa) ha sido útil para la consecución de los objetivos?	
¿Cómo describirías el trabajo en equipo por parte del grupo de profesionales?	
¿En qué medida crees que el proyecto ha promovido el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los destinatarios?	
Autoevaluación individual: fortalezas, debilidades...	
Posibles mejoras	

8. CONCLUSIONES

Los niños y las niñas son el centro mismo del proceso educativo, y el juego, una de las principales actividades que realizan durante toda su etapa escolar. ¿Cómo no podríamos contemplar su utilización en el aula? El juego es un claro elemento del que debe valerse la pedagogía para ser usado en beneficio de la formación del niño y, por lo tanto, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

El propósito de este proyecto no es sólo incluir el juego en nuestra propuesta didáctica sino ir más allá, establecer un contacto entre dos generaciones que necesitan del juego para seguir aprendiendo y ejercitar capacidades propias del ser humano tanto niños como personas mayores. ¿Jugamos?

9. BIBLIOGRAFÍA.

- CEREBRO, INFANCIA Y JUEGO. Cómo los juegos de mesa cambian el cerebro. María Couso.

- EN CLASE SI SE JUEGA. Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula.

Manu Sánchez Montero.

- JUGAMOS? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación.

Inma Marín

- JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE. ¿Cómo incluimos el juego en clase?

Juan Carlos Ruiz y Pedro Giraldo.