



SAN MIGUEL.

ARMILLA

DESARROLLO DEL PEC



El juego forma parte de nuestra vida desde que somos pequeños. Este se convierte en una forma de aprendizaje de habilidades y conceptos, con la enorme ventaja del uso de contextos naturales.

Y, si esto es así, ¿por qué no utilizar el juego como herramienta educativa en la escuela? La gamificación es la tendencia que usa técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio para potenciar la motivación y reforzar la conducta para solucionar un problema u obtener un objetivo, que en el caso de la enseñanza es adquirir ciertos conocimientos.

De ahí surge el proyecto IMAGINE, que como su propio nombre indica, pretende “imaginar” la escuela de otro modo; Porque, a qué niño no le gustaría aterrizar en una isla prohibida y misteriosa en la que se unirá a un grupo de aventureros como él para hacerse con cuatro tesoros y escapar con vida? Para alcanzar el objetivo, todos los participantes tendrán que ponerse de acuerdo. Una manera sencilla de trabajar en equipo y fomentar la colaboración y estrategia conjunta.

¿O jugar a hacer sushi con Sushi Go, permitiendo a la vez reforzar conceptos matemáticos, rapidez visual, estrategia y lógica?

Algo parecido logra Swish, promoviendo el razonamiento espacial.

Introducir a los alumnos en el mundo de la programación también es fácil con Code Master; a la vez les ayuda a mejorar sus habilidades y capacidades a la hora de resolver un problema o trabajar el razonamiento secuencial. Jugar y mejorar la agudeza visual y la rapidez de reflejos es posible gracias a Dobble, un juego de cartas rápido, rapidísimo!!!

Afianzar la creatividad e incrementar el sentimiento de pertenencia al grupo es posible gracias a Rory's Story Cubes, simplemente inventando historias y con Dixit mejoramos la inteligencia verbal, la creatividad y la imaginación, y también la colaboración con nuestros compañeros.

Estos son solo algunos ejemplos de lo que el centro oferta al alumnado con AACCI que participa en el proyecto. Recursos seleccionados, previo asesoramiento externo con especialistas en juegos especializados, e implicación activa por parte de la comunidad educativa (AMPA), que financia parte de su inversión.

PARTICIPANTES

- PROFESORA: Susana
- ALUMNADO: - 2º EP: Álvaro G.J., Sofía M.M., Francisco M.R., Sofía R.F., Joel R.R., Martina S.F., Martina T.R..
- 4º EP: César R.G.
- 5º EP: Hugo G. F., Francisco T.J.A., Luis M.S.,

Según Sánchez Montero, que descubrió de forma autodidacta el potencial que tiene el juego de mesa, "Vivimos una época dorada con una variedad infinita de juegos de mesa, con una mecánica que no es tirar dados y mover una ficha. Juegos que fomentan el uso de lenguaje, la resolución de problemas, la cooperación entre el alumnado...

El CEIP San Miguel apuesta por segundo año por este proyecto avalado por los resultados más que positivos, pero sobre todo por el entusiasmo que supone observar como los alumnos aprenden de manera independiente. Una nueva escuela es posible, TE ANIMAS A JUGAR??.

