

Un juego para cada persona o grupo y muchos juegos para trabajar

- Atención
- Memoria
- Toma de decisiones
- Planificación
- Flexibilidad
- Razonamiento
- Resolución de problemas
- Lateralidad
- Empatía
- Respeto de normas
- Paciencia
- Motricidad fina
- Organización
- Analizar
- Pensamiento estratégico
- Pensamiento crítico
- Autoestima
- Sentimientos
- Valores
- Pensamiento crítico
- Observación
- Autorregulación
- Identidad
- Habilidades sociales
- Facilitar la adquisición de competencias
- Habilidades comunicativas
- Competencias lingüísticas, matemáticas, sociales...
- Aprender a aprender
- Aprendizaje entre iguales
- Resolución de conflictos
- Relativizar errores y fracasos
- Mentalidad de crecimiento
- Realizar conexiones, conclusiones
- Capacidad de mejora ...
- Control Inhibitorio
- Frustración
- Trabajo en equipo
- Agilidad mental
- Velocidad de Procesamiento
- Imaginación
- Creatividad
- Visión espacial
- Escucha activa
- Negociación
- Asociación
- Coordinación óculo-manual
- Afán de superación
- Deducción
- Liderazgo
- Anticipación
- Gestión emocional
- Interacción
- Concentración
- Manejo del tiempo
- Análisis
- Ensayo - error
- Comprensión

Los beneficios son infinitos por lo que es imposible nombrarlos todos. Algunos juegos, bien por su mecánica, temática... van a incidir en ciertos beneficios aunque no sea nuestro propósito, de forma inevitable del mismo modo, que con la experiencia de quien de uso de esta herramienta, con quien se utilice, la situación en la que se emplea, uso de modificaciones, reflexiones o simplemente cambiando la forma en que se plantee el jugar (tener quien enseñe a jugar frente a tener que leer las instrucciones para poder a jugar, ser quien dirige el juego...) va a cambiar y/ o ampliar esos beneficios buscados. Por lo que un mismo juego, con un poco de experiencia, puede ser utilizado de forma y con objetivos bien distintos.

Centro de Adultos.

Nos ponemos en contexto. Partimos de que los Centros de Adultos cuentan con alumnos de edades, perfil, capacidades y motivaciones muy distintas. Alumnos con fracaso o abandono de su formación en etapas anteriores que vuelven a los estudios pero en muchas ocasiones, además, con cargas familiares, laborales... Nivel de conocimientos a veces deficitario, situaciones personales, familiares difíciles.

Objetivos de los Centros de Adultos

Estimular y ayudar el proceso de autorregulación mediante una adecuada preparación intelectual, profesional y social.

- Adquisición de conocimientos, competencias clave
- Autorrealización del hombre para afrontar con éxito los problemas que surjan.
- Seguridad individual
- Estabilidad emotiva
- Capacitar al alumno eficientemente
- Facilitar posibilidades de mejora
- Conseguir una integración social
- Facilitar y potenciar el aprendizaje
- Alcanzar la máxima titulación educativa
- Reducir el absentismo
- Prevenir el fracaso escolar
- Adaptación el currículo a las necesidades del alumno y a las características del entorno social y cultural en el que se encuentran.
- Compromiso con él mismo como individuo y como parte de la sociedad.
- Fomentar el progreso, superación personal, afán de superación
- Vencer dificultades personales, educativas, sociales...

EL USO DEL JUEGO, A.B.J. EN LAS AULAS DE ADULTOS

Con los conocimientos adecuados en el uso del A.B.J, vamos a poder usar los juegos de mesa dentro de las horas lectivas, como actividades complementarias de apoyo, herramienta como detección de necesidades, actividades dentro del centro, dotación de espacios de juegos o préstamo de juegos como recurso educativo.

Los juegos de mesa pueden ser empleados tal cual marcan las instrucciones del propio juego o adaptarlos a las necesidades del alumnado, las características específicas del contexto y realidad del centro.

Hay juegos que favorecen o facilitan la adquisición de conocimientos, otros, destrezas o habilidades específicas que con una buena elección y uso ayuden alcanzar ciertos fines u objetivos planteados. Prepararnos en valores, adquisición de conocimientos, destrezas y en el desarrollo de la persona. Jugar siempre tiene que ser divertido, entretenido y siempre conlleva un aprendizaje.

SUGERENCIA DE ALGUNOS JUEGOS PARA UTILIZAR EN CENTROS DE ADULTOS.

Aprender a jugar a numerosos juegos de mesa en el aula, de diferentes temáticas, con diferentes mecánicas, modificando formas de uso, beneficios implícitos trabajados, otras habilidades que se pueden desarrollar al ser modificado, reflexiones...

- Fantasma blitz
- Fantasma blitz Dados
- Súper Agricultor
- Time's Ups
- Carrera de Letras
- Just One
- Kaleidos
- Código Secreto 13 + 4
- Piko Piko
- Mático
- Fauna...
- Bread The Code
 - Países del Mundo
 - Países de Europa
 - Panic Lab
 - Banana Azul
 - Sospechosos Inusuales
 - Unánimo
 - Impact
 - Time line
 - Formula



CUBI MAG, juego solitario para trabajar la visión espacial, perspectiva, modificando el planteamiento de juego para reforzar la autoestima y mentalidad de crecimiento.



Fantasma Blitz, juego con el que trabajamos el tiempo de reacción, control inhibitorio, flexibilidad cognitiva, atención, frustración... Adaptación para el uso con más alumnos, como aumenta la dificultad y la diversión y la motivación aún cuando el resultado no es el esperado, relativizando el error e intentar practicar para mejorar.

EDUCORESEÑA DE ALGUNOS JUEGOS

Juego **FANTASMA BLITZ**.

<http://inteligenciasludicas.blogspot.com/2017/11/el-juego-fantasma-blitz-en-los-colegios.html>

Juego **CODIGO SECRETO 13 + 4**.

<http://inteligenciasludicas.blogspot.com/2018/04/codigo-secreto-13-4.html>

Juego **PIKO PIKO EL GUSANITO**

<http://inteligenciasludicas.blogspot.com/2017/12/piko-piko-el-gusanito.html>

Juego **MATH DICE JR**

<http://inteligenciasludicas.blogspot.com/2019/02/juego-de-mesa-math-dice-jr-en-los.html>

Juego **TIME'S UPS KIDS**

<http://inteligenciasludicas.blogspot.com/2017/11/proyecto-ensenando-jugar-aprender.html>