

¿VOLAMOS?





FORMACION

ABJ

Ester Solera Tejedor
Raquel Martín Martínez

CURSO 24-25

Parte I
ABJ como metodología activa



Parte II
Beneficios del ABJ



CURSO ABJ

Parte III
Organización



Parte IV
Juegos



Parte I

ABJ como metodología activa





METODOLOGÍAS ACTIVAS

¿QUÉ SON?

Son aquellas que buscan el APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Esto lo conseguimos cuando el alumno se convierte en el PROTAGONISTA de su aprendizaje y deja de ser un SUJETO PASIVO.

Las metodologías activas ponen al ALUMNO en el CENTRO del proceso de enseñanza-aprendizaje.

APRENDIZAJE PASIVO

ES UNIDIRECCIONAL.

El alumno se convierte en un RECEPTOR de contenidos.

Se limita a ESCUCHAR y a INTERIORIZAR INFORMACIÓN.

¿Realmente COMPRENDE la información que le llega?

DESMOTIVACIÓN



APRENDIZAJE ACTIVO

Aumenta los niveles de ATENCIÓN.
Mejora la ACTITUD hacia el aprendizaje.
MOTIVACIÓN.



APRENDIZAJE
COOPERATIVO

VISUAL THINKING

FLIPPED CLASSROOM

METODOLOGÍAS ACTIVAS

RINCONES

ABP

ABP

ABJ

ABR

...

Parte II

Beneficios del ABJ



¿QUÉ ES EL JUEGO?

El JUEGO nos permite aprender SIN SER CONSCIENTES y SIN ESFUERZO, favoreciendo el desarrollo integral, social y cognitivo, de los niños y niñas.



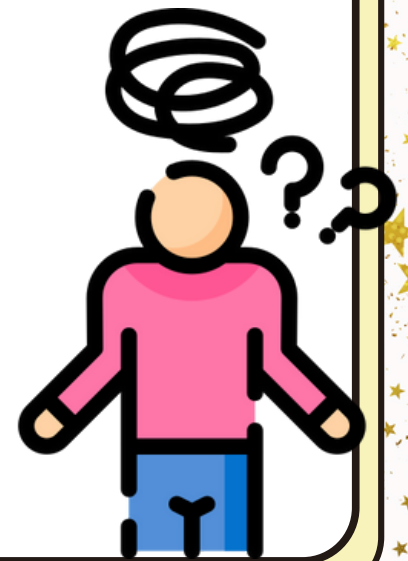
¿QUÉ ES EL ABJ?

Utilización de los JUEGOS DE MESA como un recurso o HERRAMIENTA EDUCATIVA para FACILITAR el proceso de enseñanza-aprendizaje, REFORZAR conocimientos previos o contenidos que se estén trabajando en el aula, e incluso su utilización para la posterior EVALUACIÓN.

Se trata de una METODOLOGÍA ACTIVA al alcance de cualquier profe.

Parte II

Beneficios del ABJ



BENEFICIOS ABJ

PARA LOS PROFES



PARA LOS ALUMNOS





PARA LOS PROFES

DINAMIZA las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

Permite el **APRENDIZAJE ACTIVO**.

Fomenta la **COHESIÓN DE GRUPO**

Facilita la adquisición de **CONOCIMIENTOS**.

Aumenta el **INTERÉS** del alumnado.

Saca de la **RUTINA** al docente. **ZONA DE CONFORT**.



Educamos en VALORES.

RESPONSABILIDAD

COMPROMISO

COOPERACIÓN

SOLIDARIDAD

EMPATÍA

RESPECTO

TOLERANCIA

HONESTIDAD...





Fomenta el APRENDIZAJE ENTRE IGUALES.

APRENDEN A ESCUCHAR
RESPETAR OPINIONES DIFERENTES
RESOLVER CONFLICTOS

PACIENCIA
ASERTIVIDAD
EMPATÍA

CAPACIDAD DE ADAPTACIÓN AL OTRO
MOTIVACIÓN





Aumenta los niveles de RESPONSABILIDAD del alumnado.

DESARROLLA LA RESILIENCIA

EL PENSAMIENTO CRÍTICO

SE ESTABLECEN LÍMITES Y NORMAS

MEJORA LAS HABILIDADES SOCIALES

EMPATÍA

DESARROLLA LA AUTONOMÍA





PARA LOS ALUMNOS

Si nuestros alumnos en el aula tienen un sentimiento de pertenencia al grupo (cohesión), se estimula la OXITOCINA, y se reduce el CORTISOL.



OXITOCINA HORMONA DE LA FELICIDAD

CORTISOL HORMONA DEL ESTRÉS





Desarrolla las habilidades LINGÜÍSTICAS

AUMENTA EL VOCABULARIO

MEJORA LA COMPRENSIÓN

ESTIMULA LA COMUNICACIÓN

Desarrolla las habilidades MATEMÁTICAS

LÓGICA

RAZONAMIENTO

PENSAMIENTO DIVERGENTE



Potencia las **FUNCIONES EJECUTIVAS**

Despierta **EMOCIONES**

REGLAS DEL JUEGO

IMPLICAN ACEPTACIÓN

ATENCIÓN

COMPRENSIÓN

MEMORIA

HONESTIDAD

Enseña a **GANAR** y **PERDER**



MOTRICIDAD FINA

MANIPULAR PIEZAS

MOVER FICHAS

COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL

PINZA DIGITAL

Favorece el desarrollo de la CREATIVIDAD
y de la IMAGINACIÓN.



Favorece el aprendizaje mediante la creación
de un AMBIENTE MOTIVADOR

SIN MOTIVACIÓN SÍ HAY APRENDIZAJE, PERO AYUDA.





Estimula la ATENCIÓN MEJORA LA MEMORIA

Fomenta las HABILIDADES SOCIALES

INTERACTUAR CON OTROS JUGADORES

COMPARTIR

ESPERAR

ESCUCHAR

COMUNICARNOS

COOPERAR

ALCANZAR UN OBJETIVO COMÚN

RESOLVER CONFLICTOS

ESTRECHAMOS LAZOS

TODOS ESTAMOS BAJO LAS MISMAS NORMAS:

SOMOS IGUALES

SE CREAN VÍNCULOS





Fomenta la PERSEVERANCIA y la PACIENCIA

SEGUIR ADELANTE

NO ABANDONAR

NO CONFORMARNOS

APRENDEMOS DE LOS ERRORES

COGEMOS EXPERIENCIA

EVITA EL ESTRÉS

NOS DA CALMA

MEJORA NUESTRA CONCENTRACIÓN

TOMA DE DECISIONES MEDITADAS

LA IMPACIENCIA OBSTACULIZA EL APRENDIZAJE.



VISIÓN ESPACIAL

MONTAR EL TABLERO ADECUADAMENTE

LOCALIZAR PIEZAS/CARTAS

EN QUÉ DIRECCIÓN HEMOS DE MOVER LAS
FICHAS/TURNO





TOMA DE DECISIONES

QUÉ CARTA ELIJO
A QUIÉN FAVOREZCO/PENALIZO



RESPONSABILIZARME DE LAS DECISIONES
TOMADAS
ASUMIR SUS CONSECUENCIAS, PARA BIEN O PARA
MAL.


**BEST
CHOICE**



Potencia la EMPATÍA

PROMOVEMOS RELACIONES INTERPERSONALES
SALUDABLES

COMPRENDEMOS NUESTRAS PROPIAS EMOCIONES
Y LAS DE LOS DEMÁS

ESTABLECEMOS RELACIONES MÁS POSITIVAS
RESOLVEMOS MEJOR LOS CONFLICTOS



Gestión de la FRUSTRACIÓN

ACEPTAR LA DERROTA, CUESTA, PERO TODO ES ENTRENABLE.
SE ESFUERZAN MÁS, VAN ADQUIRIENDO CONFIANZA Y SEGURIDAD EN
SÍ MISMOS.

PERDER CON DEPORTIVIDAD.

GANAR NO ES LO ÚNICO IMPORTANTE.

CONCLUSIÓN

JUGAR NOS HACE MEJORAR:
FUNCIONES COGNITIVAS
FUNCIONES EJECUTIVAS

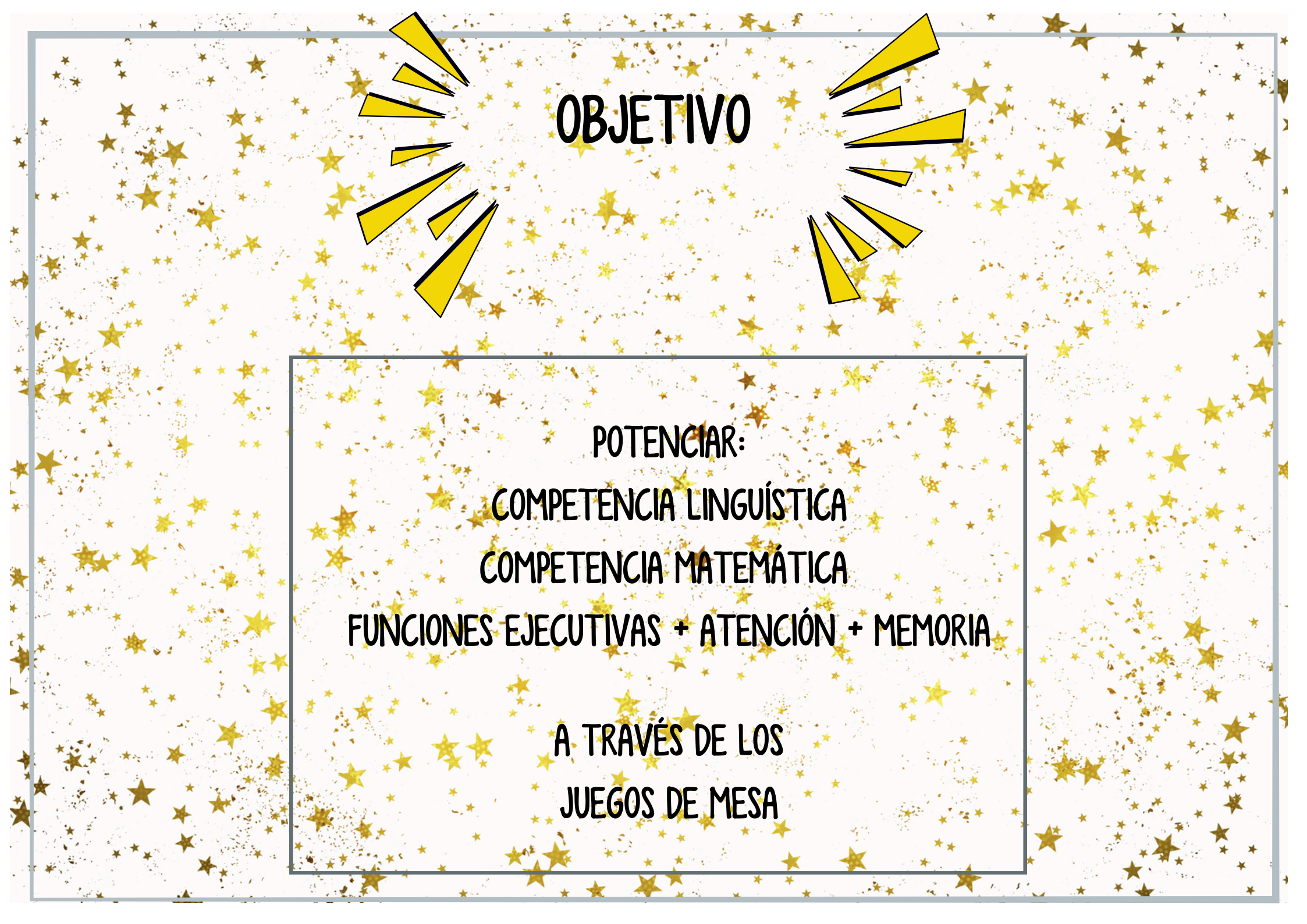


RETRASA el EMPEORAMIENTO DE NUESTRA RED NEURONAL

Parte III

Organización





OBJETIVO

POTENCIAR:
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
COMPETENCIA MATEMÁTICA
FUNCIONES EJECUTIVAS + ATENCIÓN + MEMORIA

A TRAVÉS DE LOS
JUEGOS DE MESA

¿CÓMO ORGANIZAMOS LOS JUEGOS?

INFANTIL

- I de COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
- I de COMPETENCIA MATEMÁTICA
- I de ATENCIÓN y MEMORIA
- I de MOTRICIDAD FINA
- I en el que sean AUTÓNOMOS:
 - ensartar
 - pintar
 - picar
 - plastilina...

equipos de 4 a 6
alumnos

EN CADA UNA
DE LAS SESIONES

¿CÓMO ORGANIZAMOS LOS JUEGOS?

PRIMARIA

- I de COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
- I de COMPETENCIA MATEMÁTICA
- I de FUNCIONES EJECUTIVAS
- I DE TODA LA VIDA:
dominó
damas
cartas...

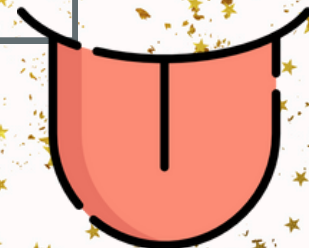
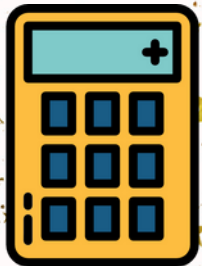
equipos de 4 a 6
alumnos



MÁS OPCIONES

TODOS DE LENGUA
TODOS DE MATE
TODOS DE SOCI
TODOS DE NATU
TODOS DE ATENCIÓN Y MEMORIA

...

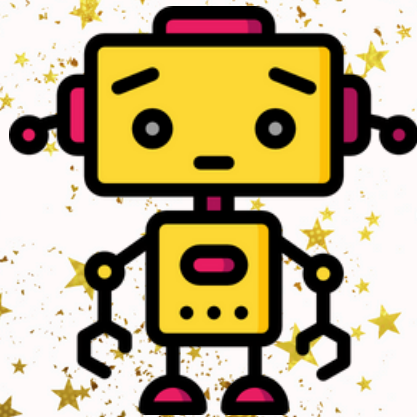


PRIMARIA

MÁS OPCIONES



ROBÓTICA
INFORMÁTICA



1 semana ABJ
1 semana TIC
1 semana robótica y
pensamiento
computacional



¡¡¡GESTIÓN DE AULA!!!



¡PLANIFICACIÓN!

NO es jugar por jugar

¡ORGANIZACIÓN!

MOTIVACIÓN - APRENDIZAJE

SI NO CUMPLEN NORMAS ¿CONSECUENCIAS?

Que las pongan ellos, que se impliquen y asuman actos-consecuencias.

CUIDADO CON LOS CASTIGOS

Para los alumnos/as es la mejor hora de la semana. Usadlo a vuestro favor.

NO PERDAMOS OPORTUNIDADES DE
APRENDIZAJE

IMPRESINDIBLE



NORMAS MUY CLARAS

Cuidado del material

Cuántos grupos

FUNDAS (siempre que se pueda)

Agrupamientos HETEROGÉNEOS

Lavado de manos SIEMPRE.



CUIDADO CON LOS TIEMPOS

LA CLASE DURA 60 min. PERO...

Retraso de la clase anterior.

Colocar el aula.

LAVAR MANOS.

Jugar.

Cambio de un juego a otro.

Verificar juegos completos.

Colocar el aula...

RUTINA



**SI JUEGO LOS MARTES,
SIEMPRE LOS MARTES.**

**FLEXIBILIDAD
EXCEPCIONAL**

NORMAS



OBLIGATORIO!
CLARAS y SENCILLAS
Juegos COMPLETOS

¿DÓNDE COMPRAR LOS JUEGOS?

★ TIENDAS DE BARRIO ★

kinuma
jugar, crear y soñar

MI
JUEGO
BONITO
Soñando recuerdos

 mini
KIDZ

PLAYFUN
LEARNING



¿DÓNDE ENCUENTRO TUTORIALES?

zacatrus!

Oréiket

ORIMONK
STUDIO



OUTLET/SEGUNDA MANO





Parte IV

Juegos

¿QUÉ ADAPTACIONES PUEDO HACER?

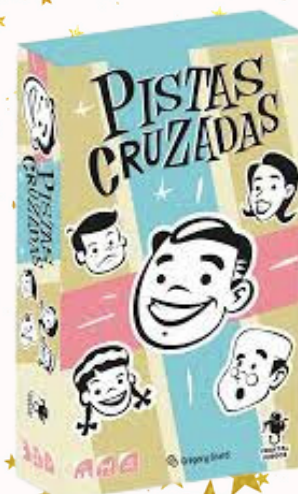
AUMENTAR COMPLEJIDAD
DISMINUIR COMPLEJIDAD

MÁS JUGADORES DE LOS QUE MARCA LA EDITORIAL
MODIFICARLO PARA GRAN GRUPO

REDUCIR REGLAS DEL JUEGO/CARTAS
INVENTAR NUEVAS REGLAS
MODIFICAR REGLAS DEL JUEGO



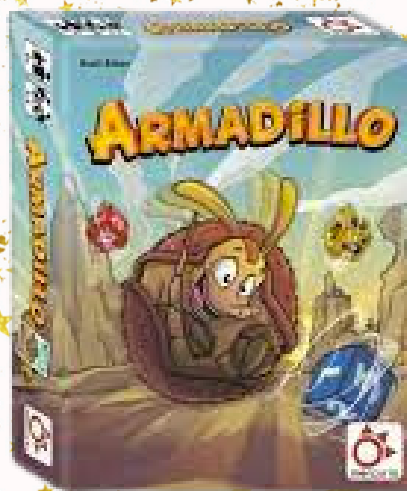
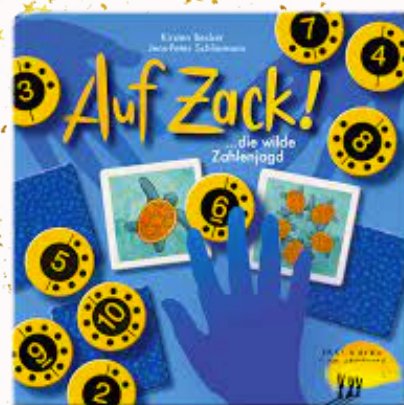
JUEGOS DE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA



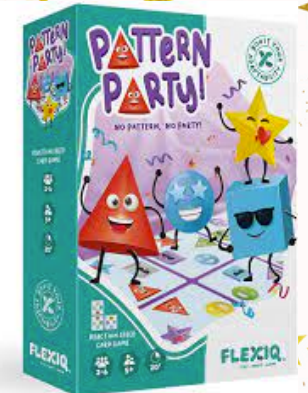
BRAIN BOX



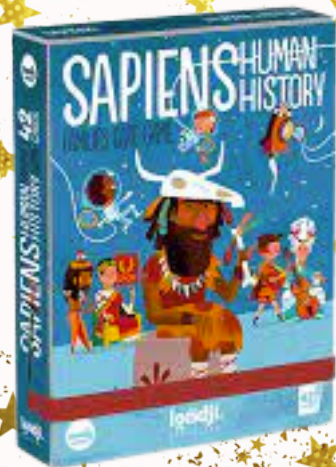
JUEGOS DE COMPETENCIA MATEMÁTICA



JUEGOS DE FUNCIONES EJECUTIVAS/ATENCIÓN/MEMORIA



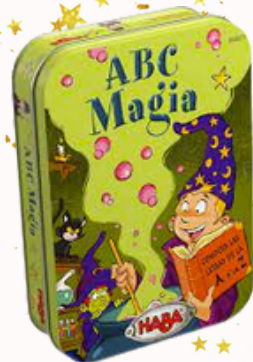
JUEGOS DE CIENCIAS SOCIALES Y NATURALES



JUEGOS DE CIENCIAS SOCIALES Y NATURALES



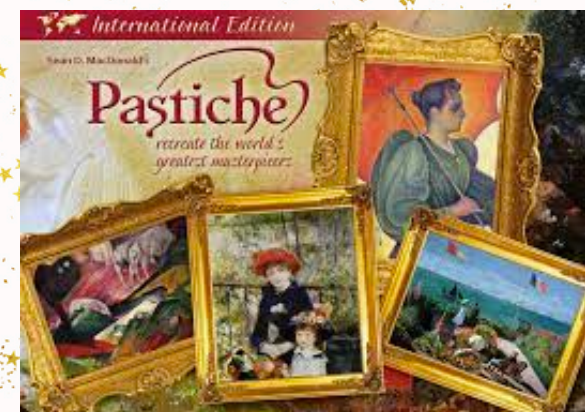
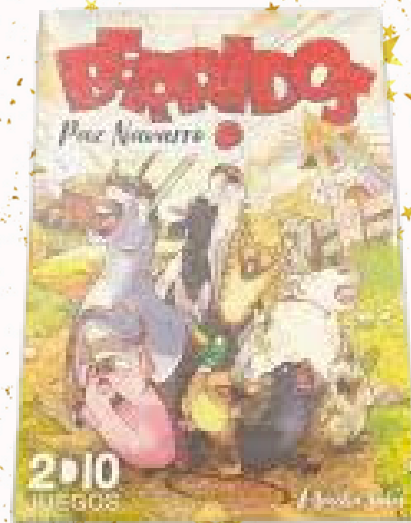
JUEGOS DE INGLÉS



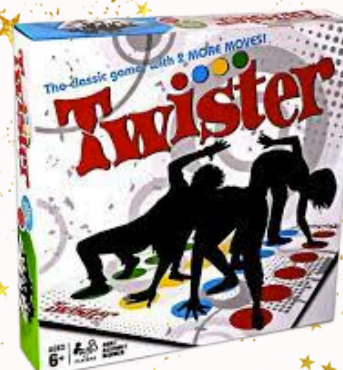
BRAIN BOX (inglés)



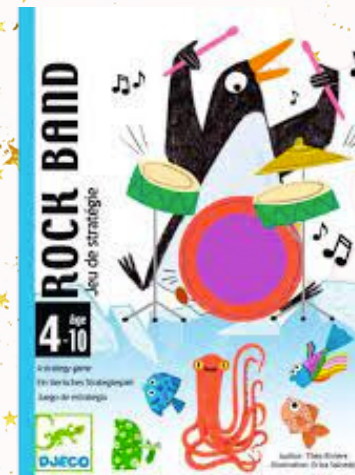
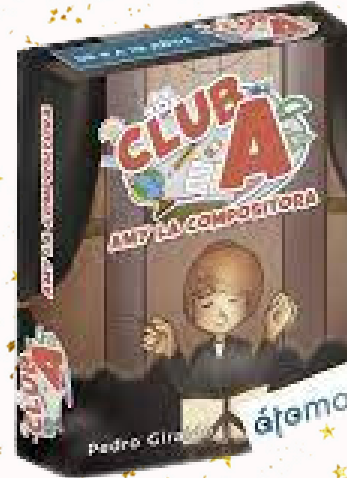
JUEGOS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA



JUEGOS DE EDUCACIÓN FÍSICA



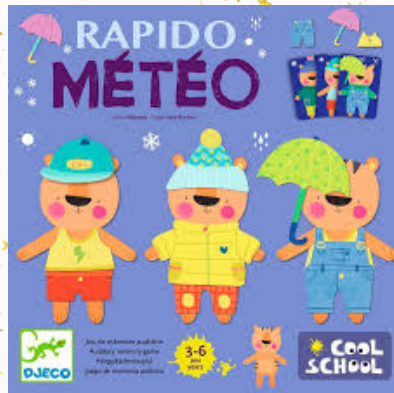
JUEGOS DE MÚSICA



JUEGOS DE VALORES Y/O EMOCIONES



JUEGOS ESPECÍFICOS PT/AL



CONCIENCIA FONOLÓGICA



MEMORIA AUDITIVA

ADAPTACIONES



Las cartas y sus símbolos son más grandes para facilitar su manejo y reconocimiento, y en las reglas se proponen niveles progresivos de dificultad para hacer el juego.

AUMENTO DE VOCABULARIO

FLEXIBILIDAD COGNITIVA

JUEGOS COOPERATIVOS



EVALUAR/REFORZAR CON ABJ



MULTIPLICACIONES



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



SÍLABAS
AGUDAS, LLANAS,
ESDRÚJULAS

BIBLIOGRAFÍA



NeuroJuegos



Cómo estimular y desarrollar las competencias cognitivas en la infancia



César García-Rincón de Castro



El material que tienes delante es el
resultado de muuuuchas horas de
trabajo, ojeras, sudor y (casi)
lágrimas. Por favor, no lo
difundas.



ester.soltej@educa.jcyl.es

raquel.marmar.6@educa.jcyl.es

**¡MUCHAS GRACIAS POR
VUESTRA ATENCIÓN!**

