

## 1. Breve justificación de la experiencia

El juego aumenta los niveles de dopamina, que a su vez provoca un incremento de la atención y la motivación de forma natural, lo cual ayuda notablemente a la capacidad de aprender y conseguir los objetivos previstos en la programación didáctica.

Convierte al alumno/a en sujeto activo del aprendizaje, por el hecho de estar enfrentándose a situaciones reales que dependen de sus decisiones favoreciendo el desarrollo integral de nuestro alumnado.

Promueve la posibilidad de tener un feedback directo con el alumnado durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje mejorando los canales de comunicación familia escuela en el proceso de evaluación.

Permite provocar y trabajar el desarrollo de determinadas emociones como la curiosidad, el optimismo, el orgullo, o la seguridad mediante el tratamiento positivo que se hace del acierto/error el juego, que permite aprender a través de la repetición sin correr riesgos.

Supone una metodología idónea para trabajar en el aula la inclusión de alumnos con dificultades de aprendizaje.

Presenta la oportunidad de transformar o crear nuevos espacios de aprendizaje alejados de la cotidianidad en el centro.

Facilita la revisión vertical y horizontal del currículum de primaria mediante el trabajo en equipo del profesorado del claustro.

## 2. Evidencias de éxito

### Bloque 1. Aumento de presencia y participación

- Se ha aumentado la presencia física en el aula ordinaria de los alumnos/as NEAE (todos los refuerzos educativos se producen dentro del aula)
- Se ha garantizado la participación del 100% del alumnado en la misma experiencia didáctica
- Se ha priorizado la participación colectiva de todos los agentes de la comunidad educativa en el proceso de selección de contenidos curriculares y diseño de juegos de mesa

### Bloque 2. Metodologías y modelos organizativos

- El juego permite la personalización de la propuesta didáctica presentando la información en diferentes formatos (audio, vídeo, lectura)
- Los objetivos didácticos se diseñan con diferentes niveles de dificultad respetando los distintos ritmos de aprendizaje de la clase
- El juego representa una tarea basada en competencias clave en la vida diaria
- Se utilizan herramientas TIC para diseñar entornos de aprendizaje personalizados (presentaciones, Genially, Canva, ...)
- La "codocencia" minimiza las barreras detectadas en el aula y permite una mejora en la atención del alumnado NEAE

### Bloque 3. Convivencia en el Centro

- Se evalúa el impacto de las acciones relacionadas con la convivencia en las sesiones ABJ
- Se potencia el sentimiento de pertenencia al grupo
- Se considera la diversidad como un valor educativo
- Se trabajan técnicas de resolución de conflictos

### Bloque 4. Prácticas de Evaluación auténtica

- Existe una gran variedad de estrategias e instrumentos que comprometen al alumnado en su autoevaluación y coevaluación
- Se incluyen propuestas y sugerencias del alumnado en los instrumentos y

- procedimientos de evaluación
- El profesorado emplea métodos de feedback de modo apropiado y motivador para cada estudiante en particular

#### Bloque 5. Gestión de centros

- Se han dibujado las líneas de acción del Plan de Formación del profesorado para el Curso 22-23
- Se ha dotado al claustro de profesores de una cultura de trabajo en red para beneficio de la comunidad educativa

### 3. Identificación y selección de las Áreas de Mejora en el Centro

#### 3.1. Mejoras en la organización de la vida académica

- apoyar y fortalecer la coordinación y reflexión pedagógica de los miembros del claustro de la etapa de primaria
- desarrollar actividades vinculadas al plan de formación del profesorado
- programar actividades, tareas, talleres y proyectos interniveles con participación activa del alumnado

#### 3.2. Mejoras en la convivencia

- obtener información y datos relevantes sobre el desarrollo de la metodología ABJ en el número de conflictos en el aula
- elaborar actividades, tareas y herramientas de evaluación formativa e inclusiva apoyadas en la metodología ABJ para alumnos con dificultades de aprendizaje
- evaluar el Plan de Convivencia del Centro en relación a las conclusiones de la experiencia: "El Poder del Juego"

#### 3.3. Mejoras en el uso de espacios

- implementar metodología ABJ en las aulas para transformar escenarios de aprendizaje significativo sin necesidad de grandes cambios estructurales en el centro
- transformar la biblioteca escolar en un escenario polivalente de aprendizaje significativo
- convertir el patio en un lugar de encuentro, convivencia, acompañamiento y mediación entre iguales

### 4. Objetivos de mejora

- Revisar y evaluar los componentes de la propuesta curricular de primaria en las áreas de Lengua y Literatura, Matemáticas e Inglés
- Diseñar un Plan de Formación del Profesorado vinculado al desarrollo de Metodologías Activas
- Implementar un Plan de Convivencia que potencie un clima de aprendizaje sano, tolerante, solidario y cooperativo
- Diseñar sesiones ABJ entre profesores, familias y alumnos de diferentes niveles/departamentos
- Implementar metodología ABJ en las aulas para transformar escenarios de aprendizaje significativo sin necesidad de grandes cambios estructurales en el centro

### 5. Bloque de Actividades que se llevarán a cabo

- a. "Análisis de la Propuesta Curricular" : [incluye enlace](#)
- b. "Taller de Jóvenes Escritores"

- c. “Taller de Matemáticas Recreativas”: [incluye enlace](#)
- d. “Talleres internivel”: [incluye enlace](#)
- e. “Mi patio inclusivo: [incluye enlace](#)
- f. “Charlas-Coloquios-Mesas Redondas” (relación familia escuela): [incluye enlace](#)

**6. Recursos internos: personales y materiales.**

- 6 profesores del Claustro del Centro
- 1 miembro del AMPA del Centro

**7. Asesoramiento y apoyo externo**

- Charla de Formación: “Aprendizaje Basado en el Juego” a cargo de Luis de Mena (Dir Pedagógico del Centro): [incluye enlace](#)
- Charla de Formación Presencial (Escuela de Familias): “¿Jugamos?” a cargo de Kimagure Juegos

**8. Seguimiento y evaluación.**

<b>Actividades del Plan</b>	<b>Indicador/ Instrumento</b>	<b>Fecha</b>
“Análisis de la Propuesta Curricular”	Lista de Cotejo	<b>30 de octubre 2021</b>
“Identificación los criterios de evaluación imprescindibles”	Encuesta de Satisfacción	<b>30 de octubre 2021</b>
“Registro de incidencias”	<a href="#">Hoja de Cálculo</a>	<b>Reunión de Evaluación 1r, 2º 3r trimestre</b>
“Juega conmigo”	Formulario de satisfacción	<b>13 de diciembre 2021 30 de abril 2022</b>
“Detección de Inquietudes Plan de Formación del Profesorado”	Formulario de satisfacción	<b>30 de noviembre 2021</b>
“Diseño de acciones Plan de Formación”	DAFO	<b>30 de noviembre 2021</b>
“Taller de Jóvenes Escritores”	CoRúbric Exp Escrita	<b>22 de diciembre 2021</b>
“Taller de Razonamiento Lógico”	CoRúbric Razonamiento Lógico	<b>22 de diciembre 2021</b>
“Mi patio inclusivo”	Lista de Cotejo	<b>28 de enero 2022</b>
“Talleres internivel”	CoRúbric Exp Escrita- Razonamiento Lógico	<b>15 de febrero 2022</b>
“¿Jugamos?”	Formulario de satisfacción	<b>18 de febrero 2022</b>