
La vida es un juego

Juegos para pensar, juegos para aprender, juegos para convivir.

Joan Teixidó Saballs

GROC¹

Actividad de formación basada en el diseño, la realización y el análisis de resultados derivados de la realización de juegos de diferentes tipos.

Objetivo

El curso se propone:

- a) Ayudar a los docentes a analizar y a aceptar algunos aspectos característicos de su labor, tanto desde una perspectiva de aula como organizativa.
- b) Plantear retos de mejora que ayuden a los maestros y profesores a sentirse más satisfechos y seguros en su tarea.
- c) Ofrecer un abanico de juegos que responden a una doble intención:
 - a. Juegos que inviten a reflexionar sobre la propia actuación profesional.
 - b. Juegos que podemos realizar en el aula con los alumnos.
- d) Experimentar y divertirnos jugando.

Metodología

Al iniciar el curso y al inicio de cada sesión habrá una breve exposición, por parte del formador (20 minutos), para presentar y justificar el juego.

El resto de la sesión se dedicará a presentar, a experimentar (a jugar) y a comentar colectivamente los juegos realizados.

¹ El documento *La vida és un joc* fue redactado inicialmente en catalán. La traducción al castellano ha sido realizada por Assumpció Salleras.

Al finalizar cada juego se plantearán diversos aspectos:

- a) ¿Qué hemos observado?
- b) ¿Para qué sirve?
- c) ¿Cómo me he sentido?
- d) ¿Qué utilidad puedo obtener?
- e) ¿De qué forma puedo utilizarlo en el aula?
- f) ¿Cómo puedo adaptarlo a las características de mis estudiantes?
- g) ¿Qué material y qué condiciones necesito?

Contenidos

Teóricos.

- a) Utilización de juegos y ejercicios de reflexión en el desarrollo profesional de los docentes.
- b) El juego en el aula: aprender jugando. Implicaciones del docente.

Prácticos

- a) Juegos y ejercicios de observación.
- b) Juegos y ejercicios de trabajo en equipo.
- c) Juegos y ejercicios de análisis de actitudes.
- d) Juegos y ejercicios de auto-conocimiento.
- e) Juegos y ejercicios de colaboración.
- f) Juegos y ejercicios de percepción de la realidad cotidiana.
- g) Cuentos que nos inviten a pensar.

Destinatarios

Docentes de todos los niveles educativos (maternal, educación infantil, primaria, instituto, formación de adultos, etc.) que muestren predisposición a

- a) asistir al curso con una actitud lúdica.
- b) experimentar, compartir y analizar la propia práctica a partir de los juegos y ejercicios que realizaremos.

Características organizativas

Sesiones de 3 horas

El aula debe disponer de dos espacios claramente diferenciados

1. Un espacio con sillas o mesas en las que nos podamos sentar en círculo (y, si es necesario escribir), para comentar y analizar los juegos y ejercicios realizados.
2. Un espacio libre para jugar, hacer ejercicios, escenificar,...

Una de las sesiones debe realizarse en un lugar emblemático, con singularidad arquitectónica, para que podamos visitar su interior; en Andorra, escogeríamos Meritxell, Caldea u otro lugar representativo y de fácil acceso.

Los materiales necesarios para los juegos los procura el formador, excepto las fotocopias.

Requerimientos técnicos: ordenador (equipado con Microsoft office) y cañón de proyección.