

EL JUEGO COMO DISPARADOR DEL PENSAR



TALLER DE FpN y ABJ

Coordina: **Lourdes Cardenal Mogollón**

1. Objetivos:

- a. Conocer la potencia y posibilidades de los juegos como disparadores del pensar.
- b. Descubrir la fuerza del juego para el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y el pensamiento cuidadoso.
- c. Experimentar con juegos y realizar a partir de ellos sesiones de FpN.

2. Habilidades del pensamiento desarrolladas:

- a. Juego "Insider": Análisis y pensamiento crítico.
- b. Juego "450 cosas que hacer en la vida": Empatía, evaluación de acuerdo a criterios y enjuiciamiento ético.
- c. Juego "Diseña tu sociedad": Argumentar, deducir, organizar datos, expresión oral y escrita, evaluar críticamente y buscar el consenso.

3. Habilidades del pensamiento en las que se profundiza

- a. Juego "Insider": Deducción, categorización, relación y observación.
- b. Juego "450 cosas que hacer en la vida": Expresión oral, explicación, argumentación.
- c. Juego "Diseña tu sociedad": Ordenar, comparar, inferir efectos, escucha activa, respeto.

4. Estructura:

- a. Presentación teórica (20 minutos)
 - i. ¿Por qué usar los juegos?
 - ii. Los juegos y el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y cuidadoso.
 - iii. Juegos y evaluación y metacognición.
 - iv. Ejemplos de juegos: Hombres Lobo, Ikonikus y El jardín del Edén.
- b. Parte práctica (70 minutos)
 - i. Juego "Insider"

- ii. Juego "450 cosas que hacer en la vida"
- iii. Juego "Diseña tu sociedad"

5. Metodología:

Se combinará una primera parte teórica con una segunda parte práctica.

En la segunda parte se usarán las metodologías de Aprendizaje Basado en Juegos, FpN y metacognición.

6. Recursos y materiales usados:

- a. Pizarra y tiza o rotulador
- b. Recursos TIC: Presentación de Genially. Ordenador con conexión a Internet, proyector.
- c. Juegos: Insider, 450 cosas que hacer en la vida, Diseña tu sociedad
- d. Fichas de metacognición y fichas de rúbrica de evaluación.

7. Recursos y materiales que se precisan:

- a. Pizarra y tiza (o rotulador de pizarra en caso de que sea una pizarra blanca)
- b. Proyector y ordenador con conexión a Internet
- c. 30 copias de las fichas de metacognición de los juegos.
- d. La sala debería de tener mesas móviles que permitan organizar el espacio ya que en los juegos se realizarán los siguientes agrupamientos:
 - i. Insider: Los participantes se dividirán en cuatro grupos de 8 participantes cada uno.
 - ii. 450 cosas que hacer en la vida: Los participantes se dividirán en dos grupos de 16 participantes cada uno.
 - iii. Diseña tu sociedad: Los participantes se dividirán en grupos de 5 o 6 miembros cada uno.

Tras cada juego todos los participantes se sentarán en círculo.

8. Metacognición/ Evaluación:

Los participantes usarán fichas de metacognición con los juegos "Insider" y "450 cosas que hacer en la vida". Con el juego "Diseña tu sociedad" se realizará una coevaluación con rúbricas.

