

Resumen

La investigación sobre desarrollo infantil durante décadas, así como los recientes estudios basados en la neurociencia, muestran que los niños aprenden mejor de manera activa.

Eso significa que pueden manipular e interactuar con otros niños y adultos. El movimiento y el juego ayudan a hacer más divertido el aprendizaje y a desarrollar la creatividad en el alumno.

Hoy en día, el juego es cada más estático y menos creativo debido a la gran influencia que las nuevas tecnologías ejercen sobre los niños en edad escolar. Su estilo de vida es cada vez más mecánico y sedentario.

Los juegos motores son una herramienta indispensable para completar este desarrollo y mejorar la calidad de vida de los pequeños.

La finalidad del juego es el juego en sí mismo, es la manera natural de aprender.

Con este proyecto, pretendemos diseñar un Plan de actividades Internacional y sostenible en el tiempo proporcionando a nuestros alumnos oportunidades lúdicas integradas en nuestro Planteamiento Curricular.



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Persona de Contacto de las Escuelas Asociadas

Señora. Maria Del Pilar RODRIGUEZ BUENDIA
Calle Del Zancara, 20 Pedro Munoz CR
Espana
mpirobu@gmail.com

Señor. İsa REŞBER
Okmeydanı Mah. Çit Sok. No:1 Kütahya
Turquía
isaresber@hotmail.com

Señora. Ljiljana KRSTEVSKA
Bapchor no. 2 Skopje
LA REPÚBLICA DE MACEDONIA DEL NORTE
ljiljana.krstevska@yahoo.com

Señora. Svetla POPOVA
"Luben Karavelov" №4 Shumen
BULGARIA
svetla.popova62@gmail.com

Señora. Anelli MÖTSMEES
Valguse tee 6, Lohkva, Luunja vald
ESTONIA
a.motsmees@gmail.com



Para mayor información por favor visite
www.callerasmus.com

Creating A Learning Love



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



*“Los juegos son divertidos;
Jugando, la escuela es aún
más divertida”*

Financiado por el Programa Erasmus + de la Unión Europea. Sin embargo, la Comisión Europea y las agencias nacionales de los países socios no pueden ser responsabilizadas por el uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Para mayor información por favor visite
www.callerasmus.com

OBJETIVOS

El objetivo general de nuestro proyecto es crear el medio de aprendizaje basado en juegos donde cada niño se siente cómodo a través de cooperación transfronteriza para fortalecer la calidad de educación escolar en escuelas asociada.

Objetivos específicos

-Desarrollar juegos basados en observación para apoyar la individualidad, la autoconfianza y la integridad de niños

- Mejorar el desarrollo del lenguaje infantil

- Fomentar la cooperación y el respeto entre iguales.

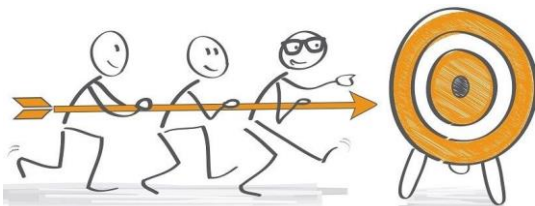
- Mejorar la creatividad del alumno, la resolución de problemas y el proceso de toma de decisiones.

-Desarrollar las habilidades motoras y de coordinación del alumno.

-Evitar el estilo de vida sedentario.

- Dar a conocer la diversidad lingüística y cultural que nos proporciona la Unión Europea, a alumnos, profesores y comunidades educativas.

- Fomentar el aprendizaje de lenguas extranjeras y el conocimiento y valoración de otras culturas entre los miembros de los centros participantes.



GRUPO OBJETIVO Y METODOLOGÍA

El proyecto está dirigido a alumnos de entre 4 y 7 años de edad. Estos participan de todas las actividades que se planifiquen.

Todos los miembros de la comunidad escolar, maestros, directivos y familias, participarán de estas actividades. Las familias participan especialmente, fomentando iniciativas de juego con sus hijos. Aproximadamente unas 90 personas de los diferentes centros educativos, están implicadas tanto de manera directa como indirecta, en las movildades de corta duración del proyecto.

Los objetivos se trabajan a través de la cooperación activa entre diferentes equipos de trabajo.

Los coordinadores y directivos de los diferentes centros escolares, realizan labores de difusión y concienciación para ampliar las redes de participantes.

Equipos de trabajo:

-Equipo de gestión de proyectos

-Juego Maker Team

-Activity Maker Team

-Equipo de evaluación

-ICT Team

-Equipo de difusión

-Grupos de juegos

La metodología del proyecto es la participación activa de las escuelas asociadas según sus experiencias previas y compartiendo las mejores prácticas entre sí. Las tareas y roles del proyecto se han distribuido de manera consensuada entre los participantes.



RESULTADOS PREVISTOS

Impacto esperado al finalizar el proyecto:

Alumnos

-Mejorar de la actitud positiva hacia los educadores.

-Expresarse a través de juegos

-Mejora la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas a través de actividades de codificación

-Adquirir información sobre la cultura europea

-Adquirir información básica sobre los países asociados.

Personal educativo

- Tomar conciencia de la necesidad de crear entornos de aprendizaje adecuados a las características de los alumnos.

-Concienciar sobre el papel y la importancia de juego en la educación de la primera infancia

- Aumentar las competencias profesionales y la participación en actividades de aprendizaje Transnacional.

- Diseñar actividades y sus registros de observación basados en los resultados de la investigación sobre la educación en la Primera Infancia.

