

**PROGRAMACIÓN**  
**“INVESTIGA Y DESCUBRE”**  
**2025-2026**

## **1. DATOS PERSONALES**

**Nombre y apellidos del profesor:** Gabino Marín García

**DNI:** 45310446D

**Centro de servicio:** IES Laurel de la Reina

**Localidad:** La Zubia

**Provincia:** Granada

**Teléfono de contacto:** 605344050

**Correo electrónico:** gmargar446@g.educaand.es

**Etapas en la que imparte docencia:** ESO

**Especialidad:** Física y química (Bilingüe Inglés)

## **2. APARTADOS PROYECTO.**

### **• Título del proyecto**

Los juegos de mesa como recurso educativo (3ª Edición)

### **• Alumnado destinatario/ Modalidad**

Modalidad D: alumnado de 3º y 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria.

### **• Justificación proyecto; fundamentación, antecedentes e importancia para el alumnado**

El uso de la metodología de aprendizaje basado en juegos (ABJ) les ofrece una alternativa (para muchos de ellos nueva) de socializar entre ellos y desarrollar diversas estrategias de resolución de problemas y cooperación.

Existen diversos estudios que avalan el uso de juegos como herramienta educativa. Y no solo juegos de mesa expresamente diseñados para aprendizajes concretos, sino también otros juegos que a priori no tendrían un fundamento educativo pero que ayudan a nuestros alumnos a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, desarrollo de estrategias a largo plazo o mecanismos de negociación para resolver situaciones complejas entre otras.

### **• Objetivos que se pretenden alcanzar y su vinculación a la etapa a la que va dirigida**

Los objetivos que pretendemos alcanzar son diversos, pero nos centraremos en aquellos que están directamente relacionados con la etapa educativa de la ESO según el RD 217/2022:

- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

- Practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitando el diálogo.

- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos

● **Contenidos curriculares que aborda el proyecto y nivel de profundización**

Al ser los juegos de mesa elementos que tratan temas de forma muy global, los contenidos curriculares que se tratarán son los más generales de cada ámbito de conocimiento: Ámbito social, ámbito científico tecnológico y ámbito lingüístico. Sin embargo, al ser este profesor especialista en Física y química, se tratará con mayor profundización contenidos relacionados con su materia y con otras materias de ámbito científico.

Estos contenidos son provisionales, pudiendo realizarse cambios en los mismos en función del interés del alumnado o de la adecuación de los contenidos al nivel de los participantes.

Los contenidos curriculares concretos se detallan a continuación y están relacionados con cada juego de mesa que se va a trabajar:

<b>SESIÓN</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ÁMBITO</b>
<b>Sesión 1: Lucky Numbers</b>	Investigación de regularidades, relaciones y propiedades que aparecen en conjuntos de números. Sucesiones numéricas.	Científico-matemático
<b>Sesión 2: Seven Wonders</b>	Planificación del proceso de resolución de problemas: resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.	Científico-matemático Social
<b>Sesión 3: Código Secreto</b>	Léxico y campos semánticos.	Lingüístico
<b>Sesión 4: Dice Hospital</b>	La salud y la enfermedad. El diagnóstico de las enfermedades.	Científico-matemático
<b>Sesión 5: Pandemic</b>	La globalización económica, las relaciones interregionales en el mundo, los focos de conflicto y los avances tecnológicos.	Científico-matemático Social
<b>Sesión 6: Just One</b>	Léxico y campos semánticos.	Lingüístico
<b>Sesión 7: Cryptid</b>	Investigación de regularidades, relaciones y propiedades que aparecen en conjuntos de números.	Científico-matemático

<b>Sesión 8: Timeline</b>	Eventos históricos.	Social
<b>Sesión 9: La Tripulación</b>	Planificación del proceso de resolución de problemas: Estrategias y procedimientos puestos en práctica: resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.	Científico-matemático
<b>Sesión 10: Ganz schön clever</b>	Cálculo de probabilidades mediante la regla de Laplace. Utilización de la probabilidad para tomar decisiones fundamentadas en diferentes contextos.	Científico-matemático
<b>Sesión 11: Periodic</b>	Las propiedades periódicas: factores que determinan su valor cualitativo en los elementos químicos.	Científico-matemático
<b>Sesión 12: Risk</b>	Las revoluciones burguesas en el siglo XVIII. La revolución francesa.	Científico-matemático Social
<b>Sesión 13: Sherlock Holmes</b>	Literatura universal. La época victoriana.	Lingüístico
<b>Sesión 14: Linkee</b>	Léxico y campos semánticos.	Lingüístico
<b>Sesión 15: Dixit</b>	Léxico y campos semánticos.	Lingüístico
<b>Sesión 16: Quarto</b>	Estrategias y procedimientos puestos en práctica: resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.	Científico-matemático
<b>Sesión 17 a 19: Diseño de un juego de mesa</b>	Los alumnos diseñarán un juego de mesa con una temática propia basándose en lo aprendido durante el proyecto.	Variado

• **Actuaciones a realizar y calendario de aplicación**

El orden de las actuaciones puede variar modulándose en función del número de participantes en la sesión y de la disponibilidad de la mayoría de los mismos.

<b>ACTUACIÓN</b>	<b>FECHA (POR CONCRETAR) Y HORA</b>
<b>Sesión 1: Lucky Numbers</b>	Martes 2 diciembre de 16:30 a 19:00

<b>Sesión 2: Seven Wonders</b>	Martes 9 diciembre de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 3: Código Secreto</b>	Martes 16 diciembre de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 4: Dice Hospital</b>	Martes 13 enero de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 5: Pandemic</b>	Martes 20 enero de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 6: Just One</b>	Martes 27 enero de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 7: Cryptid</b>	Martes 3 febrero de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 8: Timeline</b>	Martes 10 febrero de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 9: La Tripulación</b>	Martes 17 febrero de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 10: Ganz schön clever</b>	Martes 24 febrero de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 11: Periodic</b>	Martes 4 marzo de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 12: Risk</b>	Martes 11 marzo de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 13: Sherlock Holmes</b>	Martes 31 marzo de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 14: Linkee</b>	Martes 7 abril de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 15: Dixit</b>	Martes 21 abril de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 16: Cuarto</b>	Martes 28 abril de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 17: Diseño de un juego de mesa</b>	Martes 5 mayo de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 18: Diseño de un juego de mesa</b>	Martes 12 mayo de 16:30 a 19:00
<b>Sesión 19: Diseño de un juego de mesa</b>	Martes 19 mayo de 16:30 a 19:00

#### • Metodología de trabajo

Al inicio de cada sesión, se hará una pequeña actividad relacionada con alguno de los contenidos curriculares u objetivos que se van a tratar con el juego de mesa para valorar el punto de partida de los alumnos.

Posteriormente, se explicarán las reglas del juego de mesa que se va a jugar durante la sesión y los alumnos jugarán al menos una partida.

A mitad de la sesión, y si el juego lo permite, estudiaremos las reglas, mecánicas y formas de puntuación para que los alumnos desarrollen nuevas estrategias y se jugarán otra partida para que pongan en práctica estas estrategias.

Finalmente, se hará otra actividad similar a la que se hizo al inicio de la sesión para que los alumnos apliquen las estrategias desarrolladas durante las partidas al juego de mesa y valoraremos si les ha servido para mejorar sus habilidades.

- **Recursos materiales que se requieren para el desarrollo del programa.**

Esperamos poder trabajar con un total de 16 juegos de mesa de distintas temáticas que nos sirvan para tratar los distintos contenidos. Así pues, se necesitará al menos una copia de cada uno de los juegos de mesa aunque es preferible contar con varias copias de cada uno para formar varios grupos y los alumnos no tengan tiempos muertos entre partidas.

Actualmente se disponen de 8 de estos juegos de mesa en el instituto, por lo que habría que conseguir el resto de ellos.

- **Criterios e indicadores para evaluar el desarrollo del programa y consecución de los objetivos.**

Para analizar la consecución de los objetivos del programa, compararemos las actividades iniciales y finales de cada sesión para ver si los alumnos han sido capaces de utilizar las estrategias a situaciones fuera del juego de mesa. Además, realizaremos una encuesta al finalizar cada sesión para valorarlos una serie de criterios con esta rúbrica:

CRITERIO	INDICADOR	DESEMPEÑO		
		Insuficiente	Suficiente	Bueno
Interés del alumnado en proyecto	Asistencia del alumnado a las sesiones.	La mayoría del alumnado deja de asistir a las sesiones.	Salvo causa de fuerza mayor, al menos el 75 % de los alumnos asisten a las sesiones.	Salvo causa de fuerza mayor, todos los alumnos asisten a las sesiones.
Interés del alumnado en cada juego	Valoración individual del alumnado de cada juego.	Menos de 8 juegos tienen una valoración negativa.	Más de 8 juegos tienen una valoración positiva.	Más de 10 juegos tienen una valoración positiva.
Mejora de las estrategias de resolución de problemas.	Mejora de los resultados de las actividades finales respecto de las iniciales.	En menos de 8 juegos se observan mejoras en las actividades.	En más de 8 juegos se observan mejoras en las actividades.	En más de 10 juegos se observan mejoras en las actividades.
Relación del juego con los distintos aprendizajes	Concordancia de la percepción del alumnado con el contenido curricular tratado.	En menos de 8 juegos relacionan correctamente los ámbitos de aprendizaje con la mecánica o contenido de los mismos.	En más de 8 juegos relacionan correctamente los ámbitos de aprendizaje con la mecánica o contenido de los mismos.	En más de 10 juegos relacionan correctamente los ámbitos de aprendizaje con la mecánica o contenido de los mismos.

Finalmente, utilizaremos la siguiente rúbrica para valorar el grado de consecución de los objetivos del proyecto:

OBJETIVO	GRADO DE CONSECUCIÓN		
	No conseguido	En proceso	Conseguido
Conocer y aplicar métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.	Los alumnos no aplican métodos distintos ni mejores al resolver las situaciones presentadas en los juegos.	Algunos alumnos aplican métodos distintos y mejores al resolver las situaciones presentadas en los juegos.	La mayoría de los alumnos aplican métodos distintos y mejores al resolver las situaciones presentadas en los juegos.
Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	Los alumnos no toman decisiones más adecuadas a la situación del juego tras haber estudiado sus mecánicas.	Algunos alumnos toman mejores decisiones según la situación del juego tras haber estudiado sus mecánicas.	La mayoría de alumnos toman mejores decisiones según la situación del juego tras haber estudiado sus mecánicas.
Practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitando el diálogo.	Los alumnos no cooperan entre ellos para resolver las situaciones presentadas en los juegos.	Sólo algunos alumnos cooperan entre ellos para resolver las situaciones presentadas en los juegos.	La mayoría de los alumnos cooperan entre ellos para resolver las situaciones presentadas en los juegos.
Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.	Los alumnos siguen teniendo actitudes violentas o sexistas al ganar o perder en los distintos juegos.	Sólo algunos de los alumnos ya no tienen actitudes violentas o sexistas al ganar o perder en los distintos juegos.	La mayoría de los alumnos ya no tienen actitudes violentas o sexistas al ganar o perder en los distintos juegos.