ACTA Nº3

En el Conservatorio Elemental de Música de El Puerto de Santa María, siendo las 20.00 horas del día 19 de Febrero de 2.018 se reúne el Grupo de Trabajo “El uso de los juegos de mesa como material didáctico en el aula del Conservatorio de Música” para tratar de los siguientes puntos del orden del día:

1.- Lectura y aprobación, si procede, del acta de la sesión anterior:\_

 La cual, después de leída, es aprobada por unanimidad.

2.- Búsqueda de juegos para su ulterior aplicación en el aula y posibles dificultades que se han encontrado.

 Los miembros del Grupo de Trabajo exponen que, siendo ante todo la temática musical del juego y que ésta solamente se puede conseguir adaptando un juego que se ha encontrado o que existiese alguno ya inventado con la misma temática, pasan a comentar los siguientes juegos y sus dificultades:

1. Código Secreto: Ya lo vimos el curso pasado. Hubo cosas que salieron bien tal como la incógnita de lo que iba a suceder con la “carta asesina”. Tenía sus ventajas también, ya que su adaptación (léase transformación, por favor) a nuestro quehacer diario era casi inmediato al tener tantas cartas y tantas posibilidades.
2. Sushi Go: También lo vimos el año pasado, pero aunque la mecánica del juego era bastante atractiva había que pensar más en relación al orden de las cartas. Podría ser bastante indicado para niños de 3º o 4º, sobre todo.

 Sin embargo, fuera como fuere hay cosas buenas que vamos sacando de todo el tinglado este y que pueden ser, a modo de ejemplo:

1. Esfuerzo mental de los alumnos: El calentamiento de cabeza propio de la especie humana alcanza uno de sus más egregios ejemplos con el de los juegos de mesa. En este caso, visto los juegos comentados y, probados en clase, hemos podido comprobar que los alumnos que eran antes más atrasados se han puesto o se van poniendo al mismo nivel de los otros debido a la atracción que ejerce el juego .
2. Notable incremento de la motividad: Muy interrelacionado con lo anterior. Al estar más motivados el esfuerzo mental se realiza con menos trabajo y se ve más gratificante.
3. Característica memorización y aprehensión de conocimientos con menos esfuerzo a fin de superar los objetivos: Prácticamente lo dicho anteriormente y suma de los dos apartados anteriores.
4. Novedad apetecible: Que, entre otras cosas, hace mantener el sagrado y esperado “silencio” en el aula.
5. Mayor interés de los alumnos hacia la materia que se trate, en este caso los contenidos de la asignatura: Muy relacionado con la motividad y con la novedad de tal o cual juego o mecánica lúdica. Se ha comprobado, efectivamente, un interés mucho mayor hacia todo.
6. Menor necesidad de mandar callar en clase: Por supuesto.
7. Sorpresa positiva de los padres de alumnos hacia todo el proceso de enseñanza- aprendizaje: Toda cosa nueva que funciona o que va funcionando llama inmediatamente la atención de cualquiera.

3.- Ruegos y preguntas.-

 El coordinador señala que, siendo las 21.10 horas de la noche, hay que dejarlo para otro día.

 Y con más asuntos que tratar, pero no siendo posible por la falta de tiempo de hoy, se levanta la sesión siendo las 21.11 horas del día de la fecha de lo que DOY FE.