



INFORMACIÓN COMERCIAL Y CONTACTOS

El software es gratuito y se puede descargar en [HTTP://WWW.BLOCKMAGIC.EU/MAIN/DOWNLOAD-AND-INSTALL-BLOCK-MAGIC-SOFTWARE/](http://www.blockmagic.eu/main/download-and-install-block-magic-software/).

Si usted está interesado en comprar el Block Magic kit por favor visite el sitio web comercial [HTTP://BLOCKMAGIC.ISTITUTO-WALDEN.IT/](http://blockmagic.istituto-walden.it/) o contacta la persona responsable para España: Universitat de Barcelona, prof. Mario Barajas (MBARAJAS@UB.EDU) o Walden Technology (WALTEC@ISTITUTO-WALDEN.IT) - el subcontratista comercial de Block Magic.

BLOCK MAGIC



Programa de acción
en el ámbito del
aprendizaje permanente



www.blockmagic.eu



www.blockmagic.eu

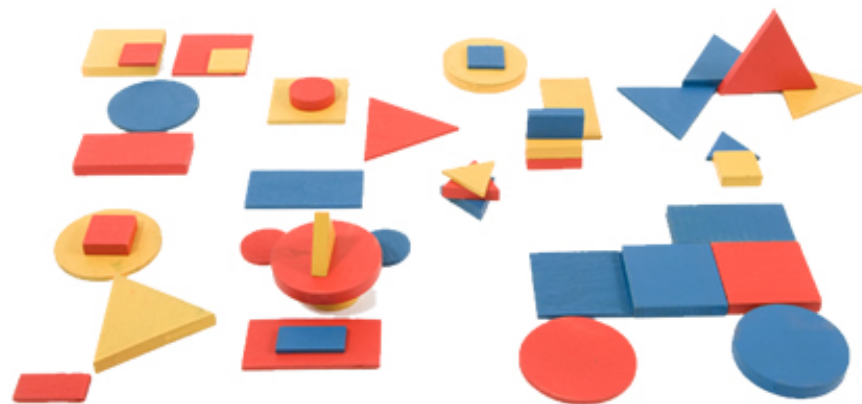
PRESENTACIÓN

Block Magic es un sistema de aprendizaje para niños y niñas con y sin necesidades educativas especiales entre los 3 y los 7 años de edad, el cual pretende mejorar algunas habilidades específicas a través del aprendizaje lúdico y autónomo. Este sistema integra los bloques lógicos tradicionales (ver la siguiente figura) - un material educativo estructurado y frecuentemente utilizado con los niños en muchas escuelas europeas - con un software "inteligente" que permite llevar a cabo actividades de aprendizaje activo y centradas en el alumno. El aprendizaje se produce a partir de la acción del alumno y no a través de la transmisión de conocimientos.

El objetivo principal de Block Magic es ayudar a los/las estudiantes más jóvenes a aprender de manera autónoma, esto es una competencia básica y de especial importancia para el futuro desarrollo de los niños. Block Magic ofrece un enfoque de enseñanza atractivo y altamente motivador en el que se desarrollan competencias que luego serán muy importantes para el futuro de los estudiantes.

Las actividades de Block Magic promueven un proceso progresivo y constante en el aprendizaje y en el enriquecimiento de conocimientos a lo largo de todo el curso escolar.

Block Magic es una metodología de enseñanza avanzada, inteligente e interactiva. Contiene una gran variedad de ejercicios (19 en total) y una enorme cantidad de variantes para los juegos (más de 600). Esto permite a los niños aprender de manera divertida sin la percepción de la "tarea" formal y manteniendo un alto nivel de atención, motivación y satisfacción. Muchos de los juegos tienen diversas variaciones (en total unas 600). La mayoría de las actividades están presentadas en 3 niveles de dificultad: principiante, intermedio y avanzado. La dificultad inicial está definida por el/la profesor/a. A través de las sesiones de juego el sistema Block Magic se adaptará a los niveles de dificultad en función del desempeño de los alumnos.



www.blockmagic.eu

EL BLOCK MAGIC KIT

El sistema Magic Block consiste en una pequeña maleta que contiene los 48 bloques lógicos aumentados con unas pegatinas de identificación (los bloques "mágicos"), cuatro bloques especiales, una pequeña tabla en la que se colocan los bloques seleccionados (la tabla "mágica") y un ordenador (PC o portátil) con el sistema Block Magic instalado que gestiona los ejercicios y proporciona comentarios sobre cada acción realizada, así como la información visual y/o auditiva relacionada con cada uno de los ejercicios.

La Tabla Mágica es un lector de RFID, el dispositivo que se utiliza para leer a una etiqueta de RFID. Los lectores RFID generalmente transmiten, a través de Bluetooth, WiFi o USB, la información leída a un sistema informático que ejecuta el software RFID o un RFID middleware.

La Tabla Mágica funciona a una distancia cercana con las etiquetas RFID, enviando sus señales a un ordenador (PC o portátil). Sin embargo, con la Tabla Mágica los niños manipulan los bloques lógicos, moviéndolos hacia el dispositivo. De hecho, la tabla mágica está diseñada como una pequeña mesa en la que el niño puede colocar uno o más bloques lógicos. Por lo tanto, no sólo el niño puede manipular los objetos en lugar de dispositivos, pero también es posible jugar juegos en los que más de un objeto se reconoce del sistema al mismo tiempo.

La Tabla Mágica no contiene ningún botón. El bloque lógico se reconoce en el momento que se coloca en la tabla, sin la necesidad de una otras interacciones.

Los alumnos no tendrán que interactuar con el ordenador, será sólo el/la profesor/a quien pueda configurar el sistema, es decir el hardware y el software. Los/las niños/as interactuarán directamente con la tabla, la cual reconoce automáticamente el bloque mágico colocado encima y el estudiante no tendrá que pulsar botones ni tendrá que utilizar el ratón. Para algunas interacciones se han desarrollado unos bloques especiales "Bloques Jolly". Por ejemplo, se utiliza un bloque de "PARAR" especial para el fin del ejercicio, otro bloque "REPETIR" para reiniciar el juego o para volver a escuchar el último mensaje y un bloque "IR" para pasar al siguiente ejercicio.

CREDITS

El proyecto Block Magic ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

www.blockmagic.eu