

# Objetivos

El objetivo de *Block Magic* es introducir una nueva metodología docente mediante el uso de una tecnología dirigida a niños de dos años y medio a siete años que asisten a la guardería, la escuela infantil o primer ciclo de primaria, así como también a escuelas dirigidas a la educación especial.

Específicamente, los objetivos del proyecto son:

1. **Diseñar e implementar** el sistema *Block Magic*. Es un conjunto de herramientas lo suficientemente flexibles como para soportar diversas actividades de aprendizaje con un coste lo bastante bajo como para permitir una amplia adopción.
2. **Trabajar de cerca con los maestros** para poner a prueba y perfeccionar *Block Magic*, las actividades diseñadas para aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, lógicas, de estrategia, así como también de conocimientos lingüísticos.
3. **Producción de un número suficiente de kits** de Block Magic para permitir probar el sistema en escuelas en Italia, en Alemania, Grecia y España.
4. **Evaluar la eficacia** de Block Magic con un diseño experimental riguroso.
5. **Llevar a cabo un innovador programa de difusión** para llegar al profesorado de los colegios y otros grupos interesados.
6. **Prepararse para la producción comercial** de recursos basados en *Block Magic*.

# Consortio

- Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione (Italia)
- Universitat de Barcelona (España)
- Technische Universität Dresden (Alemania)
- Lega del Filo D'Oro Onlus (Italia)
- Ellinogermaniki Agogi (Grecia)



[www.blockmagic.eu](http://www.blockmagic.eu)



Coordinador: Andrea Di Ferdinando  
([andrea@synapthink.com](mailto:andrea@synapthink.com))

CNR: Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - Italy

BLOCK  MAGIC



*Un nuevo sistema para estimular diferentes competencias en el alumnado de infantil y primaria*

Con el apoyo del programa Comenius de la Unión Europea



# ¿Qué es Block Magic?

BLOCK MAGIC se centra en el concepto de bloques mágicos - una versión "inteligente" de los "bloques lógicos" que los maestros ya conocen.



Block Magic se compone de **objetos manipulables** - bloques de patrón - que se han mejorado mediante tecnología digital (RFID). El software Block Magic genera ejercicios de estimulación y desarrollo de habilidades creativas, matemáticas, lógicas, estratégicas, sociales y de lenguaje. Mientras que los niños resuelven los ejercicios, Block Magic genera retroalimentación acústica y visual y acompaña a los niños a través de los ejercicios. El software inteligente permite un entrenamiento individualizado, alineado a la situación específica de desarrollo de los niños, adaptando los niveles de dificultad de los ejercicios. Esta característica hace que el sistema sea una fuente inagotable de asombro y estimulación de la curiosidad y el aprendizaje.

El principal resultado del proyecto Block Magic es el Kit de Enseñanza Block Magic - **una pequeña maleta** que contiene todo lo que necesitan los maestros para poner en práctica los ejercicios con los niños y niñas.

El Kit de Enseñanza Block Magic, está formado por un conjunto de bloques mágicos con RFID, una tabla mágica utilizada en la selección de los bloques, un software que ofrece un conjunto de ejercicios y un manual para maestro en el que se explican las actividades de aprendizaje.



# Resultados

## Block Magic:

1. **ofrecerá el aprendizaje de un amplio espectro de habilidades**

creativas, matemáticas, lógicas, estratégicas, sociales y conocimientos lingüísticos

2. **permitirá a los niños y niñas aprender de una manera divertida** mientras se mantiene un alto nivel de atención, motivación y satisfacción

3. **producirá rutas guiadas de enseñanza** adaptables a las características del alumno

4. **permitirá la selección de los ejercicios** en términos de competencias, objetivos y nivel de dificultad, según las respuestas obtenidas en las sesiones anteriores

5. **evaluará y estimulará en una manera informal**, es decir, sin una evaluación formal, el potencial del niño y la adquisición de competencias

6. **producirá planes docentes altamente flexibles** y adaptables, y dará al maestro oportunidades de intervenir en cualquier momento

7. **será muy fácil de utilizar**, de forma que se podrá hacer con o sin la presencia constante del maestro/a

8. **interactuará con el profesor** para definir los objetivos educativos, es decir, el docente establece los objetivos específicos y puede participar en el juego educativo como facilitador o como observador.

