

Jugar i sentir, aventura emocionant

Escola Montessori - Rubí

Laura Borrás i Emma Escribano

Primària 1r Cicle

Medi Ambient

Tecnologia i Comunicació

Drets humans i equitat

Tecnologies Maker

Tall làser

Plòter de tall

Impressió 3D

Durada

entre 25 i 35 hores

Pregunta essencial, repte o servei

Com els jocs i les joguines poden ajudar-nos a ser més feliços i felices?

Descripció del projecte

L'alumnat investiga el valor dels jocs i joguines a partir de preguntes pròpies. Mitjançant enquestes, analitza gustos per edats i reflexiona sobre joguines respectuoses. Crea jocs centrats en les emocions i la convivència, dissenyats amb eines tecnològiques com la impressora 3D o la talladora làser. Finalment, comparteix els jocs en una ludoteca oberta a l'escola, explicant-ne el funcionament i promovent-ne l'ús. El projecte fomenta una actitud crítica, creativa i col·laborativa, amb compromís social i educatiu.

Creació d'obres o productes

L'alumnat detecta la necessitat de gestionar millor les emocions i es proposa crear joguines respectuoses. Investiga els valors d'una joguina inclusiva i sostenible, dissenya jocs que fomentin les emocions i els construeix amb eines com la talladora làser i la impressora 3D. Redacta instruccions clares i visuals, i comparteix els jocs en una jornada oberta a la comunitat. El projecte combina creativitat, reflexió i compromís social, promovent el benestar emocional i la convivència a través del joc.

Reflexió de les persones implicades

Aquest projecte ha transformat la comunitat educativa, promovent una mirada crítica sobre el joc i les emocions. L'alumnat ha desenvolupat habilitats tècniques, creatives i socials, aplicant l'aprenentatge en situacions reals. Famílies i mestres han compartit la reflexió i implicació, enfortint vincles i generant confiança. El projecte ha fet visibles les emocions i

el valor educatiu del joc, convertint-lo en eina de convivència, expressió i aprenentatge significatiu per a la vida.

