



CENTRO DE PROFESORES Y DE RECURSOS
DON BENITO - VILLANUEVA

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Curso: Neuroeducación y Aprendizaje Basado en Juegos: de las metodologías activas a la Sociedad del Aprendizaje.



Justificación

En los últimos años nos enfrentamos a una reflexión sobre el modelo educativo y los factores que intervienen en el aprendizaje. Hemos visto como un modelo basado en la adquisición de conocimientos va dando paso a otro en el que se valora más la adquisición de competencias, en el que inevitablemente hay que otorgar **mayor autonomía** e implicación de nuestro alumnado. Así mismo, se empiezan a valorar **modelos cooperativos e inclusivos** en los que se apuesta prioritariamente por valorar las capacidades y las características de nuestro alumnado. Por otro lado, el avance en neurociencia ha configurado una nueva disciplina, la **Neuroeducación**, poniendo en valor la importancia de conocer cómo aprende nuestro cerebro, la importancia del reto, la novedad y la curiosidad como detonantes del sistema de activación de la atención. Por otra parte, implementar metodologías activas, como el **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)** en un entorno cercano al alumnado que responda a sus necesidades e intereses nos proporcionará aprendizajes eficaces y duraderos. Es por ello que unir Neuroeducación y Aprendizaje Basado en Juegos dotará al profesorado con nuevas herramientas que nos dan la oportunidad de satisfacer las necesidades de nuestros jóvenes para su futuro y qué competencias son las que les permitirán adaptarse a una nueva sociedad en constante cambio.

Objetivos

- Dar a conocer recursos de la Sociedad de Aprendizaje relacionados con el ABJ que permiten el desarrollo de competencias: Scape Room, Retos & Desafíos, Lego y juegos de mesa.
- Dar a conocer aspectos básicos sobre Neuroeducación y Aprendizaje basado en juegos.
- Adquirir la visión y perspectiva de las competencias que debe adquirir el alumnado.
- Conocer aspectos básicos sobre emoción y motivación y su implicación en los procesos de aprendizaje.
- Acercar al profesorado a los aspectos básicos sobre las funciones ejecutivas y su importancia en el proceso de aprendizaje y su aplicación a un entorno lúdico: regulación emocional, cognitiva y conductual. Intervención a través del juego.
- Capacitar a los docentes para desarrollar habilidades de pensamiento que mejoren los procesos de atención y de memoria a través del ABJ.
- Cómo mejorar la cohesión grupal a través del juego de mesa.
- Dar a conocer diferentes juegos y su adaptación para la puesta en práctica en el aula que nos permitan trabajar la emoción, la motivación, la atención y memoria, el lenguaje, desarrollar las capacidades cognitivas y estimular las funciones ejecutivas.

Contenidos

- Aspectos que intervienen en los procesos de aprendizaje: atención y memoria; emoción y motivación; capacidad cognitiva; madurez neuropsicológica, cohesión grupal.
- Funciones ejecutivas y estimulación neurocognitiva a través del juego. Habilidades a través del juego de mesa: organización y planificación; Capacidad para inhibir.
- Habilidades de pensamiento y mejora en atención voluntaria y memoria de trabajo.
- Competencia emprendedora: preparar al alumnado para su futuro.
- Guía de Neurociencia, Retos&Desafíos, Juega y Crece I y II; Líder Coach y juego de Escape.

Metodología

Desde una propuesta activa y participativa, consistirá en la exposición teórica de conceptos básicos sobre los procesos de aprendizaje, la neuroeducación, las funciones ejecutivas y su intervención en el proceso de aprendizaje. Durante el curso, se realizarán demostraciones prácticas con los juegos de mesa elegidos de modo que los asistentes adquieren un rol participativo para una mejor comprensión de los contenidos teóricos. Asimismo se usarán algunos de los recursos de la Sociedad de Aprendizaje de Extremadura relacionados con el Aprendizaje Basado en Juegos.

Destinatarios

Personal docente en activo con destino en centros educativos sostenidos con fondos públicos.

El curso podrá desarrollarse con un mínimo de 12 y un máximo de 25 personas.

Criterios de selección

1º Docentes del ámbito del CPR Don Benito-Vva de la Serena que hayan certificado en actividades formativas relacionadas con el juego en el aula. (Imprescindible indicar la actividad/es en el apartado de observaciones).

2º Docentes del ámbito del CPR Don Benito-Vva de la Serena.

3º Docentes del ámbito de otros CPRs

En el caso de haber más solicitudes que plazas, el orden de selección será consecutivo desde la letra E, según el primer apellido, conforme al último sorteo público (Resolución 18 de febrero de 2019).

Temporalización

- Calendario: 16 (*), 28 y 29 de enero y 10 y 11 de febrero de 2020.
- Horario de 16.30 a 19.30h (*) el 16 de enero y de 16:30 a 20:30 el resto de días.

Plazo de inscripción

El plazo de inscripción estará abierto hasta el 14 de enero de 2020.

Lista de admisión

La lista de personas admitidas se hará pública el 15 de enero de 2020

Ponentes

D. Carlos Javier Rodríguez Jiménez. Director Gabinete de Presidencia

Dª Nùria Guzmán Sanjaume. Psicóloga. Presidenta de la asociación AFIM21.

Certificaciones

Se expedirá un certificado de 19 horas (2 créditos) al profesorado que asista con regularidad al 85% del tiempo de duración de la actividad, según la orden del 31 de octubre de 2000 (D.O.E. 4 de noviembre).

Se evaluará la cualificación en la adquisición de los contenidos abordados, mediante el análisis de las prácticas propuestas por los ponentes y desarrolladas por los asistentes en el transcurso de la actividad

Asesor responsable

José María Parralejo Cañada

Asesor Desarrollo Curricular

CPR Don Benito- Villanueva de la Serena
E-mail: cprdbv.asesoria2@edu.juntaex.es



UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Una manera de hacer Europa