

PROYECTO DE

Estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa

CURSO 2016 - 2017



PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DEL ALUMNADO (ABJ)

2º ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria

Formación gratuita para el profesorado

Recursos para trabajar en clase

Juegos de mesa para el centro educativo

DEVIR
Gujir



El proyecto de estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa

El proyecto de estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa es un programa de estimulación cognitiva, emocional y social que está destinado a los profesores de Segundo ciclo de Educación Infantil y Primaria. La formación es una apuesta por introducir el potencial del juego de mesa en el aula y fomentar así el desarrollo de las competencias básicas en los niños y niñas.

El proyecto que ofrece Devir gratuitamente ha sido creado por la psicóloga **Núria Guzmán**, experta en introducir el juego de mesa dentro del aula.

Se trata de una **iniciativa pionera** de desarrollo integral en el que el alumnado aprende a potenciar sus capacidades cognitivas, sus habilidades sociales y la gestión de sus emociones. De una forma lúdica y divertida, mejoran su rendimiento en diversas áreas, como la memoria, la velocidad de procesamiento, la atención, el razonamiento o la capacidad espacial. Al mismo tiempo, aumentan su capacidad de expresión verbal y sus habilidades comunicativas.

El programa también apuesta por una **educación inclusiva** que dé cabida a todas las necesidades pedagógicas.

Tras el éxito de la iniciativa en diversos centros educativos, esta propuesta llega finalmente a Madrid de la mano de **Devir Iberia**.



"Mejora la convivencia, la atención, interacción, memoria y a la vez cumple con casi todas las expectativas pedagógicas que se pueden trabajar."

Aniceto, director

"Es una herramienta increíble para detectar necesidades educativas en los niños."

Lidia, tutora de Infantil y jefa de estudios

"Estimula las capacidades cognitivas, despierta las habilidades sociales, aprenden a controlar su ira y la frustración, desarrollan la empatía y trabajan la tolerancia."

María Isabel, tutora de 6º de Primaria



Estimulación neurocognitiva en el aula

Los neuropsicólogos proponen incorporar dentro del aula el aprendizaje de nuevas competencias que permitan el desarrollo cognitivo, emocional y social del alumnado.

¿Cómo?

- A través del juego, su entorno natural
- Siempre en grupo y en un entorno lúdico
- Proponiendo temáticas que sean de su interés
- Fomentando las relaciones interpersonales
- Dando mucha importancia a las emociones
- Siempre dentro del marco inclusivo del aula



¿Cuál es nuestra propuesta?

PROPORCIONAR una formación innovadora y de calidad al profesorado, impartida por psicólogos especializados en neurociencia y juego de mesa aplicado al aula.

DAR A CONOCER

el juego de mesa como un recurso a utilizarse en el aula.

CONSEGUIR

que toda la comunidad educativa se implique (alumnado, profesorado, familias).

¿Cómo lo haremos?

La esencia del proyecto son las **sesiones de innovación educativa** que se imparten a todos aquellos docentes y padres/madres interesados en descubrir el potencial del **juego de mesa como herramienta educativa**.

Si eres profesor@ de Segundo ciclo de Educación Infantil o Primaria, **no dejes pasar esta oportunidad**. Ven a conocer nuestra propuesta y vívela en primera persona, aprende a innovar a través de una potente metodología que enriquecerá tu día a día en el aula y, sobre todo, ofrece a tus alumnos la oportunidad de desarrollar sus competencias básicas.



Fases del Programa



FASE 1

Sesiones de formación sobre Neurociencia y Juegos a profesorado y familias.

8 horas de formación gratuitas impartidas por los especialistas en neurociencia y juego de mesa del proyecto, en la que se entregarán juegos y propuesta pedagógica para implementar el proyecto en el aula.

FASE 2

Actividades en el aula

según la propuesta pedagógica.

FASE 3

Jornada de juegos en los centros educativos.

Organización de una jornada de juegos de mesa en los centros educativos. Toda la comunidad educativa (profesores/as, niños y niñas y familias) está invitada a participar.

¿Qué áreas vamos a trabajar?

DESARROLLO INTEGRAL

cognitivo, emocional y social.

ÁREAS COGNITIVAS

atención, memoria, razonamiento lógico, área espacial, visopercepción, funciones ejecutivas...

Competencias clave y su relación con el juego de mesa.

ÁREA SOCIAL

empatía, mejora en habilidades sociales, aprender a respetar normas académicas y su vinculación con los juegos de mesa.

ÁREA EMOCIONAL

autoconciencia, autoestima, tolerancia a la frustración, afán de superación...



¿Cómo participar?

Solicitud de participación

Si estás interesado en participar de forma gratuita en el “Proyecto de estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa”, rellena el siguiente formulario y envíalo a:

Proyecto de estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa

Tuset 23 – 25, 4ª planta, 08006, Barcelona

Correo electrónico: devir@proyectoeducativo.es

Fax: 93 198 06 06

O llama al teléfono de **asesoramiento permanente: 902887503**

Web: <http://www.devir.es/>

Me interesa que el profesorado de mi centro educativo (*mínimo 4 profesores/as por centro*) reciba la formación y participe en el “**Proyecto de estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa**”

DATOS DEL CENTRO

Nombre del centro:

Dirección:

Código postal: Población:

Provincia: Teléfono: Fax:

Correo electrónico:

DATOS DE PARTICIPACIÓN

Nombre y apellidos del coordinador:

Cargo: Correo electrónico profesional:

Curso	Clase	Nº alumnos	Nombre y apellidos del profesor participante	Correo electrónico

Los datos personales quedarán recogidos en un fichero titularidad de Dharma Factory, SLU con domicilio en Tuset, 23 – 25, 4ª planta, 08006 – Barcelona, que será el responsable con la finalidad de gestionar el proyecto y, además, de informarte de los próximos proyectos educativos. Podrás ejercer los derechos de oposición, acceso, rectificación y cancelación previstos en la normativa de protección de datos, dirigiéndote por escrito a la dirección mencionada. En caso de que no des tu consentimiento, rogamos que nos lo indiques en este recuadro con una X y Dharma Factory, SLU procederá a la cancelación de tus datos. Asimismo, autorizas expresamente a Dharma Factory, SLU, para que comunique los datos que nos has facilitado a Devir Iberia SL, para gestionar tu participación, así como mantenerte informado de los nuevos proyectos e iniciativas que te puedan interesar. En cualquier momento puedes revocar este consentimiento, tal y como prevé la Ley de protección de datos LD 15/1999 mediante una carta dirigida a Dharma Factory, SLU o a Devir Iberia SL en las direcciones mencionadas. En el caso de que no des tu consentimiento, rogamos que nos lo indiques en este recuadro con una X.



Decálogo del juego

El juego es...

1. CULTURA

Una herramienta para interpretar el mundo mediante la metáfora de las mecánicas del juego.

2. CRITERIO

Cuando jugamos aprendemos a tomar decisiones.

3. DIVERSIÓN

La finalidad del juego es el entretenimiento. Jugar nos permite ser nosotros mismos.

4. RETO

El juego es progresión personal, realiza y mejora las capacidades de uno mismo.

5. IGUALDAD

No importa el sexo o la edad ni ninguna otra condición. El otro es un jugador como tú.

6. EXPERIMENTACIÓN

Los juegos nos enseñan a aprender tanto de nuestros errores como de nuestros aciertos.

7. COMPRENSIÓN

Explicar un reglamento representa un doble ejercicio de magisterio social y comprensión.

8. SOCIABILIDAD

Jugar acerca los amigos.

9. CONOCIMIENTO

Jugar nos despierta el afán de saber más sobre el tema que desarrolla el juego.

10. LIBERTAD

Sin la aceptación voluntaria y sincera del reglamento no hay partida. **Jugar es disfrutar.**

"En el juego hay relación social, comunicación, reto intelectual, voluntad de superación, competición, habilidad manual, interpretación, una puerta abierta a la imaginación y a la ilusión, conocimiento, seducción y engaño, negociación, trabajo en equipo y creatividad."

Oriol Comas, comisario del festival del juego Dau Barcelona

"El juego es un derecho de los niños y niñas, pero también una necesidad."

José Luis Linaza, psicólogo.



A través del juego desarrollamos nuestras capacidades, pero sobre todo aprendemos a enfrentarnos a múltiples situaciones, a relacionarnos con los demás, a gestionar nuestras emociones, a conocernos a nosotros mismos y a tener resiliencia.