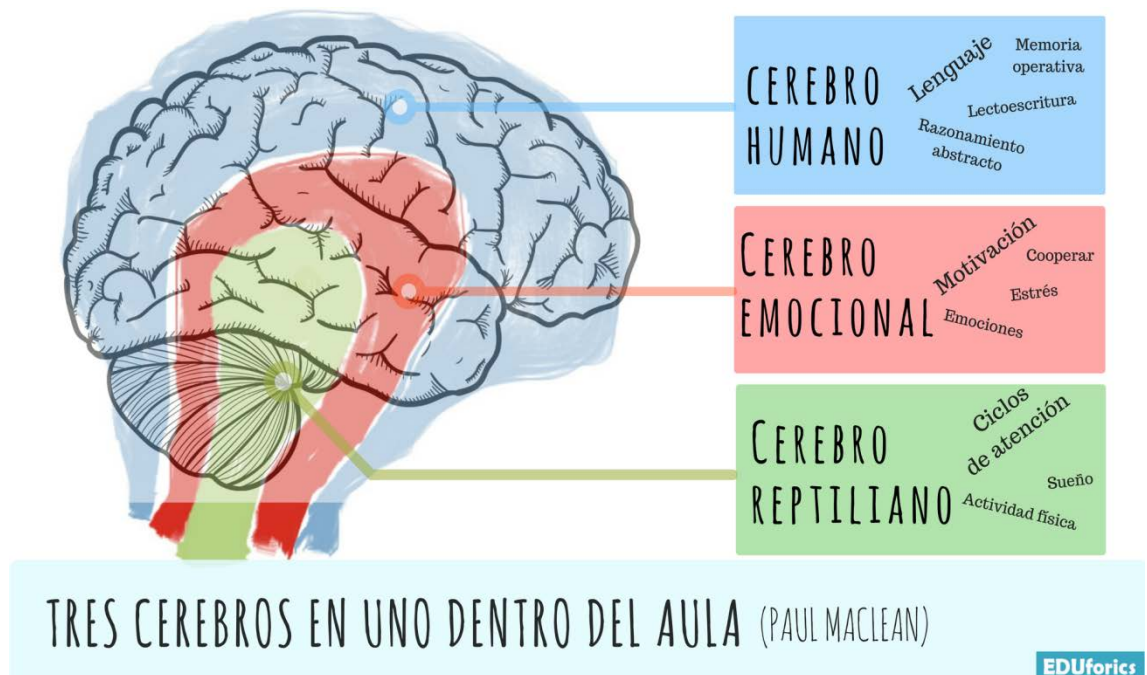


PROGRAMA

Aportes de las Neurociencias:

- **¿Qué es un aprendizaje?:** Son nuevas redes neuronales.
- **Neuroplasticidad:** cerebro plástico, modificable, permeable, predispuesto a nuevas y mejores redes neuronales (aprendizajes) por medio de estímulos ambientales.
- **El cerebro es “social”:** aprende mejor de otros y con otros.
- **“Neuronas Espejo”:** copiamos lo que vemos de nuestros referentes significativos.
- **“Tres tipos de cerebro”:**



¿Cómo abordar los “tres cerebros” en nuestra praxis docente para lograr mejores aprendizajes? Para que el “cerebro humano” tenga mejor rendimiento, se debe estimular el “cerebro emocional” y sistematizar el “cerebro reptiliano”.

¿Qué emociones obstaculizan/facilitan el aprendizaje?

El factor emocional es el componente fundamental.

Negativas/Displacenteras	Positivas/Placenteras.
Miedo, ansiedad, inseguridad, stress, aburrimiento, preocupación	Alegría, emoción, curiosidad, empatía, creatividad, sorpresa, calidez, compañerismo, trabajo en equipo
Activa la “función de supervivencia”, la atención se dirige a transitar/resolver esta amenaza y reduce el repertorio cognitivo.	Si percibimos un “contexto seguro” se amplía el repertorio cognitivo permitiendo pensamientos críticos, creativos, flexibles, innovador, entre otros.

Los estudios en neuroeducación aportan ciertos elementos que deben ser tomados en cuenta por docentes y estudiantes para mejorar el rendimiento académico y de esa forma conseguir una optimización de las funciones cerebrales. Estos elementos son: la percepción, atención,

memoria, funciones ejecutivas, emociones, la curiosidad, el movimiento y el ejercicio físico, el juego y el arte.

Aportes de la Gamificación:

¿Habías oído hablar de la **gamificación**?

Este anglicismo, proveniente del inglés gamification, es un término que cada vez se utiliza más en diferentes áreas, pero especialmente en aquellas relacionadas con la educación.

La gamificación no es un método exclusivo de la enseñanza. Por ejemplo, el marketing también recurre a elementos y estructuras propias de la gamificación para motivar la participación de las personas involucradas en diferentes tareas.

Una definición es que la gamificación es el uso de técnicas y dinámicas de juego y ocio con el objetivo de **fomentar la motivación en el aprendizaje**. En otras palabras, **APRENDER JUGANDO**.

Profundizaremos sobre esta manera de promover el aprendizaje, que desde hace algún tiempo ha aumentado notablemente su aplicación dentro del aula.

La razón es principalmente por las **diversas e innumerables herramientas que nos ofrecen las nuevas tecnologías** y las evidentes **ventajas que aporta para la educación del alumnado**.



En la jornada se ampliarán los siguientes contenidos:

- Aplicar la gamificación en la educación
- Beneficios de implantar la gamificación en el aula
- ¿Cuáles son los objetivos de la gamificación?
- Consejos para gamificar las clases
- Ideas para Gamificar, herramientas útiles para desarrollar actividades digitales.

Cierre de la jornada:

Juego virtual - Nube de palabras colaborativa.