

Programación del Curso: Juego, Neuropsicología y Didáctica con Juegos de Mesa

Fechas: 10 y 11 de junio de 2025

Horario: De 10:00 a 14:00 h y de 16:00 a 18:00 h

Idioma de impartición: Español

Modalidad: Presencial/Online (según aplique)

Día 1: Martes, 10 de junio de 2025

Horario:

- Mañana: 10:00 – 14:00
- Tarde: 16:00 – 18:00

Contenidos del día:

- **Concepto de juego y características esenciales.**
 - **La actitud lúdica:** cómo se manifiesta y su importancia en contextos educativos.
 - **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):**
 - Definición e irrupción del ABJ en el ámbito educativo.
 - Elementos clave de los juegos de mesa.
 - **Distinción entre:**
 - Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)
 - Gamificación
 - Juegos serios (*serious games*)
 - **Teorías de la motivación:**
 - Aprendizaje incrustado vs. aprendizaje emergente.
 - **Taller práctico y Laboratorio de aula:**
 - Análisis participativo de diferentes juegos de mesa desde su estructura lúdica, mecánicas y componentes.
-

Día 2: Miércoles, 11 de junio de 2025

Horario:

- Mañana: 10:00 – 14:00
- Tarde: 16:00 – 18:00

Contenidos del día:

- **Neuropsicología del juego:**
 - Relación entre cerebro y juego desde la evidencia científica.
 - **Taller práctico:**
 - Funciones ejecutivas (memoria, planificación, atención, control inhibitorio) y su vinculación con juegos de mesa.
 - **Laboratorio de aula:**
 - Análisis neuropsicológico de juegos de mesa a partir de sus características y exigencias cognitivas.
 - **Juegos de mesa y alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE):**
 - Enfoques inclusivos y adaptaciones necesarias.
 - **Taller práctico:**
 - Del juego a la programación didáctica: cómo integrar juegos en el currículo de Educación Primaria y Secundaria.
 - Identificación de elementos curriculares: contenidos, objetivos, competencias, estándares de aprendizaje, etc.
 - **Laboratorio de aula:**
 - Elaboración de fichas pedagógicas como recursos didácticos.
 - Adaptación de mecánicas y componentes de juegos a objetivos curriculares.
 - Análisis de juegos desde la perspectiva de la inclusión educativa.
-