**GRUPOS DE TRABAJO**

**MODELO DE ACTA DE REUNIONES**

**CENTRO: Colegio de EE Santa Teresa de Jesús**

**LOCALIDAD: Granada**

**CÓDIGO: 191811FC027**

**TÍTULO DEL PROYECTO: Metodología basada en la práctica reflexiva y neuroeducación continuación**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo de reunión** |  | Informativa | Día: | 28 de Enero 2019 |
|  | Producción de documentos | Lugar: | Colegio de Educación Especial Santa Teresa de Jesús |
|  | Planificación |
|  | Formativa interna | Hora comienzo: | 16:00 |
|  | Toma de acuerdos | Hora finalización: | 19:00 |

|  |
| --- |
| **ASISTENTES** |
| **NOMBRE Y APELLIDOS** | **PUESTO / CARGO** |
| CHAMORRO MOLINA, Mª DOLORES | SECRETARIA DEL CENTRO |
| CÓDES FERNÁNDEZ. ISABEL |  |
| MARTÍNEZ MILLA MANUELA |  |
| GARCÍA GIL Mª JOSÉ | COORDINADORA/ PONENTE |
| HERNÁNDEZ CALZADA NADIA |  |
| IDÍGORAS GUARDIA, ANTONIO MIGUEL |  |
| MARTÍN CASTILLO , Mº CARMEN |  |
| MARTÍN VALLEJO VIRGINIA |  |
| SÁNCHEZ NURK, ISABEL PATRICIA |  |
| SANTOS IBAÑEZ, OSCAR |  |
| SANTOS MORALES, JOSÉ DANIEL |  |
| UBAGO MARÍN, FRANCISCO JAVIER |  |
| CORTES GUERRERO, ANA BELÉN |  |
| CAPILLA CASTILLO, MARÍA VIRGINIA |  |
| GARCÍA ROYO, CONCEPCIÓN |  |
| PÉREZ FLORIDO, JESÚS |  |
| MOLINA CASTILLO, Mª TERESA |  |
| OCHOA RODRÍGUEZ, MARINA |  |
| TAMAYO FAJARDO, Mª ESTHER |  |
| RAYA MORALES, ANA |  |
| CARRILLO MORALES AURELIA | DIRECTORA |
| OLMO ALGAR Mª CARMEN | JEFA DE ESTUDIOS |
| LÓPEZ DELGADO CARLOS ALBERTO |  |
| RODRÍGUEZ TORRES ALBERTO |  |
|  |  |

**Orden del día:**

* **Ponencia práctica. GAMIFICACIÓN UNA METODOLOGÍA NEUROEDUCADORA**

**Documentos entregados:**

* **Documento Ponencia práctica**

|  |
| --- |
| **Desarrollo de la sesión:****Creación de un contexto de curiosidad y de juego.****Desarrollo de explicaciones teóricas que fundamentan la Gamificación en educación** Ocho estrategias basadas en el funcionamiento del cerebro:1.- Nuestro cerebro es único y puede cambiar. El cerebro humano es extraordinariamente plástico. Por tanto cualquier alumno puede cambiar y avanzar.2.- Las emociones positivas facilitan la memoria y el aprendizaje. Creemos entornos agradables, divertidos personal y socialmente 3.- Mantener la atención es difícil, pero la **Sorpresa**la alimenta y facilita el aprendizaje4.- El ejercicio físico aeróbico promueve la neuroplasticidad y la neurogénesis. Además de aportar oxígeno, genera neurotrasmisores noradrenalina, dopamina que intervienen en los procesos atencionales5.- La práctica continua permite progresar. Los automatismos consumen menos memoria de trabajo.6.- El juego es un mecanismo natural del humano, despierta la curiosidad, es placentero y permite  entrenar las **funciones ejecutivas**tan importantes para la vida. Aumenta la autoestima, desarrolla la creatividad, aporta bienestar y facilita la socialización7.- El arte mejora el cerebro. Especialmente la música y el Teatro desarrollan los procesos cognitivos. Demos más importancia en educación a estas materias8.- Somos seres sociales. Las neuronas espejo son las responsables del aprendizaje por imitación y el desarrollo de la empatía. Favoreciendo actividades colaborativas, aprendizajes servicios, desarrollaremos estas actitudes tan importantes para la sociedad, evitando la competitividad y el egoísmo         **Durante la última hora les hemos propuesto participar en un juego “NEUROEDUCA”, adaptación de Verdad y Atrevimiento dónde debieran superar pruebas y alcanzar niveles, para reforzar los contenidos de la ponencia e ir fijándolos. Como todo juego requería una recompensa final para todo el equipo** |

|  |
| --- |
| **Acuerdos adoptados:****Jugar es una manera divertida de aprender** |

|  |
| --- |
| **Fecha de la próxima reunión:** 11 de Marzo de 2019 |