

**NO  
PASAMOS  
LISTA.  
PERO TIENES  
QUE ESTAR.**

**CLASE  
DE JUEGOS**

*& juegos de clase*

**JORNADAS EDUCATIVAS PARA  
FORMADORES DIFERENTES**

**MURCIA  
VALENCIA  
MADRID  
BARCELONA  
VALLADOLID  
SEVILLA  
IBI  
MÁLAGA**

**[WWW.CLASEDEJUEGOS.COM](http://WWW.CLASEDEJUEGOS.COM)**

**cayro**  
the games

# LA LETRA, CON JUEGOS, IMAGINACIÓN Y RISAS ENTRA.

En **Clase de Juegos & Juegos de Clase** vamos a trabajar, de la mano de los profesionales más importantes del sector, en los conceptos clave de esta disciplina. **Talleres teóricos y prácticos** con los que formarte en una disciplina que, estamos seguros, va a dar mucho juego en tus clases.

**QUE LEVANTE LA MANO  
QUIEN QUIERA SABER MÁS  
SOBRE CLASE DE JUEGOS**



## ¿A QUÉ JUGAMOS?

Gracias a los estudios de la **Neurodidáctica**, sabemos que el **cerebro aprende mediante la acción**. Las metodologías activas en Educación han venido para quedarse. Y dentro de ellas, el **Aprendizaje Basado en Juegos** es uno de los principales métodos o herramientas que se emplean hoy en día en las aulas.

Comenzando desde las etapas de infantil pero también en Primaria, Secundario e incluso en educación formal y no formal tras los estudios obligatorios, **jugar en el aula es ya una opción no solo válida, sino recomendable**.

Para ello, sin embargo, no basta con jugar. **Hay que saber jugar**. En este curso introduciremos los conceptos básicos de Aprendizaje Basado en Juegos a través de los siguiente apartados:

1. Definición de **juego** y características.
2. Diferencias entre los **juegos de mesa modernos y los tradicionales**: ¿cuáles son las características de los juegos de mesa modernos?
3. **Neuroeducación**: cómo aprende el cerebro y por qué los juegos de mesa favorecen el aprendizaje.
4. **Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos**: ¿significan lo mismo?
5. **Aprendizaje Basado en Juegos**: cómo podemos emplear los juegos de mesa para reforzar los contenidos curriculares.
6. **Beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos**: habilidades y competencias transversales.

## ¿CUÁNDO Y DONDE?

Después de las buenas experiencias en Murcia y Valencia, **Clase de Juegos llegará a muchas ciudades más**. Recuerda que ya puedes apuntarte en nuestra página web [clasedejuegos.com](http://clasedejuegos.com).

**Valladolid:** 28 de septiembre

**Madrid:** 19 de octubre

**Sevilla:** 26 de octubre

**Barcelona:** 9 de noviembre

**Ibi:** 16 de noviembre

**Málaga:** 30 de noviembre



## ¿POR LA MAÑANA O POR LA TARDE?

Tú eliges. Haremos dos sesiones, una de **mañana (de 10 a 14h)** y otra por la **tarde (de 16 a 20h)** para que escojas el horario que mejor se adapta a ti.

## ¿CUÁNTOS SOMOS EN CLASE?

Las plazas son limitadas a un máximo de **20 asistentes por sesión** (mañana o tarde). De este modo podremos interactuar mejor y tendrás más accesible la información. Si estás pensando en apuntarte, date prisa que luego todo son lloros.

## ¿CUÁNTO CUESTA?

**Sólo 20€**. Y además con la inscripción te regalaremos un juego de Cayro.

## ¿SERÁ UN TALLER TEÓRICO O PRACTICO?

**Un poco teórico y un mucho práctico.**

Durante la primera hora el ponente os dará una charla introductoria, con 15 minutos de preguntas. Y luego ya pasamos al taller práctico, donde a través de distintos juegos iremos comprobando cómo adaptar al aula los distintos contenidos.

# ¿QUIÉNES SON LOS PROFESORES?

Contamos con un equipo de profesionales especialistas en Neurodidáctica y Aprendizaje Basado en Juegos. Seguramente los conocerás también por su actividad en blogs y redes sociales. Aquí te los presentamos un poco mejor:

## RUTH CERDÁN:

Psicóloga experta en Neuroeducación y Dificultades de Aprendizaje. Trabaja con juegos de mesa a diario, además de pertenecer al equipo de BaM! y de administradores de El Pequeño Rincón de los Juegos de Mesa así como a la Asociación Ludocentes.

Emplea una metodología lúdica en sus sesiones, utilizando el juego en su práctica diaria, adaptándolos a las necesidades de cada uno de sus pacientes.

Ha impartido formaciones a padres y profesionales relacionados con la educación, a través de Amptas y del Centro Territorial de Innovación y Formación.

## DIEGO VILLANUEVA:

Maestro y tutor de Ed. Primaria y especialista en TIC (es coordinador de su centro), pertenece a la Asociación Ludocentes y emplea el juego en el aula y extraescolares.

Experto en Detección e integración de dificultades del aprendizaje en el aula, Dislexia y TDAH (Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad), Nuevas metodologías activas, Nuevas Tecnologías en el Aprendizaje, Neurodidáctica, ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos), Gestión y Sistematización de la Innovación, Gamificación y Juego Reglado.

En sus clases diarias de Lengua y Matemáticas usa el juego de mesa como herramienta clave en el aprendizaje significativo de sus alumnos para trabajar no sólo el temario, sino todas sus capacidades cognitivas. Además, lleva a cabo dos extraescolares relacionadas con el juego de mesa; una de "Magic The Gathering" y la llamada "Juegos de Mesa", nominada a Mejor Proyecto Extraescolar de España en los II Premios de Innovación Educativa.

## JULIA IRIARTE:

Psicóloga y madre de dos hijos, dirige la web Bebé a Mordor actualmente BaM! – Ocio Alternativo Familiar) donde los juegos (de mesa, rol y videojuegos) forman parte de su trabajo diario.

Además, imparte formaciones y talleres a familias y docentes, es socia fundadora de la Asociación Cultural Ludiversia y creadora y coordinadora de Efecto Lúdico, espacios donde compartir los múltiples beneficios de los juegos a nivel personal, pedagógico, motivacional y social.

Bebé a Mordor es un portal web de referencia en el mundo de la educación. En sus dos primeros años ha sido:

- Premio Blog Revelación 2016 en Madresfera.
- Premio Mejor Blog de Ocio Familiar 2017.
- Top 10 Premios Bitácoras Categoría Humor 2016.

## MANU SÁNCHEZ:

En la actualidad imparte clases de Ed. Primaria en el CEIP M. Ángeles Cuesta de la localidad sevillana de Marchena. Es formador de docentes en Centros del Profesorado (Sevilla, Córdoba, Cádiz, Málaga, etc.) y Universidades (Autónoma de Barcelona, Hispalense, Politécnica de Madrid, Jaume I de Castellón y Olavide de Sevilla).

Como autor es creador de literatura infantil/juvenil como la saga "Las aventuras de Tueli" o "Crónicas Mecánicas" y juegos de mesa como "Monster Kit" o "El castillo del terror".

Autor de libros de texto para Santillana y sus proyectos de Gamificación Educativa, así como colaborador del Servicio de Innovación Educativa de la Junta de Andalucía.

Entre sus premios y menciones destacan los premios en 2015 y 2017 de "El juego en la escuela" del Observatorio Infantil del Juego, la Fundación Crecer Jugando y la Asociación de jugueteros españoles. La elección como uno de los 10 mejores docentes de Ed. Primaria de nuestro país en 2018 por Educa Abanca o el premio Eduardo Nevado de la asociación Ludo.

# ¿POR QUÉ CAYRO?

---

En Cayro llevamos **más de 60 años jugando**.

**Y haciendo jugar.** Tiempo más que suficiente como para tener comprobado que cuando juegas te lo pasas mejor (hasta aquí, nada nuevo) y que **lo que aprendes jugando no lo olvidas nunca**.

**¿Y qué aprendes? Pues un montón de cosas.**

Aprendes a ganar, a perder, a no dar nada por perdido, a convivir, a socializarte, a expresar emociones, a memorizar, a trazar estrategias, a hacer cosas por el puro placer de hacerlas, aprendes a contar historias, a disimular, a reírte, a soportar a tus compañeros, a trabajar en equipo... si has llegado hasta aquí es porque sabes que jugando se aprende todo eso y mucho más.

Además, tenemos una máxima con nuestros juegos educativos: **si no es divertido, ni es un juego ni es educativo**. Y sabemos que los tiempos cambian y que los niños apenas tienen tiempo para jugar. Y que cualquier lugar es bueno para hacerlo. Sí, también las aulas.

Así que hemos creado diversos juegos que **fomentan el aprendizaje** desde diferentes aspectos. Juegos pensados para la clase, pero también para los formadores que están buscando formas diferentes de conectar con los alumnos de una forma distinta.

**En estas fichas podrás conocernos mejor.**

A nosotros y sobre todo, a los juegos que están a punto de convertirse en tus herramientas de trabajo.

## ¿QUIERES MÁS INFORMACIÓN?

---

Será un placer ayudarte. Escríbenos a **[cayro@cayro.es](mailto:cayro@cayro.es)** o síguenos en nuestras redes sociales y te contestaremos lo antes posibles.

**¡¡NOS VEMOS JUGANDO!!**

ORGANIZA:  
**cayro**  
the games