

ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN INFANTIL

PROGRAMA NEUROMOTOR

GATEO Y BRAQUIACIÓN

El gateo y la braquiación son una de las bases para el desarrollo cerebral y educativo del niño.



Son clave de operaciones cerebrales muy sofisticadas como la lectura y la escritura y ofrece una gran oportunidad para asentar las bases del proceso de lateralización.



CIRCUITOS NEUROMOTORES

Son sesiones con ejercicios motrices neurotróficos (arrastre, gateo, marcha, carrera, triscado), vestibulares (balanceo, voltereta, giros, rodado, equilibrio) y de coordinación (braquiación, lanzamiento, recepción, patear) cuyo fin principal es desarrollar plenamente el cerebro y detectar dificultades.



PROGRAMA NEUROPSICOLÓGICO

BITS DE INTELIGENCIA

Un Bit de Inteligencia es **cualquier estímulo** o dato **simple** y concreto **que el cerebro pueda almacenar por una de las vías sensoriales**: auditiva, visual y táctil.

OBJETIVOS:

- Potenciar el crecimiento cerebral.
- Desarrollar la inteligencia
- El desarrollo de las dos vías sensoriales: la visual y la auditiva.
- Desarrollar la memoria.
- Enriquecer su vocabulario.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Howard Gardner, psicólogo creador de la Teoría de las Inteligencias Múltiples define la inteligencia como: La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos. Al definir la inteligencia como una capacidad la convierte en una destreza que se puede desarrollar.

QUETECUENTAS

Un nuevo proyecto que invita a descubrir la presencia de las matemáticas en el día a día, a usarlas en contextos de la vida real y a entender su importancia.

Un proyecto que incorpora la manipulación como fase necesaria para que se produzca un verdadero aprendizaje, permitiendo experimentar, crear hipótesis, contrastar, proponer y superar retos cognitivos, donde los aprendizajes son vivenciales y se respeta el desarrollo de cada niño.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El ABP es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias claves en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Es un “aprendizaje activo”.

