



II neurosummit educativo 2026

Neurodidáctica del aprendizaje

17 de febrero

Universidad Señor de Sipán KM5
Carretera Pimentel - CHICLAYO, PERÚ

Una experiencia donde la ciencia del **aprendizaje**, la **creatividad** y la **inclusión** se encuentran para repensar cómo enseñamos hoy.



El **Neurosummit Educativo** es una ruta que busca acercar la **neuroeducación** a la comunidad docente peruana. Nació con la idea de hacer más comprensible cómo aprende el cerebro y de ofrecer estrategias que cualquier profesor pueda llevar a su aula, sin importar el contexto.

En esta segunda edición, volvemos a recorrer esa ruta desde una nueva mirada: la **neurodidáctica**. Junto a especialistas de distintos países, exploramos cómo entender el aprendizaje, cómo convertir el juego en una herramienta pedagógica y cómo construir aulas más inclusivas. Cada conversación, cada taller y cada experiencia está pensada como una etapa del viaje.

El Neurosummit es, sobre todo, una invitación a aprender de otra manera: más clara, más práctica y más conectada con lo que viven nuestros estudiantes y docentes todos los días.





II neurosummit
educativo
2026

Nuestro propósito

El Neurosummit Educativo tiene un propósito claro: **entender cómo aprende el cerebro para enseñar mejor**. Queremos que la neuroeducación llegue a las aulas de manera simple, útil y cercana.

Esta edición propone un viaje: del aprendizaje al juego, y del juego a la inclusión. Un recorrido para que cada docente descubra ideas y estrategias que pueda llevar a su colegio al día siguiente.

En esencia, el Neurosummit existe para acercar la ciencia a la práctica y abrir nuevas posibilidades para quienes enseñan.



LOS EJES DE ESTA RUTA NEUROEDUCATIVA

El Neurosummit organiza su recorrido en tres ejes que guían toda la experiencia. Son la ruta para comprender la neurodidáctica del aprendizaje y conectar cada charla, taller y activación con la práctica docente.

1 **Cómo aprende el cerebro**

Las bases de la neuroeducación para entender qué favorece el aprendizaje y cómo acompañarlo mejor en el aula.

2 **Juego y metodologías ágiles**

Estrategias que usan el juego, el movimiento y el diseño ágil para activar la motivación, ordenar la experiencia y crear dinámicas que facilitan aprender haciendo.

3 **Inclusión y diversidad en acción**

Ideas y prácticas que ayudan a que todos los estudiantes participen, aprendan y encuentren un espacio real en la escuela.



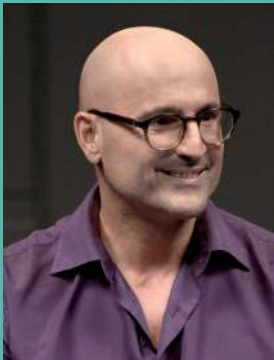


INVITADOS INTERNACIONALES



Anna Forés

Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad de Barcelona y directora de la Cátedra de Neuroeducación UB-EDU1st. Especialista en resiliencia, aprendizaje profundo y neuroeducación, es **autora y coautora de obras de referencia**, como *La resiliencia*, *Pedagogías de lo esencial* y *Educación en movimiento* (2025). Su trabajo articula evidencia científica, bienestar y prácticas pedagógicas humanizadas.



Jesús C. Guillén

Profesor del posgrado de Neuroeducación de la Universidad de Barcelona y divulgador reconocido en el ámbito iberoamericano. **Autor de Neuroeducación en el aula y del reciente Funciones ejecutivas en el aula y en la vida (2024)**. Su labor profundiza en la atención, la metacognición, la regulación emocional y su impacto en el aprendizaje, integrando ciencia y práctica educativa de manera clara y aplicable.



INVITADOS INTERNACIONALES



Marc Guillem Molins

Profesor asociado y formador especializado en el vínculo entre movimiento, cognición y desarrollo socioemocional. **Coautor del libro Educar en movimiento (2025)** junto a David Bueno, Anna Forés y José Luis Trejo. Su trabajo explora cómo la acción motriz y la corporeidad potencian la atención, la regulación emocional y el aprendizaje significativo desde una perspectiva interdisciplinaria.



Àlex Caramé Fontes

Doctor en Educación y profesor asociado de la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona. Responsable del Aula de Juegos de la UB, es especialista en aprendizaje basado en juegos, simulación educativa y metodologías activas. Ha desarrollado investigación sobre juego y formación docente, y es autor de trabajos académicos y recursos formativos en estas líneas de innovación pedagógica.



CRONOGRAMA DEL DÍA:

Aprendizaje al Juego

Hora	Actividad
	Bienvenida y registro
9:00 a 10:00	Activación y palabras de bienvenida "Maestros al mismo ritmo"
10:00 a 10:45	Conferencia: Marc Guillem "Mueve tu mente: El cuerpo como motor de la atención, la memoria y la creatividad"
11:00 a 11:45	Conferencia: Jesús Guillén "Neurodidáctica en acción: Lo que la ciencia sabe y la escuela necesita"
11:45 a 12:00	Break
12:00 a 12:45	Conferencia: Àlex Caramé "Diseñar para jugar, jugar para aprender: Neuroestrategias para el aula"
12:45 a 2:00	Almuerzo
2:00 a 2:45	Activación: "De la diversidad nace la unidad"
2:45 a 3:30	Trabajo por equipos "¿Cómo diseñar la escuela que soñamos?"
3:30 a 4:15	Conferencia: Anna Forès "Resiliencia que transforma: El poder de la emoción en el aprendizaje"
4:15 a 4:30	Cierre



INFORMACIÓN DEL EVENTO

Lugar: Universidad Señor de Sipán KM5 Carretera Pimentel - CHICLAYO, PERÚ

Fecha: 17 de febrero

Ingreso: Desde las 9:00 a. m.



ORGANIZADO POR



UNIVERSIDAD
SANTANDER®
Mi Universidad. Mi Espacio. Mi Tiempo®

AUSPICIADORES



Proyecto educativo
Pilares



Universidad
Señor de Sipán

CON EL APOYO DE

