



MIND

Ábaco soroban y juegos pedagógicos

NENOOS consta de múltiples juegos y actividades para entrenar la mente, pero destacamos entre ellas el ábaco, que permite un aprendizaje manipulativo y la asimilación de conceptos a través de la experiencia y la práctica. "El aprendizaje está en la experiencia. Todo lo demás es sólo información"



El ábaco está dirigido a mejorar no sólo la capacidad de los niños en aritmética mental, sino también a **adquirir y mejorar habilidades** como memorización, concentración, velocidad de lectura, atención visual y auditiva, procesamiento de información y motricidad; que son aplicables a todos los aprendizajes y **ayudan en última instancia al desarrollo de la inteligencia.**

En NENOOS utilizamos el **ábaco japonés**, o Soroban. El Ábaco Soroban, **es sin duda el más evolucionado y con el que se realizan los cálculos con mayor rapidez.** Aunque inicialmente trabajamos con un ábaco físico, inmediatamente **introducimos ejercicios de ANZAN**, nombre con el que se conoce el cálculo mental en Japón y **que consiste recurrir a la visualización del ábaco en vez de a su manipulación física.** Esta actividad es una excelente forma para desarrollar el hemisferio derecho y entrenar a los niños a que ganen autoestima e independencia del material físico, ya que poco a poco aprenden a confiar en sus propias capacidades.

Además del ábaco japonés disponemos de juegos pedagógicos para reforzar el trabajo de la capacidad atencional, nemotécnica, visoespacial, pensamiento lógico, pensamiento lateral y estrategia; además recurrimos a juegos y materiales concretos para explicar los conceptos matemáticos que pueden resultar de mayor complejidad, para que el aprendizaje sea significativo.

Chateau (1958) argumenta que el niño que no sepa jugar será un adulto que no sepa pensar. A través del juego, el niño se ve obligado a pensar en posibles soluciones, lo que favorece su desarrollo cognitivo; a idear soluciones originales, lo que fomenta su creatividad; a relacionarse con otras personas, lo que ayuda a sentar las bases de su desarrollo socioemocional; a adoptar puntos de vista externos a sí mismo, lo que ayuda a la construcción del pensamiento infantil... todos estos beneficios sumados a la motivación que aporta una presentación de aprendizajes de forma lúdica va a hacer que niño adquiera herramientas y habilidades que van a ser de gran utilidad en su vida adulta. En NENOOS tenemos las virtudes del juego muy presentes y por ello nos esforzamos en aportar a nuestros alumnos juegos de calidad y estamos siempre en continua investigación y desarrollo para ofrecerles lo mejor. Algunos de nuestros juegos: cartas de números, cartas de multiplicación, tangram, Lupo, memories, flash cards, problemas de pensamiento paralelo y muchos más.



En nuestra dimensión de MIND defendemos los siguientes principios:

- 1. INTELIGENCIA INNATA.** La inteligencia es una capacidad y como tal puede desarrollarse y optimizarse con la estimulación y trabajo adecuado.
- 2. ATENDEMOS A TRAVÉS DEL INTERÉS Y LA MOTIVACIÓN.** El aprendizaje se vuelve mucho más factible y natural cuando prestar atención es una intención propia y parte de un interés personal.
- 3. APRENDEMOS DE LA EXPERIENCIA.** Experimentar aquello que deseamos aprender es un requisito indispensable. Es necesario distinguir el aprendizaje de la retención de información.
- 4. DIFERENTES ESTILOS DE APRENDIZAJE.** Cada alumno tiene un diferente estilo de aprendizaje y velamos porque todos puedan recibir información en diferentes formatos para poder asimilarla a través del canal o canales que más les enriquezcan así como seguir ejercitándose en otros menos desarrollados.

Beneficios de Mind

El trabajo cognitivo a través del ábaco y otros juegos para el desarrollo de capacidades específicas lleva asociados los siguientes beneficios:

- Desarrolla la confianza en uno mismo
- Incrementa la capacidad de memoria
- Mejora la concentración y la escucha
- Crea pasión por las matemáticas
- Mejora la capacidad de resolución de problemas
- Mejora la capacidad creativa y la memoria fotográfica

