

Certificación Facilitadores Juegos

ScotiaImpulsa 

  Esta es una iniciativa de:

Mo.0
MOMENTO CERO®

 fundación
entrepreneur

OPEN
BOX
CONSULTING

Metodología

¿Cómo desarrollar competencias para el siglo XXI en las personas, en el menor tiempo posible y con emociones positivas que generen aprendizajes significativos? “Los científicos han determinado recientemente que se necesitan aproximadamente 400 repeticiones para crear una nueva sinapsis en el cerebro, a menos que se haga con el juego, en cuyo caso, ¡toma entre 10 y 20 repeticiones!”¹.

A través de la metodología Aprender Jugando y la Mentalidad Lúdica buscamos formar personas con las capacidades necesarias para tomar las oportunidades del siglo XXI, adaptándose a nuevos desafíos, lidiando con la incertidumbre, respetando a las personas y el entorno y tomando decisiones en contextos complejos.

Puedes leer más en “Mentalidad Lúdica: para crear, educar, emprender e innovar”².

¹ Dra. Karen Purvis. PhD en psicología del desarrollo de TCU In Fort Worth, Texas, USA.

² <http://aprendojugando.com/materiales/libro-mentalidad-ludica-para-crear-educar-emprender-e-innovar/>

Objetivos

OBJETIVO · ¿PARA QUÉ SER FACILITADOR DE UN JUEGO?

Para generar experiencias de aprendizaje lúdico vinculadas al quehacer educativo, a través de la adquisición de estrategias, técnicas y conocimientos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al final de esta certificación los participantes podrán:

- > Replicar, crear e implementar actividades orientadas a fortalecer la convivencia escolar y desarrollar y potenciar competencias para el siglo XXI vinculadas al juego elegido.
- > Adaptarse al contexto educativo, combinando juegos físicos con juegos en línea y plataformas digitales que dan soporte.
- > Ser parte de la comunidad de profesores que Aprenden Jugando a través del acceso a planificaciones y documentación creada por otros profesores, que dan soporte y apoyo para la incorporación del juego en diferentes ámbitos del aprendizaje.

En qué consiste el curso:

ScotiaImpulsa

Trabajo
**personal
y grupal**

18,5 hs.

**Sesiones
sincrónicas**
en Zoom

11,5 hs.

Total:
30 hs.

Recibes:
**Productos
físicos,
digitales
y acceso a
plataformas**

Recibes **un juego** según
la **certificación elegida.**

Recibes en tu casa el **libro físico**
**“Mentalidad Lúdica: para crear,
educar, emprender e innovar”.**

Recibes **acceso al juego en línea**

Recibes **acceso para descargar el PDF del
libro** “Mentalidad Lúdica: para crear, educar,
emprender e innovar” en idioma español y/o
inglés

Otras plataformas utilizadas:
LuduTech Academy y LuduTech Management

***Válido para Chile.** En el caso de otros países debe chequearse
la factibilidad de envío y el costo asociado será pagado
por el participante del curso.

En qué consiste el curso

SESIONES SINCRÓNICAS

SESIÓN 1

Presentación, expectativas y exploración del juego

Como toda comunidad, comenzamos conociéndonos y conversando sobre lo que esperamos del curso y lo que cada uno realizará para que esto se cumpla. Iniciamos también el proceso de conocer el juego y las distintas estrategias que existen para hacerlo.

SESIÓN 2

TableTopia para líderes

Incorporar tecnología digital nos ayuda a llegar a más estudiantes, por lo que esta sesión tiene como objetivo aprender a usar la plataforma TableTopia para jugar en línea.

SESIÓN 3

¿Qué es juego y qué no?

No todo lo que es entretenido es juego, muchas veces se tiende a confundir un juego, con la metodología Aprender Jugando, con material didáctico y con gamificación. Conversaremos sobre las principales características, cómo diferenciarlos y en qué contexto usar cada uno.

SESIÓN 4

Juegos y currículum

Incorporar en clases tradicionales juegos que abordan competencias transversales que pueden vincularse con más de una asignatura, es un desafío alcanzable que analizaremos en base a estrategias ya probadas e implementadas.

SESIÓN 5

Aprender Jugando y evaluación

Cuándo, cómo y qué evaluar y calificar al utilizar la metodología Aprender Jugando son preguntas que abordamos considerando el contexto de los asistentes en el curso.

SESIÓN 6

Torneo y cierre

¿Se puede competir y colaborar al mismo tiempo? Pondremos en práctica ambas acciones en una entretenida sesión de juego.

A quién está dirigido

ScotiaImpulsa 

- A profesores interesados en utilizar herramientas lúdico educativas en sus clases para desarrollar tanto habilidades como contenidos. Se recomienda para profesores que dicten clases a alumnos escolares mayores de 12 años, o a educación superior.
- A profesionales interesados en manejar herramientas lúdicas para el desarrollo de competencias.

Mo.0
MOMENTO CERO

 fundación
entrepreneur

OPEN
BOX
CONSULTING