

>> Descripción general

Programa que busca promover el uso de herramientas lúdico educativas para desarrollar competencias en las personas a través de las emociones que emanan del proceso de jugar. Como eje central de la Certificación se potencia la Mentalidad Lúdica, entendida como la capacidad de estar en flujo, donde existe una disposición a una mejora continua, una mentalidad de principiante abierto a nuevas experiencias, dispuesto a aprender y a ser sorprendido.

>> Objetivos específicos

Al finalizar la certificación, los participantes podrán:

- Identificar las características personales que potencian el éxito de las actividades realizadas.
- Distinguir entre los distintos tipos de juegos y sus respectivos objetivos.
- Reconocer la intencionalidad de un juego en pos de un objetivo de aprendizaje en específico.
- Liderar la reflexión y metacognición correspondiente a cada actividad y su objetivo.

>> A quién va dirigido

- 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 universitarios.
- A facilitadores interesados en manejar las últimas innovaciones en herramientas lúdicas para el desarrollo de competencias.

>> Requisitos

- Predisposición y actitud positiva frente a la innovación pedagógica y la adopción de metodologías activas para el aprendizaje.
- Motivación por ser un agente de cambio en entornos educativos de la mano de Aprender Jugando.
-

>> Metodología

La base metodológica sobre la cual se sustenta esta certificación es el Aprender Jugando, el cual consiste en la interacción de 3 aspectos: la elección de un juego, la intencionalidad que se le da, y la metacognición realizada durante y/o después de jugar. Está orientado a potenciar la Mentalidad Lúdica, entendida como una disposición a una mejora continua, una mentalidad de principiante abierto a nuevas experiencias, dispuesto a aprender y a ser sorprendido. Todo ello conlleva al desarrollo de las competencias para el siglo XXI.

>> Contenidos

Módulo I.

- Autoconocimiento y visión de futuro.
- Autorregulación, autonomía y trabajo en equipo a través de herramientas lúdico educativas.
- Iniciativa, motivación y emprendimiento.

Módulo II.

- Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando
- Cómo desarrollar competencias de emprendimiento a través de herramientas lúdico educativas.
- Innovación para la educación del siglo XXI.

Módulo III.

- Aprender Jugando: cómo intencionar un juego para alcanzar un objetivo de aprendizaje específico.
- Aprender Jugando: proceso de metacognición.
- Competir y colaborar, ¿son excluyentes o se complementan?
- Cómo planificar clases y actividades con metodologías lúdicas.

>> Beneficio para inscritos en el curso

Cada participante recibirá:

- Descuento de 25% para la compra de cualquiera de los materiales que desarrolla Momento Cero. Beneficio válido solo para 1 unidad de cada tipo de producto.

>> Datos prácticos

- Tiene código Sence.
- **Duración:** 40 horas presenciales.
- **Precio:** 13 UF por persona.
Descuento por institución al tener 3 o más asistentes: 10%.
- **Información de contacto:**
Isidora Rojas Velasco
irojas@momentocero.cl
+562 2201 5518