



EL JUEGO COMO MECANISMO DE APRENDIZAJE

PRECIO

375 euros

DURACIÓN

60 horas

DESTINATARIOS

Profesores de español (nativos o no nativos) con experiencia que quieran seguir desarrollándose profesionalmente.

FECHAS 2019

13 ENERO-3 FEBRERO

12 MAYO-2 JUNIO

8-29 DICIEMBRE



OBJETIVOS

- Conocer y aplicar diferentes herramientas lúdicas en las clases de español.
- Diseñar actividades lúdicas para trabajar aspectos gramaticales, léxicos y culturales.
- Conocer la diferencia entre gamificación y juego.
- Evaluar la aplicación de los juegos didácticos en el aula.
- Dotar al profesor de juegos y herramientas lúdicas en sus clases.

REQUISITOS

Disponer de titulación universitaria oficial y tener un nivel mínimo C1 de español.

CERTIFICADO

Al finalizar, siempre que se hayan presentado todas las tareas y se haya participado en los foros, el estudiante recibirá un certificado de Cervantes Escuela Internacional en el que se indicará el curso realizado, el número de horas, la fecha de realización y la nota final del curso.

CONTENIDOS

1. Gamificación: el juego como mecanismo de aprendizaje.
2. Narración y enigmas
3. ¡A jugar!
4. Listo para llevar al aula: diseño de fichas, juegos digitales, crucigramas y otras herramientas lúdicas.

INCLUYE

- Material
- Bibliografía
- Seguimiento por parte del tutor
- Certificado