



En juego

C1-C2

Módulo 4

Aquí está lo
que estaremos
aprendiendo:



Resumen

- Introducción
- Tipos de juegos
- Juegos como herramientas de enseñanza
- Contraargumentos
- Juegos como herramientas de asistencia
- Juegos en el trabajo
- Los mejores juegos educativos.

VOCABULARIO

Estímulos: una cosa o evento que evoca una reacción funcional específica en un órgano o tejido.

En jugarización: la aplicación de elementos típicos de juego (por ejemplo, puntuación, competencia con otros, reglas de juego) a otras áreas de actividad, por lo general como una técnica de marketing en línea para alentar el compromiso con un producto o servicio.

Relegar: asignar un rango o posición inferior a.

Regurgitación: repetir (información) sin analizarla ni comprenderla.

Experiencia: involucrado o basado en la experiencia y la observación.

Autonomía: libertad de control o influencia externa; independencia

Competencia: la capacidad de hacer algo con éxito o de manera eficiente.

Psicometría: un campo de estudio relacionado con la teoría y la técnica de medición psicológica