



Gamificació i jocs seriosos en l'educació (04/07/2016 - 15/07/2016)

INFORMACIÓ GENERAL

Títol activitat:	Gamificació i jocs seriosos en l'educació - 9000280014		
Tipus activitat:	Curs	Hores:	30
Impartit per:	MARIA DOLORES ROYO VALLES (Departament d'Arquitectura de Computadors) ROQUE MESEGUER PALLARES (professor del Dept. d'Arquitectura de Computadors) MIGUEL VALERO GARCIA (Departament d'Arquitectura de Computadors) DAVID ANDRES LOPEZ NUEVO (Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels) MARIA ANGELICA REYES MUÑOZ (Departament d'Arquitectura de Computadors)		
Sessions:	Dia	Hora	Aula
	04/07/2016	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC) Campus del Baix Llobregat UPC – Edifici C4. C/ Esteve Terradas 7, 08860 Castelldefels
	05/07/2016	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC) Campus del Baix Llobregat UPC – Edifici C4. C/ Esteve Terradas 7, 08860 Castelldefels
	06/07/2016	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC) Campus del Baix Llobregat UPC – Edifici C4. C/ Esteve Terradas 7, 08860 Castelldefels
	07/07/2016	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC) Campus del Baix Llobregat UPC – Edifici C4. C/ Esteve Terradas 7, 08860 Castelldefels
	08/07/2016	09:00 h - 14:00 h	Escola d'Enginyeria de Telecomunicació i Aeroespacial de Castelldefels (EETAC) Campus del Baix Llobregat UPC – Edifici C4. C/ Esteve Terradas 7, 08860 Castelldefels

INFORMACIÓ DETALLADA

PRESENTACIÓ

La Gamificació és l'ús de mecàniques de joc en entorns i aplicacions no lúdiques amb la finalitat de potenciar la motivació , la concentració , l'esforç, la fidelització i altres valors positius comuns a tots els jocs. Es tracta d'una nova i poderosa estratègia per influir i motivar grups de persones. La Gamificació de l'Educació és utilitzar aquests elements dels jocs en l'ensenyament a classe, amb l'objectiu de motivar als estudiants en el procés d'aprenentatge. Els jocs seriosos són jocs d'ordinador dissenyats amb un propòsit principal més enllà de la pura diversió dels videojocs convencionals , sovint el de l'educació , però també poden tenir altres objectius com l'exploració científica o sanitària , l'enginyeria , la religió , etc. Quan els videojocs estan dissenyats amb intenció pedagògica, la idea es pot resumir en "aprenem jugant".

Tant els jocs seriosos com la gamificació quan s'apliquen en l'àmbit de l'educació persegueixen objectius complementaris d'aprenentatge i motivació, i es mostren com una oportunitat per a les noves generacions digitals d'assolir l'èxit en l'aprenentatge mitjançant les habilitats del segle 21.

El preu del curs és de 60€.

Un cop confirmada la plaça al curs, caldrà realitzar el pagament, amb data límit del 25 de juny, AL COMPTE CORRENT ES31 2100 0655 70 0200340134 indicant: CURS CBL GAMIFICACIÓ + COGNOM1 + COGNOM2 + NOM

DESTINATARIS

Professorat de Ciències experimentals, Matemàtiques i de Tecnologia d'ESO i Batxillerat.

OBJECTIUS

Aquest curs té com a objectius presentar dues tecnologies basades en els jocs, els joc seriosos i la gamificació, i mostrar els possibles beneficis pedagògics i motivacionals que es poden obtenir quan s'utilitzen en un aula.

Havent seguit el curs amb aprofitament, els assistents seran capaços de:

- Definir el concepte de gamificació i descriure les seves característiques, beneficis i limitacions.
- Posar exemples d'activitats que s'han gamificat amb èxit.
- Descriure els passos bàsics per gamificar una activitat docent
- Dissenyar una activitat docent seguint els passos proposats
- Definir el concepte de jocs seriosos i descriure exemples de jocs seriosos i de com s'utilitzen en docència.
- Crear una activitat educativa en Jclick i integrar-la en moodle
- Explicar les característiques d' Scratch (una eina per crear petits jocs seriosos)
- Descriure com es poden fer servir sensors electrònics per captar la informació relativa a l'experiència dels alumnes davant d'un joc seriós.

En particular, entenem que el curs ofereix un ampli ventall de possibilitats per a la realització d'activitats per part

dels estudiants de secundària, en les quals treballin les competències 7, 9 i 11 (principalment), i també les competències 4, 5 i 6, recollides al document "Competències bàsiques de l'àmbit científicotecnològic" (Generalitat de Catalunya, 2014).

PLA DE TREBALL

Sessions presencials del 4 al 8 de juliol.

Fins el 15 de juliol:

- Treball telemàtic a través del Campus Atenea

TEMARI

1. Tema 1 Introducció
 - 1.1. Que és la Gamificació?
 - 1.2. Definició de Jocs seriosos
 - 1.3. Per què utilitzar Gamificació i jocs seriosos en l'aula?
 - 1.3.1. Gamificació i videojocs: processos cognitius
 - 1.3.2. Gamificació i videojocs: motivació
 - 1.3.3. exemples d'aplicacions de videojocs en entorns no lúdics
 - 1.3.4. exemples de gamificació en l'aprenentatge
 - 1.4. Exemple de gamificació i joc seriós
2. Tema 2 Gamificació
 - 2.1. Metodologia de Disseny d'un curs gamificat
 - 2.1.1. mecanismes de joc
 - 2.1.2. elements de joc
 - 2.2. Eines Moodle de gamificació
 - 2.3. Disseny i implementació d'un curs moodle gamificat
3. Tema 3 Jocs Seriosos en l'aula
 - 3.1. Com escollir un joc adequat
 - 3.1.1. classificació dels videojocs i els seus beneficis
 - 3.1.2. estàndards i classificació
 - 3.2. Organitzar una sessió de videojocs en l'aula
 - 3.3. Scratch: Plataforma per dissenyar els teus videojocs seriosos
4. Tema 4 Brain-based Learning
 - 4.1. Brain-computer-interfaces
 - 4.2. Estils d'aprenentatge
 - 4.3. Buscar jocs seriosos

METODOLOGIA

L'orientació del curs és principalment pràctica. Combina exposicions teòriques per presentar conceptes i proporcionar informació amb activitats pràctiques, on l'aprenentatge es basa en veure quines possibilitats ofereixen les tecnologies basades en jocs (jocs seriosos i gamificació) en processos de motivació i d'aprenentatge a l'aula.

CERTIFICACIÓ

La certificació a les persones participants estarà supeditada a la prèvia inscripció i acceptació pel mitjà establert (electrònicament a través del web) i a l'assistència a un mínim del 80% de les hores totals de l'activitat.

Els certificats s'obtidran a través del sistema informàtic de la Generalitat de Catalunya (<http://xtec.gencat.cat/ca/formacio/la-meva-formacio/els-meus-certificats>).