



**Eines bàsiques de ludificació a la docència i a l'organització d'activitats. Campus Diagonal-Besós
(17/05/2018 - 17/05/2018)**

INFORMACIÓ GENERAL

Títol activitat:	Eines bàsiques de ludificació a la docència i a l'organització d'activitats. Campus Diagonal-Besós - 14200817		
Tipus activitat:	Programa de postgrau	Hores:	3
Impartit per:	ANTONIO HERNANDEZ FERNANDEZ (Institut de Ciències de l'Educació)		
Sessions:	Dia 17/05/2018	Hora 10:00 h - 13:00 h	Aula A3.I1, Edifici A, EEBE, Campus Diagonal Besós

INFORMACIÓ DETALLADA

PRESENTACIÓ

A qui no li agrada divertir-se i jugar? Hi ha eines bàsiques de ludificació que aporten noves possibilitats als docents, tant pel que fa a la realització de test i activitats bàsiques d'aula, com per exemple al foment de la participació activa i dinamització de simpòsiums, conferències i congressos. En aquest taller pràctic es presentaran i empraran algunes eines bàsiques gratuïtes disponibles a la xarxa per tal de "gamificar" activitats d'aula, congressos o exàmens.

Gamificar un curs de cop és complicat, per això es recomana començar amb petites activitats lúdiques com les que es duren a terme en aquest taller i que, d'altra banda, poden formar part d'un conjunt d'elements diversificats d'ensenyament i aprenentatge, sense arribar a una ludificació completa d'una matèria.

Aquest curs s'engloba dins del postgrau en Ensenyament Universitari en Ciències, Tecnologia, Enginyeria i Matemàtiques (STEM), com una de les matèries optatives. De totes maneres el curs està dissenyat per poder ser realitzat de forma independent. El postgrau es configura en un programa formatiu de 15 ECTS, distribuïts en tres grans blocs: 6 ECTS de matèries bàsiques o troncal, 6 ECTS de projecte i 3 ECTS de matèries complementàries i compta amb titulació de postgrau per part de la Fundació Politècnica de Catalunya. Aquest postgrau vol facilitar que el professorat assoleixi una sèrie de competències determinades, que sigui capaç d'aplicar els mètodes més moderns en l'educació de la tecnologia i l'enginyeria i que compti amb eines metodològiques que li permetin posar en pràctica una docència d'alta qualitat. Tot això portat a l'aula d'una manera innovadora

DESTINATARIS

Personal docent i organitzador d'activitats i esdeveniments (seminaris, congressos...) i/o al PDI que desitgi cursar el postgrau en Ensenyament Universitari en Ciències, Tecnologia, Enginyeria i Matemàtiques (STEM).

OBJECTIUS

Aquest petit taller pretén en només un matí apropar als assistents de forma pràctica a eines TIC senzilles de ludificació i aprenentatge mòbil, mostrant el potencial i els beneficis pedagògics i motivacionals d'aquestes eines. En acabar el taller els assistents seran capaços de:

- Conèixer les principals plataformes digitals de ludificació per a la docència.
- Descriure els passos bàsics per a ludificar una activitat.
- Crear materials propis ludificats.
- Dissenyar i definir activitats pràctiques de gamificació a la docència, congressos o altres events.
- Crear i realitzar activitats lúdiques avaluable en les plataformes Kahoot i Socrative.

PLA DE TREBALL

- Presentació dels conceptes generals sobre ludificació.
- Activitats pràctiques amb els materials aportats pels alumnes del taller (idealment), o bé amb materials genèrics, emprant les tres plataformes presentades.

TEMARI

- Introducció teòrica: l'aprenentatge basat en jocs.
- Fonaments de ludificació: mecanismes, tipus de jugadors i elements de joc.
- Plataformes en línia per a la gamificació de la docència: coneixent classdojo.
- Plataformes de realització d'activitats: kahoot! i socrative.

METODOLOGIA

Es recomana prèviament, si és possible, revisar alguns dels elements de la bibliografia.

Es treballarà a l'aula d'informàtica i com a taller pràctic és ideal que els docents portin a la sessió els temaris, exàmens i activitats reals de les seves assignatures, per intentar ja crear materials útils per a les seves matèries. En cas d'organitzadors de congressos o seminaris, també és ideal aportar la temàtica i planificació general de l'event.

BIBLIOGRAFIA

Plataformes

- www.classdojo.com
- getkahoot.com
- <http://socrative.com/>

Manuals

- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Farber, M. (2015). Gamify Your Classroom: A Field Guide to Game-Based Learning (New Literacies and Digital Epistemologies). New York: Peter Lang.
- Niman, N.B. (2014). The gamification of higher education. New York: Palgrave & MacMillan.
- Sheldon, L. (2012). The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Boston: Course Technology.

Vídeos

- Vídeo Javier Espinosa, sobre gamificar l'educació: <https://www.youtube.com/watch?v=dKZyeJfiv2s>

Articles de recerca/revisió sobre el tema:

- Hamari, J., Koivisto, J. i Sarsa, H. (2014). Does gamification work?- a literature review of empirical studies on gamification. In System Sciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conference on System Science, IEEE, 3025-3034.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. i Houghton, E. (2013). Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions (NFER Research Programme: Innovation in Education). Slough: NFER.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. i Angelova, G. (2015). Gamification in education: a systematic mapping study. Educational Technology & Society, 18(3), 1-14.
- Gentile, D.A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Game Effects, Child Development Perspectives, 5(2), 75-81.

CERTIFICACIÓ

La certificació a les persones participants estarà supeditada a la prèvia inscripció i acceptació pel mitjà establert (electrònicament a través del web), a l'assistència (80%) a sessions presencials i a l'avaluació positiva dels treballs proposats pels formadors, quan pertoqui. El personal docent i investigador de la UPC que participi a l'activitat, uns dies després de la finalització, disposarà de manera automàtica de la informació a DRAC.

Aquesta activitat està finançada pel Fons de Formació Contínua 2018 (Acuerdo de Formación para el Empleo de las Administraciones Públicas - AFEDAP) que es gestiona mitjançant l'Escola d'Administració Pública de

Catalunya (EAP)