

Usos educatius dels videojocs: Curs inicial

Lloc: curs en línia.

Dates: de l'1 al 9 de juliol de 2021.

Horari: accés lliure i asíncron.

Durada: 25 hores.

Objectius: apropar als docents d'educació secundària i batxillerat la línia de recerca de l'aprenentatge basat en videojocs (*Video game-based learning*), tot oferint les bases conceptuals i pedagògiques, així com la informació i els recursos necessaris per a la creació de projectes educatius propis. Alhora el curs ofereix tota la formació necessària per a instal·lar, accedir, configurar i aprendre a usar el videojoc Minecraft com a eina d'aprenentatge. Com a activitat central els assistents dissenyaran diferents activitats didàctiques pròpies amb Minecraft, adaptades a les seves necessitats docents, per utilitzar-les a l'aula.

Coordinador: Ferran Adell, Universitat Oberta de Catalunya.

Professorat: Ferran Adell (Universitat Oberta de Catalunya) i Lourdes Aguilar (Universitat Autònoma de Barcelona).

Atès que és una formació virtual proposem un índex de continguts seqüencial però no limitat a uns dies i hores concretes. El curs es podrà seguir de forma asíncrona en funció de la disponibilitat de les persones assistents. Igualment el curs planteja la possibilitat que els estudiants interactuïn amb els docents via correu electrònic, per a resoldre tots els dubtes que puguin sorgir.

Programa – Índex de continguts seqüencial

PRIMERA PART: USOS EDUCATIUS DELS VIDEOJOCs INTRODUCCIÓ

0. Introducció i presentació del curs. Ferran Adell (UOC)

1. Videojocs comercials i projectes educatius. Ferran Adell (UOC)

1.1. Introducció a l'ús dels videojocs comercials per a l'educació.

1.2. **Minecraft per a profes:** Minecraft com a eina pedagògica

1.2.1. Introducció al Joc: funcionament bàsic i característiques educatives.

1.2.2. **Aprenent a jugar a Minecraft:** instal·lació i primeres activitats tutorial.

1.2.3. Experimentant, *in situ*, exemples d'activitats educatives amb Minecraft.

1.3. Com crear un **servidor multijugador** per a Minecraft

1.3.1. Instal·lació i configuració.

1.3.2. Pujada d'activitats al servidor.

1.3.3. Gestió d'usuaris durant les activitats.

SEGONA PART: USOS EDUCATIUS DELS VIDEOJOCOS PRÀCTIQUES AMB MINECRAFT I DESENVOLUPAMENT D'UN PROJECTE PERSONAL

2. Creació d'activitats educatives amb Minecraft.

2.1. **Planificació i creació d'activitats educatives amb Minecraft:** projecte educatiu i lògica de joc.

2.2. **Presentació de *L'Illa de Bor, un mapa educatiu per al desenvolupament d'activitats docents transversals*.**

2.3. **Experiència docent en la creació d'activitats educatives per a L'Illa de Bor (un mapa de Minecraft).** 2 hores. (Lourdes Aguilar)

2.4. **Creant una activitat educativa a L'Illa de Bor.**

2.5. **Creant un escenari educatiu amb Minecraft:** Dissenya la teva pròpia activitat (primera part).

2.6. Cloenda i valoracions finals: posada en comú.

Amb el suport de:

EduCaixa



Organitzadors:



Generalitat de Catalunya
**Departament
d'Educació**

fcri

Fundació Catalana per a
la Recerca i la Innovació