

## Usos educatius dels videojocs: nivell avançat

**Lloc:** en línia

**Dates:** de l'11 al 18 de juliol de 2023

**Horari:** accés lliure i asíncron dins de les dates esmentades

**Durada:** 25 hores

**Objectius:** Apropar els docents d'educació secundària i batxillerat a l'aprenentatge basat en videojocs (*Videogame-based learning*). S'oferiran les bases conceptuals, pedagògiques i metodològiques per a implementar aquesta disciplina educativa a les aules.

**Descripció:** el curs s'adequa a la formació de competència digital docent emmarcada al Marc de Referència de la Competència Digital Docent (MRCDD). Amb un nivell mitjà-avançat sobre l'ús de dels videojocs en entorns educatius, centrat en *Minecraft*, el curs està pensat com a continuació de l'inicial. En aquesta edició es treballarà la personalització del joc i l'ús d'eines avançades per a la manipulació i la creació de dinàmiques educatives més interactives i avançades. Alhora, els assistents dissenyaran una proposta didàctica amb diferents dinàmiques educatives transversals mentoritzada pel coordinador.

**Coordinador i professor:** Ferran Adell, professor titular i investigador als Estudis d'Informàtica Multimèdia i Telecomunicacions de la Universitat Oberta de Catalunya. Filòsof, informàtic i doctor en *Videogame-based learning* (NIT), les seves línies de recerca principals versen sobre *e-learning*, *edutech* i el *videogame-based learning*, així com els impactes socials i educatius de les tecnologies digitals.

Atès que és una formació virtual, es proposa 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.

### ÍNDEX DE CONTINGUTS

#### 1. Introducció i consideracions inicials.

- 1.1. Presentació del curs: continguts i objectius.
- 1.2. Recopilació dels continguts del curs inicial: resum i posada al dia.
- 1.3. Introducció a *Minecraft* des d'un punt de vista més tècnic: automatització, manipulació i transformació educativa.

#### 2. *Minecraft* tècnic. Part I.

- 2.1. Circuits: *Redstone* i mecanismes avançats per a crear dinàmiques interactives amb *Minecraft*.
- 2.2. Packs de Recursos: personalitzant els blocs del *Minecraft*.

### 3. *Minecraft* tècnic. Part II: eines complementàries.

- 3.1. *Spritecraft*: important imatges pròpies al joc.
- 3.2. *Worldedit*: eines per a la manipulació del món de joc.
- 3.3. *MineAtlas*: previsualització i selecció dels mons del *Minecraft*.
- 3.4. *Worldpainter*: transformació del món de joc, treballant amb geografia real.
- 3.5. *MinecraftTools*: eines avançades per a la manipulació del joc i la creació d'instruccions.

### 4. Projecte personal avançat: dinàmiques educatives complexes.

- 4.1. Planificació del projecte: pla pedagògic.
- 4.2. *Storytelling* i prototipat: narrativa i lògica de joc.
- 4.3. Desenvolupament i implementació.
- 4.4. Test i verificació.

### 5. Posada en comú i retroacció entre participants

Durant tot el curs els participants tindran a la seva disposició al coordinador per a rebre el suport necessari i resoldre els dubtes que puguin sorgir, tant via el fòrum del curs, el correu electrònic i diferents plataformes de missatgeria instantània. A més, els assessorarà i guiarà en el disseny, creació i desenvolupament de la seva proposta didàctica individual.

Organitzadors:



Generalitat de Catalunya  
**Departament  
d'Educació**



Fundació Catalana per a  
la Recerca i la Innovació