

Aprentatge basat en videojocs

Lloc: en línia

Dates: del 3 al 10 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). Proporcionarà la informació i els recursos necessaris per a la creació de projectes digitals educatius propis, basats en videojocs. Ofereix tota la formació necessària per a instal·lar, accedir, configurar i aprendre a usar el videojoc *Minecraft* com a eina d'aprenentatge, que servirà d'exemple i model; tanmateix, els coneixements apresos seran extrapolables a altres videojocs comercials. Així mateix, el curs formarà en la metodologia necessària per a detectar les potencialitats educatives dels videojocs comercials, seguint un mètode pràctic.

Com a activitat central del curs, que usa la metodologia d'aprenentatge basat en projectes, els assistents dissenyaran una proposta didàctica amb activitats amb *Minecraft*, adaptada a les seves necessitats i definida per maximitzar la transferibilitat a l'aula. Aquesta proposta serà individual i 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 dels assistents.

ÍNDIX DE CONTINGUTS

PART I: INTRODUCCIÓ ALS USOS EDUCATIUS DELS VIDEOJOCES

0. Introducció i presentació del curs.

1. Videojocs comercials i projectes educatius.

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

1.2. El mètode per a la detecció de les potencialitats educatives dels videojocs comercials.

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

1.3.1. Introducció al joc: Funcionament bàsic i característiques educatives.

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

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

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

1.4.1. Instal·lació i configuració.

1.4.2. Pujada d'activitats al servidor.

1.4.3. Gestió d'usuaris durant les activitats.

PART II: USOS EDUCATIUS DELS VIDEOJOCES. 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 món de joc per al desenvolupament d'activitats educatives transversals.

2.3. **Experimentació i pràctica: creació d'activitats educatives per a l'Illa de Bor**.

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

3. Projecte personal: Creant una dinàmica educativa amb *Minecraft*.

3.1. **Disseny i planificació del projecte**: objectius i lògica de joc.

3.2. **Desenvolupament i implementació:** creant escenaris i entorns educatius de joc.

3.3. **Cloenda i valoracions finals:** posada en comú i retroalimentació 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**