

Gammificació a l'aula



Descripció de l'activitat:

En aquest curs aprendrem què significa gammificar i per quins motius tant teòrics com pràctics pot arribar a ser molt interessant introduir el joc a l'aula. Aprendrem a introduir la gammificació a l'aula a través de diversos recursos i consells. Al final de curs sortirem amb un projecte de gammificació per a fer alguna activitat a l'aula, i a partir d'aquí poder ser autònoms per a poder realitzar projectes de gammificació en els diferents nivells educatius.



Objectius de l'activitat

- Aprendre què és la gammificació
- Descobrir tot el potencial d'aplicar la gammificació a l'aula
- Veure diverses aplicacions a l'aula de la gammificació
- Aprendre a gammificar activitats
- Donar recursos al docent per convertir la seva aula en gamificada
- Tenir en compte els nous models educatius a l'aula i veure en quins casos pot ser més efectiu aplicar la gammificació
- Desenvolupar una unitat didàctica a través d'aquesta metodologia



Continguts de l'activitat

Mòdul 1: La Gammificació

- Com es defineix la gammificació
- Quins elements donen valor a l'educació gammificada
- Com fer una aula gammificada
- Avantatges que ens aporta.

Mòdul 2: Teories educatives que avalen la gammificació

- Teories educatives que avalen l'escola gammificada
- Critiques teòriques als jocs a l'aula

Mòdul 3: La gammificació, l'aprenentatge i la inclusió

- L'atenció individualitzada a través de la gammificació
- L'atenció a la diversitat a través de la gammificació
- Utilitzar la gammificació per fer classes adaptades i adaptatives.

Mòdul 4: Exemples i recursos per aplicar a l'aula i com desenvolupar continguts a través de la gammificació

- Recursos per aplicar a l'aula
- Com convertir una classe en gammificacada
- Com desenvolupar continguts gammificats
- Com desenvolupar una unitat didàctica tenint en compte la gammificació i l'aula invertida



Metodologia

El treball amb els materials del curs es combinarà amb la posada en pràctica i, sobretot, amb l'aprofitament de les interaccions entre professor i alumnes



Hores de durada

30 hores.



Dates

El curs comença el dia 1 de cada mes i té una durada de tot el mes, acabant el darrer dia. D'octubre a juny curs 2020-2021.



Lloc

Curs telemàtic

Horari

A la conveniència de l'alumne.

Destinataris

Tots els nivells educatius: Infantil, Primària i Secundària

Nombre de places

Màxim 20

Nom i cognom i titulació acadèmica de la persona formadora

Marc Troyano i Roca.

Psicopedagog, Antropòleg, gestor cultural i docent

Cost de la matrícula

100 €

Avaluació de l'aprofitament

- A partir de les lectures i interaccions, cal entregar un document reflexiu sobre què és la gammificació i en quines situacions podria ser útil aplicar-la.
- Aportacions al debat amb les nostres experiències amb la gammificació, amb situacions potencialment gammificables.
- Fer aportacions de recursos de gammificació on caldrà fer dues aportacions noves.
- Crear una unitat didàctica amb continguts gammificats.
- Dur a la pràctica amb els companys de classe una activitat de la unitat didàctica.

Avaluació de la satisfacció

- Observació i control de l'evolució de l'aprenentatge dels continguts teòrics i pràctics i la seva aplicació i aprofitament en la tasca professional dins l'escola i la seva concreció a l'aula

- Enquesta de valoració del grau de satisfacció al final del curs, pel que fa al professorat, materials, objectius, organització i adequació a les expectatives del curs

Requisits de certificació

- Elaboració del 100% de les activitats proposades.
- Participació en mínim el 80% dels fòrums establerts.
- Lliurament correcte de les activitats pràctiques proposades i la seva òptima aplicació a l'aula.