

TÈCNiques CREATIVES I GAMIFICACIÓ A LA DOCÈNCIA DE LES CIÈNCIES I LA TECNOLOGIA

Descripció del curs

Les teves classes s'han oxidat? No saps com millorar el que fas a l'aula? Els paradigmes de l'ensenyament tradicional han canviat al segle XXI. Les noves tecnologies i el fet que els estudiants són **nadius digitals** fa que cada vegada hi hagi un salt més gran entre docents i alumnat. Les ciències i la tecnologia es poden explicar de moltes maneres, més enllà de la classe magistral tradicional o els protocols típics de laboratori o taller.

Aquest curs vol tractar, d'una manera pràctica, com millorar la docència de les ciències i la tecnologia per mitjà de tècniques creatives aplicades a l'aula. Adreçat a **docents** de totes les etapes educatives, des d'infantil i primària, a secundària i universitat, especialment de ciències i tecnologia però també d'altres especialitats, es planteja que siguin els assistents els que portin els seus temaris, per a fer unes **sessions dinàmiques i pràctiques**, adaptades al màxim a les seves necessitats.

Objectius del curs

- Millorar la docència de forma pràctica.
- Aprendre tècniques creatives per a portar a l'aula.
- Fer palesa la rellevància de la innovació educativa.
- Acabar el curs escolar d'una forma animada.

Continguts

1. Entorns personals d'aprenentatge al segle XXI.
2. Tècniques creatives a l'aula de ciències i tecnologia.
3. Aprenentatge basat en projectes.
4. *Gamificació* i ludopedagogia.
5. *Serious games* ("jocs formatius") en base a continguts pedagògics específics.
6. Dinamització de grups i activitats cooperatives.
7. Organització de festes i *events* culturals amb interès docent.
8. Multidisciplinarietat i sinergies docents.
9. Exemples i casos d'estudi.

Professorat del curs

Antoni Hernández-Fernández. Llicenciat en física, lingüística i doctor en Ciència Cognitiva. Professor a l'Institut de Ciències de la Educació de la UPC i a l'Escola d'Art i Disseny de Terrassa. És coordinador del Grup d'Interès en la Docència de la Física (GIDF) i divulgador científic a *e-ciencia* i diversos mitjans de premsa escrita. És coautor de més d'una vintena de materials didàctics de secundària i de la biografia "Fermi. L'energia nuclear." (RBA, 2013).

Maria Hernández i **Pedro Guerrero** són CEO i cofundadors de **Ludologia Bcn**, un projecte educatiu especialitzat en ludoformació, *gamificació* i creativitat: <http://ludologia-bcn.blogspot.com>

María Hernández. Doctora en filologia hispànica per la Universitat de Barcelona, historiadora de la ciència i artista multidisciplinària. Investiga manuscrits antics, la semiòtica dels jocs i la *gamificació* en processos creatius i d'aprenentatge. Especialitzada en recerca de patrimoni cultural, ha publicat "Poesia inédita" de Francisco de Quevedo (Libros del Silencio, 2011) .

Pedro Guerrero. Redactor de continguts tecnològics, especialitzat en aplicacions per a mòbil i crític de videojocs. Gestor de Recursos Humans, ha treballat com a formador per a l'Ajuntament de Barcelona. Com a *ludoformador*, és creador del sistema modular *Body Gaming*.

Coordinació:

Planeta da Vinci

Calendari: 30 de juny, 1 i 2 de juliol de 2015

Horari: de 10:00 a 14:00 hores.

Durada: 12 hores.

Preu: 40 €. El pagament es farà efectiu una vegada s'arribi al mínim de inscrits.

Lloc: Vapor Universitari de Terrassa. C/Colom 114, aules per determinar. Terrassa.

Inscripció: contacte@planetadavinci.com

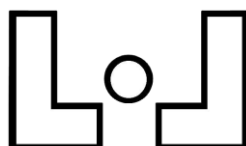
Organitza:

Planeta da Vinci



www.planetadavinci.com

Hi col·labora:



ludologia-bcn.blogspot.com