



ASPECTES PRÀCTICS DE LA GAMIFICACIÓ PER A L'EDUCACIÓ SUPERIOR

Formadors: Sergi Robles (UAB) i Adrià Sànchez (UAB)

Justificació:

Hi ha un interès creixent en l'aplicació dels processos de gamificació en diferents contexts. Això és degut, en gran part, als resultats que es poden obtenir respecte l'augment de la motivació a l'educació superior.

Objectius:

L'objectiu principal d'aquesta activitat és apropar els aspectes pràctics de la gamificació a la docència universitària per tal d'aplicar-la en una assignatura o estudis. Els objectius concrets són: introduir algunes eines de gamificació, proporcionar un catàleg de dinàmiques i mecàniques, i tractar algunes de les particularitats de la gamificació d'una assignatura en el context universitari.

Metodologia:

L'activitat es desenvoluparà en una sessió de 4 hores impartida per dos professors, en una aula d'informàtica on es combinaran les explicacions i la visualització d'exemples. Els participants podran experimentar amb alguna de les eines introduïdes, sempre des d'un punt de vista molt pràctic i aplicat.

Continguts:

1. Introducció a les eines de suport a la gamificació.
2. Catàleg de dinàmiques, mecàniques i components de gamificació.
3. Gamificació d'una assignatura utilitzant una eina de suport a la gamificació (ClassCraft, ClassDojo, etc.)

Competències:

En finalitzar l'activitat, els assistents seran capaços de fer dissenys bàsics de gamificació per assignatures o estudis i tindran coneixements bàsics per utilitzar algunes eines de suport a la gamificació.

Observacions: L'activitat està oberta a tothom amb ganes de conèixer com es podria aplicar la gamificació a la seva docència. Però està orientada a qui ja hagi realitzat el curs «Introducció a la Gamificació per a l'educació superior» o tingui uns coneixements bàsics sobre què és la gamificació.