

Mev



JOCS, LA GAMIFICACIÓ COM A ESTRATÈGIA D'APRENTATGE

Dissabte 6 de maig de 2017

Museu Episcopal de Vic

CENTRE DE RECURSOS
PEDAGÒGICS
D'OSONA

SERVEI EDUCATIU DEL
MUSEU EPISCOPAL
DE VIC

COM PODEM APROFITAR ELS BENEFICIS DEL JOC A L'AULA?

Una de les tendències actuals en el món educatiu és la gamificació, és a dir, l'ús de mecàniques de joc en entorns i aplicacions no lúdiques amb la finalitat de potenciar la motivació, la concentració, l'esforç, la fidelització i altres valors positius comuns entre els jocs. La gamificació utilitzada com a estratègia d'aprenentatge permet l'adquisició tant de coneixements, com d'actituds i competències en un marc lúdic i motivador per aconseguir un aprenentatge significatiu. Tindrem l'oportunitat d'escoltar bones experiències de gamificació a les aules explicades pels seus autors i descobrir la nova activitat del Museu que utilitza estratègies de joc per conèixer el món medieval.

— DIRIGIT A

Mestres, professors i estudiants d'Educació Primària i Secundària; educadors, tècnics i gestors de patrimoni, i persones interessades en la temàtica.

— CALENDARI

Data » dissabte 6 de maig de 2017
Horari » de 10 a 14 h
Durada » 4 hores

— LLOC DE REALITZACIÓ

Museu Episcopal de Vic
Plaça bisbe Oliba, 3

— INSCRIPCIONS

Matricula gratuïta al CRP d'Osona

INSCRIU-TE

10.00 H — PRESENTACIÓ DE LA JORNADA

A càrrec de: *Josep Maria Riba*, director de MEV i *Imma Verdaguer*, directora del CRP d'Osona.

10.15 H — PONÈNCIES

— EL JOC COM A RECURS DIDÀCTIC PER LES CIÈNCIES SOCIALS

El joc és una eina de gran potencial didàctic. Mitjançant els seus elements, podem fer de les classes de Ciències Socials i l'aprenentatge de la Història i la Geografia una experiència significativa pels estudiants.

Natxo Maté, professor de Ciències Socials a l'Institut Barres i Ones de Badalona.

— L'ESCAPE ROOM COM A RECURS DIDÀCTIC

Les Escape Rooms són un negoci relativament nou que cada vegada té més seguidors. Si són tan divertides per què no utilitzar-les com a eina didàctica?

Per la seva dinàmica fomenten el desenvolupament de les competències bàsiques dels alumnes a més de ser molt útils a l'hora de treballar en continguts de totes les assignatures, sobretot les matèries humanístiques. El motiu: És extraordinàriament senzill adaptar els continguts a la narrativa de l'activitat, i és que... Qui no entraria en una cripta, que es pensava perduda en el temps, per trobar un tresor desaparegut?

Raül Garcia, professor de Ciències Socials a l'Institut Europa de l'Hospitalet de Llobregat.

12.00 H — EXPERIMENTEM

— VICUS. UNA CIUTAT EN JOC!

A partir de dinàmiques de joc coneixerem l'època medieval; Vic s'ha fet gran i el rei Pere III ha iniciat les obres de millora de les defenses de la ciutat. Sa Majestat, però, no content amb aquesta mesura ha demanat a tots els habitants que participin en una nova obra d'especial importància, la construcció d'una nova església. Vosaltres, els vigatans, sigueu nobles, religiosos, burgesos o pagesos, teniu l'obligació d'aconseguir que les obres arribin a bon terme. Cap estament pot quedar descontent i a ningú se li podrà exigir més del que pugui fer o aportar. Un joc de proves, reptes, premis i recompenses on el treball col·laboratiu entre tots serà clau per arribar a un acord. Aquesta és la vostra missió!!

Nova activitat del Mev pensada per a ESO i Cicle Superior d'Educació primària. Dissenyada per *Carme Comas*, Servei educatiu del MEV i *Natxo Maté*, professor de Ciències Socials.