Informàtic

Com promoure l'aprenentatge a través de les tecnologies i el joc

13/06/2018
Colectic - Informàtic



Logotip de la Jornada Punt TIC i Presó Font: Xarxa Punt TIC



Taller de realitat virtual a càrrec de Jesús Arbués, professor de secundària de l'INS VIlatzara de Vilassar de Mar
Font: Xarxa Punt TIC



L'expert en jocs, Oriol Ripoll, va fer la xerrada 'Transforma-ho en joc' a la IX Jornada Punt TIC i Presó Font: Xarxa Punt TIC



Xavier Moratonas López, formador de Lu2, en la Jornada Punt TIC i Presó Font: Xarxa Punt TIC

Com promoure l'aprenentatge a través de les tecnologies i el joc

13/06/2018
Colectic - Informàtic

Resum:
A la Jornada Punt TIC i Presó, celebrada el 6 de juny a Barcelona, diverses entitats van compartir les metodologies innovadores que apliquen per fomentar l'aprenentatge.

Jocs de taula per treballar addiccions o la interculturalitat als centres penitenciaris, la realitat virtual per fer viure experiències a la gent gran o la programació d'aplicacions per apoderar les noies en les TIC són algunes de les metodologies que van poder conèixer les persones que van participar a la IX Jornada Punt TIC i Presó, que va

tenir lloc el matí del 6 de juny, a la seu del Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada (CEJFE), Barcelona. Organitzada per la Xarxa Punt TIC, el programa Compartim i el CEJFE, la trobada va aplegar diferents professionals de les TIC i la dinamització per compartir metodologies, experiències, eines i recursos per inspirar-se uns als altres i aprendre i créixer conjuntament.

L'expert en jocs, Oriol Ripoll, va fer la ponència inaugural de la jornada. És el tercer any que participa en aquesta trobada i ha esdevingut tot un clàssic. Com cada any, va fer un al·legat per '**gamificar**' tots els **processos d'aprenentatge**, "No puc entendre aprendre sense l'experiència de joc", i va proposar **eines digitals** que poden servir per **explicar històries**, com ara, Steller, MyHistro, Instagram, Google Maps, Sutori o Tiki-toki.

Plantejar reptes i acompanyar els processos

La segona part de la jornada va consistir en tallers de mitja hora, on es van mostrar aplicacions pràctiques de diferents metodologies. Plantejar **reptes** és una estratègia que empren algunes de les iniciatives que s'hi van presentar. És el cas d'm4social, projecte la Taula d'Entitats del Tercer Sector Social de Catalunya per la **transformació digital** de les entitats. El seu coordinador, Jordi Serratosa, va explicar que m4social pretén connectar l'**acció social** amb el món tecnològic i va afirmar que la **innovació** serà social o no serà innovació.

El **Repte habitatge inclusiu** i l'**SmartCAT challenge** són els dos reptes que han posat en marxa fins al moment. Jordi Serratosa va compartir alguns dels aprenentatges que han tret amb aquestes dues experiències. Consideren molt important definir bé els reptes que es volen assolir, reunir a la comunitat fomentant una **cocreació** real, mentoritzar i acompanyar les propostes i fer que es compleixin expectatives.

Martina Mayrhofer, sòcia de Colectic, va apropar als i a les participants de la jornada una altra iniciativa que planteja reptes: Technovation Challenge. Es tracta d'un certamen internacional que pretén motivar les noies per triar **carretes tecnològiques**. Durant 12 setmanes, reben formació i treballen en una aplicació mòbil que millori la seva comunitat. Compten amb el suport d'una **mentora**, que les va guiant en el procés. Martina ha estat mentora d'un dels equips que han participat en el repte aquest any 2018. Més de 18.000 nenes i noies de 116 països han participat en l'edició 2018 del repte, 307 de les quals a Catalunya.

Realitat virtual, impressió 3D i jocs de taula

Els **dinamitzadors/ores socials digitals** busquen els usos socials i educatius de les **eines tecnològiques**. La realitat virtual i el disseny i la impressió 3D poden semblar recursos cars que no estan a l'abast de les entitats socials, però, a la Jornada Punt TIC i Presó va quedar demostrar que se'ls pot treure molt de profit, encara que sigui amb recursos econòmics limitats. Jesús Arbués, professor de secundària de l'Institut VIlatzara de Vilassar de Mar, hi va explicar infinitat d'experiències de **realitat virtual** que ha portat a terme amb el seu alumnat. Ho han fet amb pocs diners, però amb molta imaginació i amb resultats força impressionants.

Lidia Santiago, dinamitzadora del Punt Òmnia de Torrelles de Llobregat, apropa la **fabricació digital** a les persones participants de l'Òmnia de Torrelles. Una de les eines que utilitza per dissenyar en 3D és Tinkercad i en la jornada va fer una introducció a ella.

Els **jocs de taula** són un altre recurs que tenen a l'abast les persones dinamitzadores i educadores. Són l'eina perfecta per treballar diferents temes, aprendre i gaudir, tot a la vegada. **Xavier Moratonas**, formador de Lu2, va fer jugar als i a les assistents a la jornada. Els va presentar diferents jocs i les seves aplicacions educatives de la millor manera possible, jugant-los.

Les persones que van participar en la jornada van poder triar quatre dels cinc tallers proposats i es van mostrar molt satisfetes amb els coneixements adquirits.

Etiquetes: presons, Xarxa Punt TIC, CEJFE, accessibilitat i tecnologia, jocs, gamificació, Colectic, Barcelonès, innovació i emprenedoria social, educació, infància i joventut i família

URL d'origen: https://xarxanet.org/informatic/noticies/com-promoure-laprenentatge-traves-de-les-tecnologies-i-el-joc