

Els e-sports com eina educativa a l'aula de primària

3 a 7 de juliol de 2023

Descripció del curs

Els e-sports son un nou sector d'oci per a molts nens i joves arreu del món, que es desenvolupen de forma paral·lela a noves formes de socialització digital. Conèixer com funcionen i els seus punts més atractius obre possibilitats d'integració dins l'aula que estableixen avantatges clares, com ara apropar-nos als interessos de l'alumnat i construir oportunitats d'aprenentatge autònom i autoregulat. Aquesta formació presenta dos blocs principals: un de teòric on es tractarà què són els e-sports, es mostraran exemples docents preexistents i s'oferiran fórmules d'aplicació didàctica a l'aula; i un bloc pràctic que permetrà als assistents experimentar amb els jocs de primera mà i crear el seu propi disseny per un pla d'intervenció.

Objectius

1. **Apropar els docents a les possibilitats que ofereixen els e-sports com a eina pedagògica dins l'aula d'educació primària.**
2. **Conèixer què son els esports i com s'articulen.**
3. **Apropar-se a casos existents dins àmbits formatius des d'una perspectiva d'innovació pedagògica.**
4. **Aprendre a dissenyar una intervenció per l'aula basada en un e-sport.**

Metodologia

Comptarem amb dos blocs principals que s'intercalaran durant el curs:

- El bloc teòric s'introduirà a partir d'una exposició oral per part del/s impartidor/s. Es deixarà lloc al debat i la formulació de preguntes.
- El bloc pràctic proposa un hands-on, amb que els docents podran experimentar amb videojocs i recursos gamificats per la seva adaptació a l'aula. Així mateix, es proposarà als participants la creació d'una proposta d'intervenció, que serà posteriorment exposada per tal de compartir les idees traçades amb la resta d'assistents i proporcionar un context pel debat.

Mòduls

Dilluns, 3 de juliol

Mòdul 1: Introducció als e-sports: què son, qui en participa.

- Els esports i els seus agents.
- Mites i veritats dins els e-sports.
- Comparativa amb esports tradicionals.
- Casos d'èxit a nivell global.

Dimarts, 4 de juliol

Mòdul 2: Els e-sports en contextos educatius: experiències docents.

- Exemples de jocs més populars.
- Com funcionen les lligues universitàries.
- Recursos per l'aula.

3

Seguiment de jugadors/alumnes
Esdeveniments i comunitat (Discord, tornejos...)
Els e-sports com eina d'inclusió Social.

Dimecres, 5 de juliol

Mòdul 3: Models didàctics per l'aula amb e-sports.

Casos d'èxit: Casos d'introducció dels e-sports dins l'aula en diferents nivells educatius i matèries.

Innovació a l'aula a partir de la recerca amb TIC.

Presentar proposta de model d'innovació dins l'aula.

Dijous, 6 de juliol

Mòdul 4: Coneixem els e-sports des de dins: pràctica *e-sportiva*.

Pràctica d'un e-sport.

Divendres, 7 de juliol

Mòdul 5: Implementació d'un cas pràctic: creació d'una proposta per l'aula.

Presentació de l'activitat.

Creació de grups de treball i elaboració de proposta per l'aula.

Presentació a la classe.

Conclusions del curs.