

Participar a la Jornada:

Inscripció

La inscripció és gratuïta, sol·liciteu-la al [formulari](http://bit.ly/2pF1ctq) [http://bit.ly/2pF1ctq] fins al 5 de juny de 2017 inclòs. Tingueu en compte que heu d'escollir el taller al qual voleu participar en el moment de la sol·licitud (en cas que se'n superi la capacitat, l'organització us facilitarà una opció alternativa).

L'aforament és limitat, us donarem resposta el 6 de juny via correu electrònic.

Si trobeu dificultats al formulari en línia, contacteu-nos enviant un missatge a compartimcejfe.dj@gencat.cat.

Tractament de dades i drets d'imatge

La inscripció implica l'acceptació de la captació i difusió d'imatges dels participants, aquests materials audiovisuals es difondran als canals de les entitats organitzadores.

Les vostres dades s'incorporaran a les bases de dades del CEJFE i del PuntTIC. Podeu exercir els vostres drets d'accés, rectificació, cancel·lació i oposició, escrivint a compartimcejfe.dj@gencat.cat.

Certificació

L'activitat dona dret a **certificat d'assistència**.

Organització

Programa Compartim (Departament de Justícia)

cejfe.gencat.cat/compartim

CoP TIC i Presó (Departament de Justícia)

[Alfadigital](http://alfadigital.gencat.cat)

Xarxa Punt TIC (Departament de Presidència)



punttic.gencat.cat

Difusió de la jornada

[VIII Jornada Punt TIC i presó](#)

Seguiu-nos #PuntTICiPresó

[@cejfe](#)

[@punttic](#)

La primera part de la jornada, *Circuit d'experiències*, es gravarà i podreu accedir als vídeos a partir del 9 de juny 2017 a cejfe.tv.

Codi

90/02/05/2017

Dia i hora

Dimecres 7 de juny de 2017, de 9 a 14 h

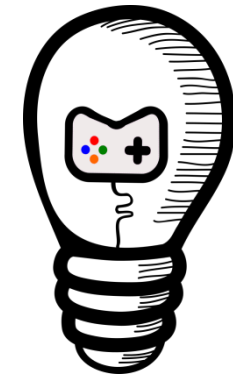
Lloc

Centre d'Estudis Jurídics
i Formació Especialitzada
Carrer d'Ausiàs Marc, 40
08010 Barcelona

Programa Compartim de gestió del coneixement

VIII Jornada Punt TIC i presó

Ludificació i innovació social digital



Barcelona
7 de juny de 2017

Presentació

Quan enfoquem les accions formatives i de dinamització digital, tenim l'oportunitat de fer-ho introduint conceptes vinculats amb el joc, la resolució de reptes i la consecució d'objectius que converteixin als participants en productors de coneixement compartit.

Aquesta jornada centra la seva oferta de continguts en la innovació social digital, com a estratègia que apodera al ciutadà, per tal de trobar noves fórmules i estímuls per al seu aprenentatge.

Els assistents a la jornada podran conèixer experiències de ludificació de l'aprenentatge i les relacions socials en el marc de les institucions amb privació de llibertat i dels telecentres, Punt TIC o espais de laboratori digital.

Des d'un enfocament pràctic, també podran aprendre i establir les bases de futures accions formatives i educatives en el marc dels conceptes:

- "eduhack" i fabricació digital
- ús de la realitat augmentada i virtual per traspasar les fronteres de la realitat
- programació i [Scratch](#) per a la resolució de reptes
- neurodidàctica: utilitzar tot el nostre potencial cerebral per a ensenyar i aprendre.

Destinatari (per ordre de prioritat)

1. Professionals dels equips multidisciplinaris dels centres penitenciaris i de la Xarxa Punt TIC
2. Membres de la Xarxa CatLab
3. Altres professionals interessats
4. Estudiants universitaris

Programa

9-9.15 h

Acreditació i lliurament de la documentació

9.15-9.30 h

Inauguració

Carlos Soler Vicente

Subdirector general de Programes de Rehabilitació i Sanitat de la Direcció General de Serveis Penitenciaris

Jesús Martínez Marín

Responsable de Formació Directiva i Nous Programes i del Programa Compartim de gestió del coneixement del Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada

9.30-9.40 h

Presentació

Julio Zino Torrazza

Responsable de Nous Projectes i Programes de Contingut Transversal de la Direcció General de Serveis Penitenciaris (DGSP) i del Programa [AlfaDigital](#)

Esther Subias Vallecillo

Directora de la [Xarxa Punt TIC](#)

9.40-11 h

Circuit d'experiències

Part A - *Ludificació als centres penitenciaris*

[Oriol Ripoll González](#)

Expert en jocs i ludificació, creatiu a [Jocs al Segon](#) i formador de jocs i del desenvolupament de les competències en el treball i la creativitat

Part B - *Experiències de ludificació als Punt TIC*

- *Ludificació en un entorn de Programes de Formació i Inserció*

Abel Camps Escribano, Punt TIC-Òmnia [El Teb](#)

- *Gamificació en un entorn telecentre*

Josep Oliveras Escura, Punt TIC-Òmnia Marianao

- *Educant socialment amb robòtica*

Héctor Martínez Romero, [Andròmines](#)

11-11.30 h **Pausa**

11.30-14 h

Ronda de tallers simultanis

1. *Code Club: treball amb [Scratch](#) com a punt de partida*

Treball amb competències digitals: jugar i resoldre problemes a partir de la programació. Eines i estratègies per al professorat

Laia Albó Pérez, col·laboradora [Code Club Catalunya](#)

2. *Fabricació digital*

"Saps com fer una mà robòtica? O la porta d'un garatge?" Taller de robòtica fàcil i fabricació digital per a educadors i formadors digitals

Jordi Rodríguez Soler, expert en robòtica i fabricació digital

3. *Taller realitat virtual-Realitat Augmentada: jugar a canviar la realitat*

Oportunitats d'aprenentatge amb realitat virtual, exploració i visualització d'experiències

Isidro Navarro Delgado, coordinador del [Màster Building Information Modeling](#) (URL-La Salle)

4. *Neurodidàctica: aprofitar el nostre potencial*

Què és la neurodidàctica i com aplicar-la a les propostes formatives i de dinamització?

Jesús Guillén Buil, expert en neurodidàctica, [Escuela con Cerebro](#)

Material didàctic

Trobareu el material didàctic de la jornada al [web del CEJFE](#) (Apartat Formació>Compartim>Àmbit penal>CoP TIC) després de la Jornada.