

Gamificació



QUÈ ÉS?

La ludificació, més coneguda per l'anglicisme gamificació, la podem definir com l'ús de mecàniques de joc en entorns aliens al joc.

No significa jugar en classe a jocs relacionats amb el contingut d'aprenentatge, la qual cosa seria més un Aprenentatge Basat en el Joc.



PER A QUÈ SERVEIX?

És una estratègia utilitzada en els últims anys en educació per a motivar a l'alumnat i per la gran influència que té en els estudiants a nivell cognitiu, emocional i de socialització. S'ha observat que potencia la concentració, l'esforç i altres valors positius comuns als jocs.

És especialment interessant quan es fomenten valors com la cooperativitat per damunt de la competitivitat.

Se sol utilitzar juntament amb altres estratègies, com l'Aula invertida, per a motivar i implicar en major mesura a l'alumnat, i amb aplicacions digitals o programes.



PER A SABER-NE MÉS

Vídeos del Mooc "Gamificación en el aula": <https://www.youtube.com/hashtag/gamificamooc>

Exemple de projecte ludificat: <http://flipandoenelaula.es/school-of-wizardry-gamificacion-19-20/>

Articles: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/> y <https://www.ayudaparamaestros.com/2016/02/los-mejores-recursos-para-gamificar-tu.html>

CARACTERÍSTIQUES

Per a aplicar aquesta estratègia a l'aula, s'ha de crear un projecte gamificat, que tindrà la major part d'aquests elements:



Mecàniques:

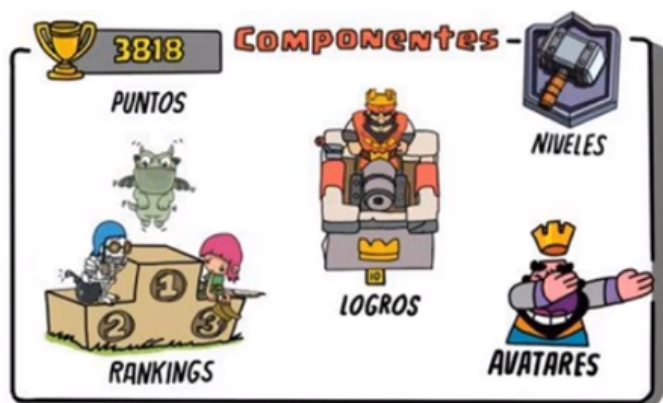
- Cooperació: l'alumnat treballa en grups heterogenis equilibrats, ajudant-se els uns als altres.
- Feedback: és imprescindible rebre informació de si ho està fent bé o malament.
- Recompenses: normalment s'obtenen distincions que reflecteixen els progressos de cada participant.
- Reptes: es pot focalitzar en la consecució d'un objectiu.
- Competició: es pot utilitzar la competició entre grups.

Dinàmiques:

- Progressió: és necessari que existisca una progressió, un camí que anar recorrent i anar superant.
- Narració: història que envolta tot el procés, per tant contextualitza tota la història.
- Emocions: generalment l'alumnat experimenta diferents emocions en el procés, per la qual cosa serveix per a treballar l'educació emocional.
- Relacions: l'alumnat actua en relació amb la resta de companys i amb el personal docent implicat.
- Limitacions: convé tindre en compte les limitacions existents per fer més accessible l'aprenentatge.



@dibupntes
© CC BY SA



Components:

- Punts, nivells, assoliments i rànquings: relacionats amb la part competitiva o de progrés del joc.
- Avatars: cada estudiant o grup s'identifica amb un avatar dins de la història seleccionada.

