



AUTOFORMACIÓ CURRÍCULUM LOMLOE

2023-2024



**GENERALITAT
VALENCIANA**
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ DINÀMIQUES



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació



EN MARXA



En aquest bloc, presentem una sèrie de dinàmiques per a treballar individualment i en equip, per a comprovar si hem assolit les idees plantejades al bloc *Ens Inspirem* i per a començar a dissenyar Gamificacions/Ludificacions.

ÍNDEX





IDEES PRÈVIES



Per a començar,
**VOS PROPOSEM
PARTICIPAR EN UNA
DINÀMICA LÚDICA.**

Si voleu iniciar-vos o aprofundir en el
món de la gamificació/ludificació, primer
CAL QUE VIVENCIEU EL JOC.

I que vos poseu en una situació
mínimament similar a la que creareu
per al vostre alumnat.

El nom d'aquesta és
**"GUANYAR EL
MÀXIM POSSIBLE"**

Endavant!!



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



MECÀNICA DE LA DINÀMICA "GUANYAR EL MÀXIM POSSIBLE"

- Dividir el grup en quatre subgrups.
- Descriure la tècnica a les persones participants.
- Repartir els fulls de l'activitat i comentar mínimament el sentit del que es persegueix (sense esmentar res en relació a la cooperació ni a la competitivitat). Aquestes són:
 1. La graella de pagament: on apareixen les possibles combinacions, (eleccions que ha fet cada subgrup) i les conseqüències (en termes de guany o pèrdua).
 2. La graella de jugades: on cada subgrup anota les seues eleccions i els resultats que obté.
- Cada subgrup **ha de triar en cada ronda entre la lletra "X" o la lletra "Y"**.
- Cada subgrup té l'**objectiu de guanyar el màxim possible**.





IDEES PRÈVIES



MECÀNICA DE LA DINÀMICA "GUANYAR EL MÀXIM POSSIBLE"

- Triar l'estratègia que s'utilitzarà en cada jugada, a fi d'assolir el màxim possible de guanys en el conjunt de les 10 rondes de joc.
- Per tal d'aconseguir-ho, cada subgrup ha d'orientar-se llegint atentament la "**Graella de pagaments**". En aquesta, apareixen les possibles combinacions que pot haver-hi en una jugada depenent de les decisions que prenga cada subgrup. (Ex.: si els 4 subgrups triaren "Y", cada subgrup guanyaria 1000 punts). És a dir, que el guany depén de l'elecció que es faça i de les eleccions realitzades pels altres subgrups.
- Cada subgrup haurà d'actuar, des del punt de vista de la decisió, com un/a jugador/a únic/a.
- Les persones de **diferents subgrups, com a norma general, no poden comunicar-se**. A més, cap persona sap amb certesa quina ha sigut l'elecció de la resta de subgrups.
- Excepcionalment, **es pot parlar en les jugades 5, 8 i 10**, on sí es permet la negociació. La 5 i la 8 multipliquen el seu valor pel doble. La 10, pel triple.



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



MECÀNICA DE LA DINÀMICA "GUANYAR EL MÀXIM POSSIBLE"

- Com a suport visual, cada persona que dinamitza la tècnica, escriurà a la pissarra la graella de joc i s'hi aniran anotant els resultats.
- Pot haver-hi persones observadores que vagen anotant la classe de relació que es produeix en cada jugada sobre l'actitud cooperativa o competitiva de les persones participants.



IDEES PRÈVIES



TAULA DE PAGAMENTS		
POSSIBILITATS		CONSEQÜÈNCIES
4X	4 GRUPS TRIEN X	CADA GRUP PERD 1000 punts
3X	3 GRUPS TRIEN X	CADA GRUP GUANYA 1000 punts
1Y	1 GRUP TRIA Y	AQUEST GRUP PERD 3000 punts
2X	2 GRUPS TRIEN X	CADA GRUP GUANYA 2000 punts
2Y	2 GRUPS TRIEN Y	CADA GRUP PERD 2000 punts
1X	1 GRUP TRIA X	AQUEST GRUP GUANYA 3000 punts
3Y	3 GRUPS TRIEN Y	CADA GRUP PERD 1000 punts
4Y	4 GRUPS TRIEN Y	CADA GRUP GUANYA 1000 punts





IDEES PRÈVIES



TAULA DE JUGADES													
JUGADA	VALOR	EQUIP A			EQUIP B			EQUIP C			EQUIP D		
		OPCIÓ TRIADA	VALOR DE LA JUGADA	VALOR ACUMULAT	OPCIÓ TRIADA	VALOR DE LA JUGADA	VALOR ACUMULAT	OPCIÓ TRIADA	VALOR DE LA JUGADA	VALOR ACUMULAT	OPCIÓ TRIADA	VALOR DE LA JUGADA	VALOR ACUMULAT
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													





IDEES PRÈVIES

A continuació recordarem els passos de la Gamificació/Ludificació:

RECORDEM



PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

1. ESTABLIR
OBJECTIUS
D'APRENTATGE

2. ATENDRE TOTES
LES TIPOLOGIES DE
JUGADORS/ES

3. CREAR LA
NARRATIVA

4. TRIAR
UNA
ESTÈTICA

5. ESTABLIR LES
MECÀNIQUES

6. TINDRE EN
COMPTE LES
DINÀMIQUES

7. TRIAR ELS
COMPONENTS

8. EL SUPORT
DE LES TIC

COMPARTIM EN GRUP

Comentem en grup si hem gamificat/ludificat alguna vegada. Quins d'aquests passos hem seguit. I quins n'han sigut els beneficis, quines les dificultats, ...



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



A continuació, construirem amb el claustre o amb l'equip docent un exemple de cada pas. Tindrem en compte que l'alumnat pot participar també en qualsevol fase del procés de disseny, si així ho decidim.

PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

1. ESTABLIR OBJECTIUS D'APRENENTATGE

Per a començar l'aventura, **trieu un objectiu/competència professional, etc.** que vulgueu que l'alumnat assolisca.

A continuació, penseu **a través de quines pràctiques**, exercicis, tasques, activitats, treballs, APS, etc. **podrien aconseguir-ho.**

Trieu-ne un d'ells i inicieu-ne la gamificació/ludificació...



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



Seguidament, construirem en equip un exemple de cada pas:

PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

2. ATENDRE TOTES LES TIPOLOGIES DE JUGADORS/ES

Tingueu present per al disseny de tots els passos, que les persones tenen preferències diverses i els motiven coses diferents.

Serà imprescindible que **elaboreu activitats, proves, etc. que impliquen accions que generen** socialització, superació, cooperació, misteri...



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



Continuem construint en equip un exemple de cada pas:

PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

3. CREAR LA NARRATIVA

Quina **ambientació/ relat/ fil conductor** volem construir a fi de convidar i motivar a entrar al joc, al món, a l'univers que hem creat?

Selecioneu una **narrativa** (per exemple: de ciència ficció, fantàstica, d'aventures, mitològica, de misteri...).

Arrenqueu amb **un element enigmàtic o sorprenent** que faça de disparador (com pot ser un vídeo amb un personatge que demana ajuda, una caixa tancada, una porta entreoberta, un sobre dirigit a la classe, un telegrama amb un missatge encriptat...) i cride a l'acció.



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



Continuem construint en equip un exemple de cada pas:

PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

4. TRIAR UNA ESTÈTICA

Ha d'anar en consonància amb la narrativa. Penseu i decidiu:

Què voleu que perceben els/les jugadors/es?

Quines **sensacions i emocions** voleu que provoque la immersió?

Quin serà el **disseny visual de l'experiència**: imatges, música, ambientació, caracterització dels personatges i del sistema de recompenses?



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



Continuem construint en equip un exemple de cada pas:

PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

5. ESTABLIR LES MECÀNQUES

Redacteu les normes en funció de la mecànica o mecàniques que trieu:

Acumulació de punts, escalonat de nivells, obtenció de premis, regals, classificacions, desafiaments, missions o reptes, repte/s i nivells, feed-back immediat, evolució...



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



Continuem construint en equip un exemple de cada pas:

PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

Les dinàmiques emergeixen de les mecàniques.

6. TINDRE EN COMPTE LES DINÀMIQUES

Hem de **tindre en ment les característiques de l'alumnat** amb el qual posarem en marxa la gamificació/ludificació, per saber quines són les diferents motivacions que tenen, i així jugar i continuar endavant amb la consecució dels objectius. En funció d'això, dissenyarem les tasques, proves, etc., relacionant-les amb el desig de recompensa, estatus, assoliment o progressió, competició, relacions, emocions, descobriment comunitari, ...



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



Continuem construint en equip un exemple de cada pas:

PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

7. TRIAR ELS COMPONENTS

Assenyaleu els recursos i eines, a mode d'ingredients, que s'introdueixen per a motivar els/les jugadors/es:

Món/s, avatar, customització, personalització de l'entorn, regles, missió, nivell, batalla amb un/a cap: oportunitat per consolidar tot allò après, reptes èpics, secrets o ous de Pasqua, contingut desbloquejable, recompensa, bonus o subvencions, impostos, recàrrega d'habilitats o de potència, punts, medalles, insígnies, rànkung, tauler de classificació, regals...



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





IDEES PRÈVIES



Continuem construint en equip un exemple de cada pas:

PASSOS PER A LA GAMIFICACIÓ / LUDIFICACIÓ

No són imprescindibles per a gamificar/ludificar. Si creieu que les TIC poden afegir aprenentatges, motivació, entreteniment, aventura, misteri, etc., podeu utilitzar-les en aquesta o en una altra ocasió.

8. EL SUPORT DE LES TIC

Fem esment d'algunes eines TIC que donen suport als diferents elements de la ludificació (mecàniques, components...):

- ▶ Gestió o suport de l'activitat: Wix, Genial.ly...
- ▶ Creació d'activitats interactives: Kahoot, Socrative, Mentimeter, H5P, Quizizz, EducaPlay.
- ▶ Creació d'insígnies: Openbadges.me/designer, Makebadg.es
- ▶ Disseny de cartes: Hearthcards, MTGcardsmith.



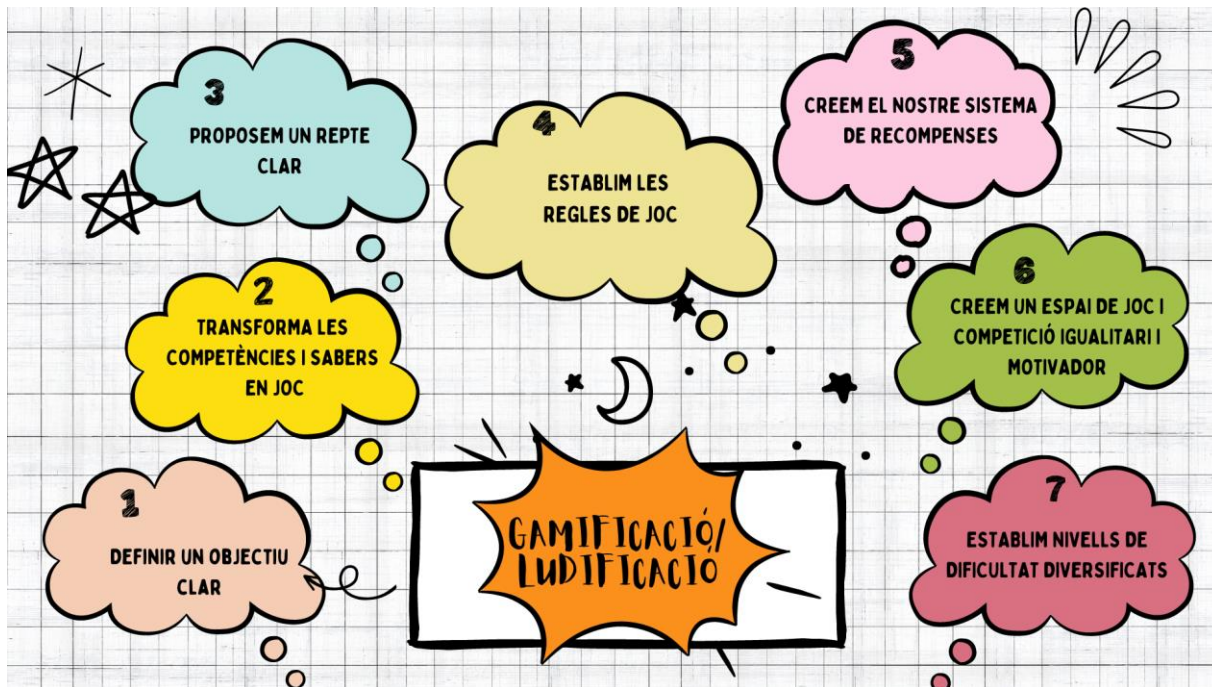
GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





PROPOSTA DE RECURSOS

Infografia recordatori



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





RECURSOS EN OBERT



370 IDEES DE GAMIFICACIÓ:

<https://www.pinterest.es/mcastiella/gamificacion/>

CORONA + INSÍGNIES IMPRIMIBLES:

<https://eleinternacional.com/blog/gamificacion/>

JOC DE DETECTIUS PER A IMPRIMIR:

<https://aprendiendoconjulia.com/2019/08/primos-s-a-agencia-de-detectives-y-con-juego-para-imprimir/>

PLANTILLES DE GENIALLY:

<https://genial.ly/es/plantillas/gamificacion/>

CREACIÓ DE TARGETES PER A GAMIFICAR:

<https://edit.org/es/blog/tarjetas-gamificacion-aula>



ADAPTACIÓ A L'AULA



Ara ja teniu totes les eines per a començar a treballar, per a crear les vostres propostes lúdiques i adaptar-les a les preferències del vostre alumnat.

PREPAREU-VOS PER A ENDINSAR-VOS EN UNA METODOLOGIA MOLT DINÀMICA AMB LA QUAL L'ALUMNAT APRENDRÀ DE MANERA MOLT PRÀCTICA I DIVERTIDA.



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació





Esta obra està sota una
[Llicència Creative Commons Atribució-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació

