

Aprenentatge lúdic: gamificació i escape room per a plurilingüisme

III Congrés àmbit plurilingüisme

4 de novembre de 2023

Facultat d'Educació de la Universitat d'Alacant

Hola!



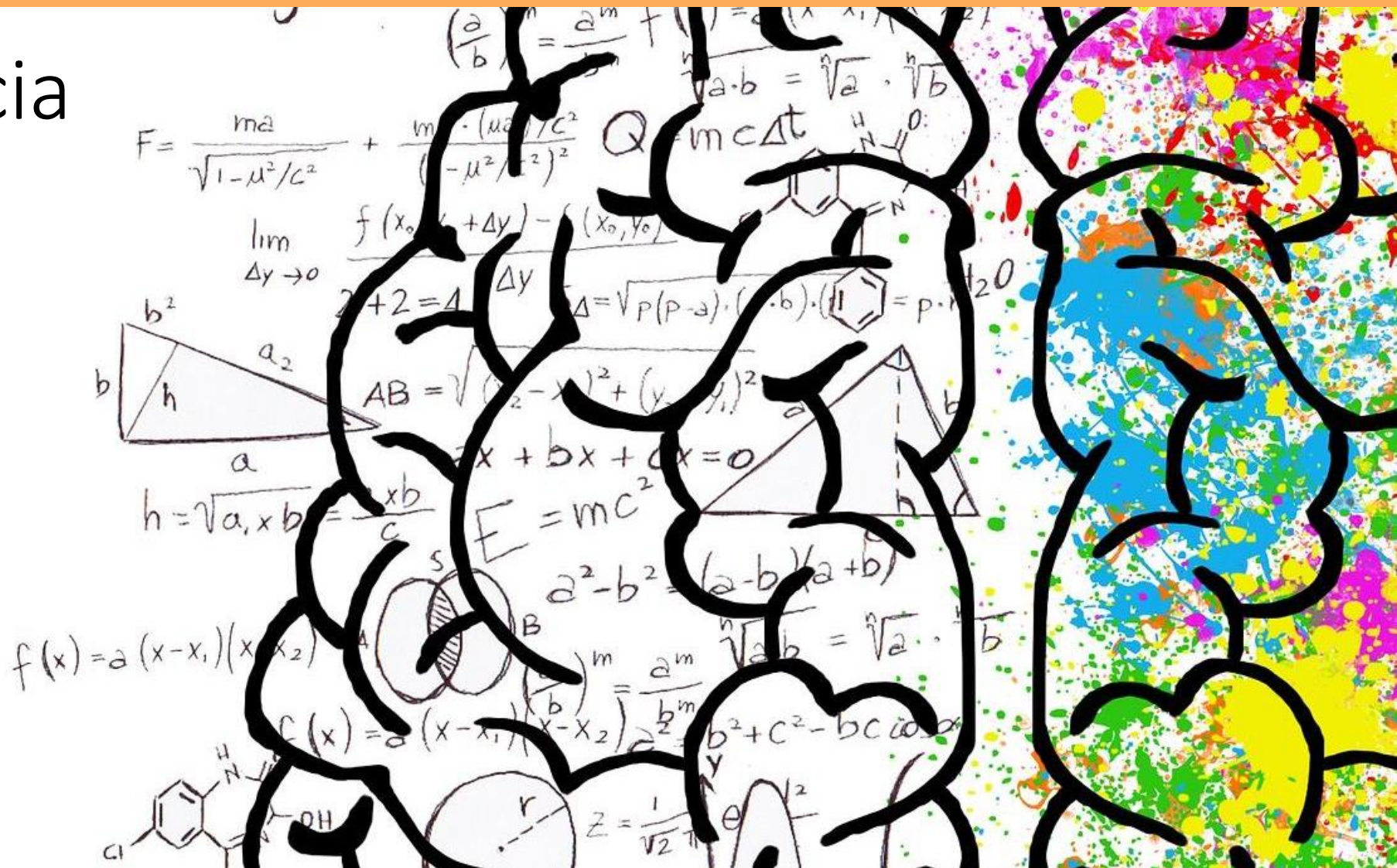
Què dinarem el dimarts?



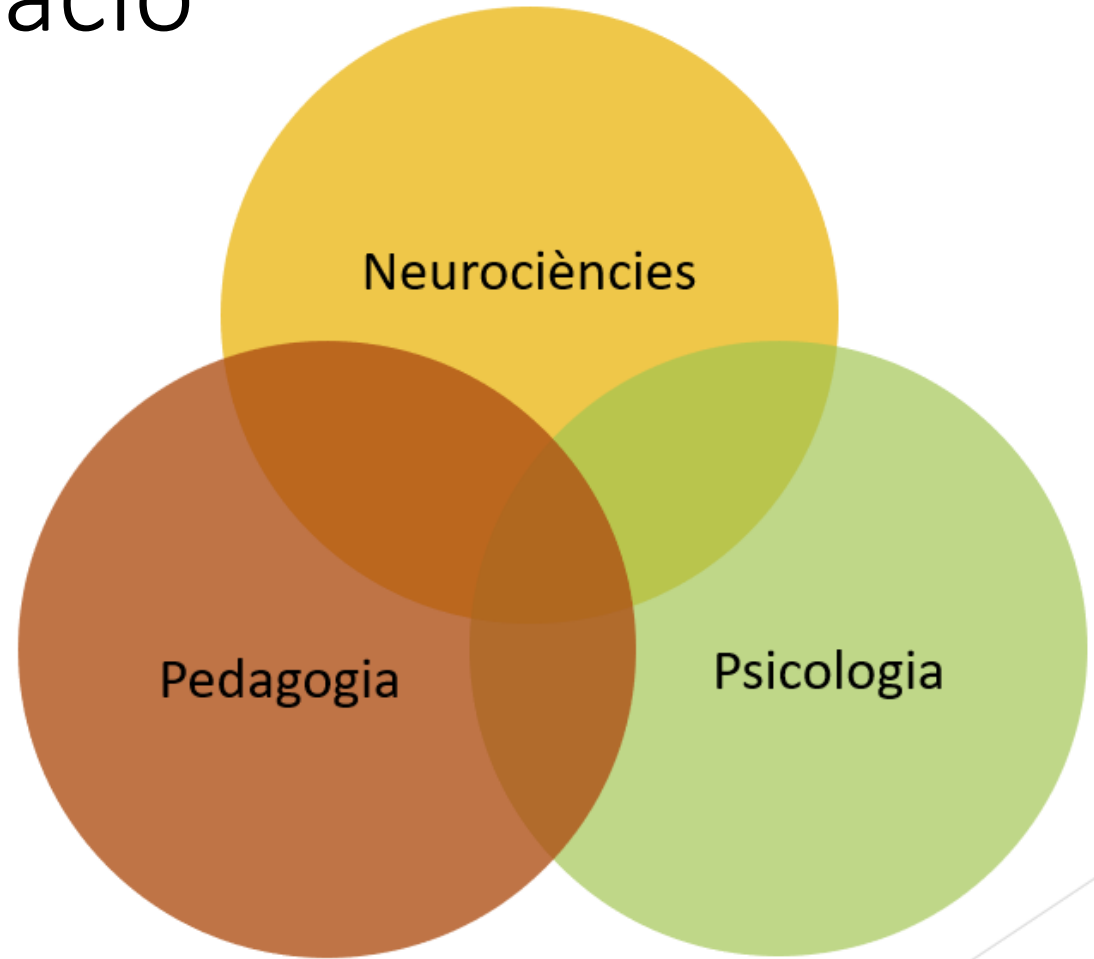
I el 11S?



Neurociència



Neuroeducació



Neuroeducació



Reinhard Pekrun

Psicòleg i pedagog

Les emocions influeixen en la motivació i per tant a l'aprenentatge.



Ludificació?



Ludificació



Sebastian Deterding

Disenyador/investigador
del jocs.

Universitat de NY

La ludificació és l'ús d'elements
del disseny de jocs en contextos
no lúdics

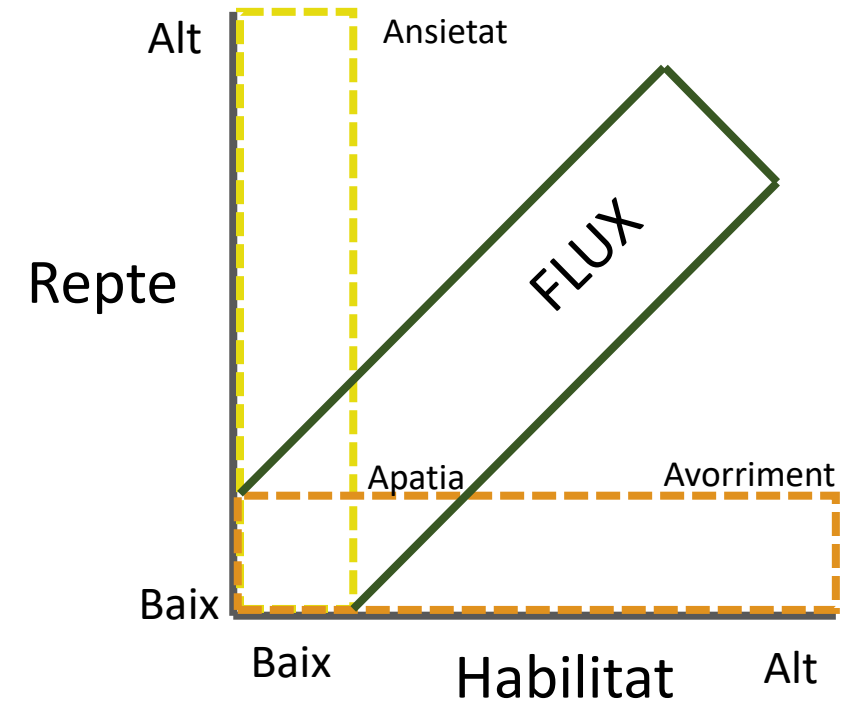


Motivació?



Motivació: Tª del flux de Csikszentmihalyi

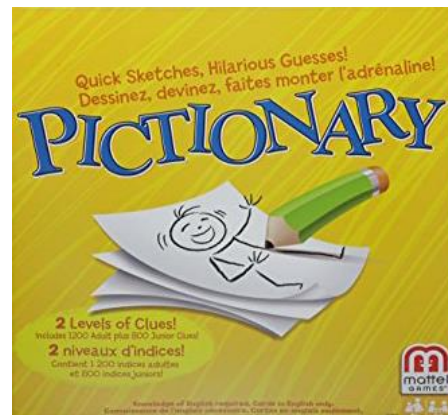
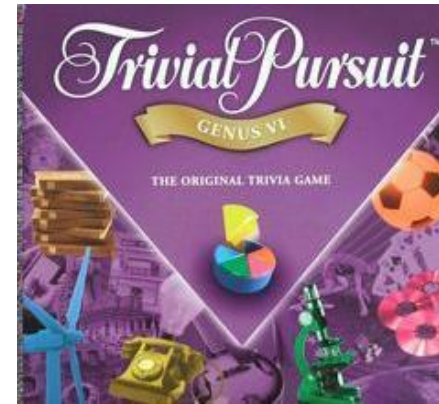
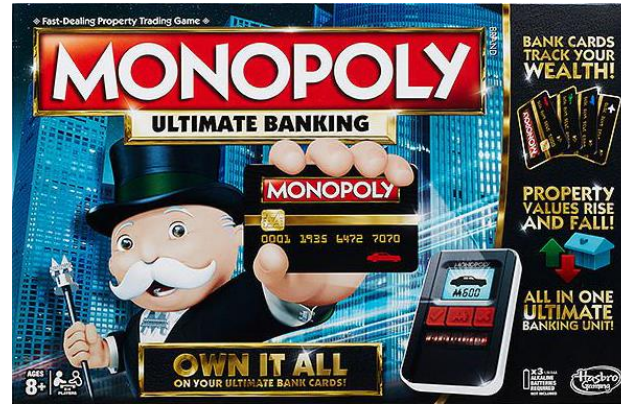
Flux: estat mental en el qual una persona està completament immersa en l'activitat que està realitzant. Plena atenció i implicació de l'activitat.



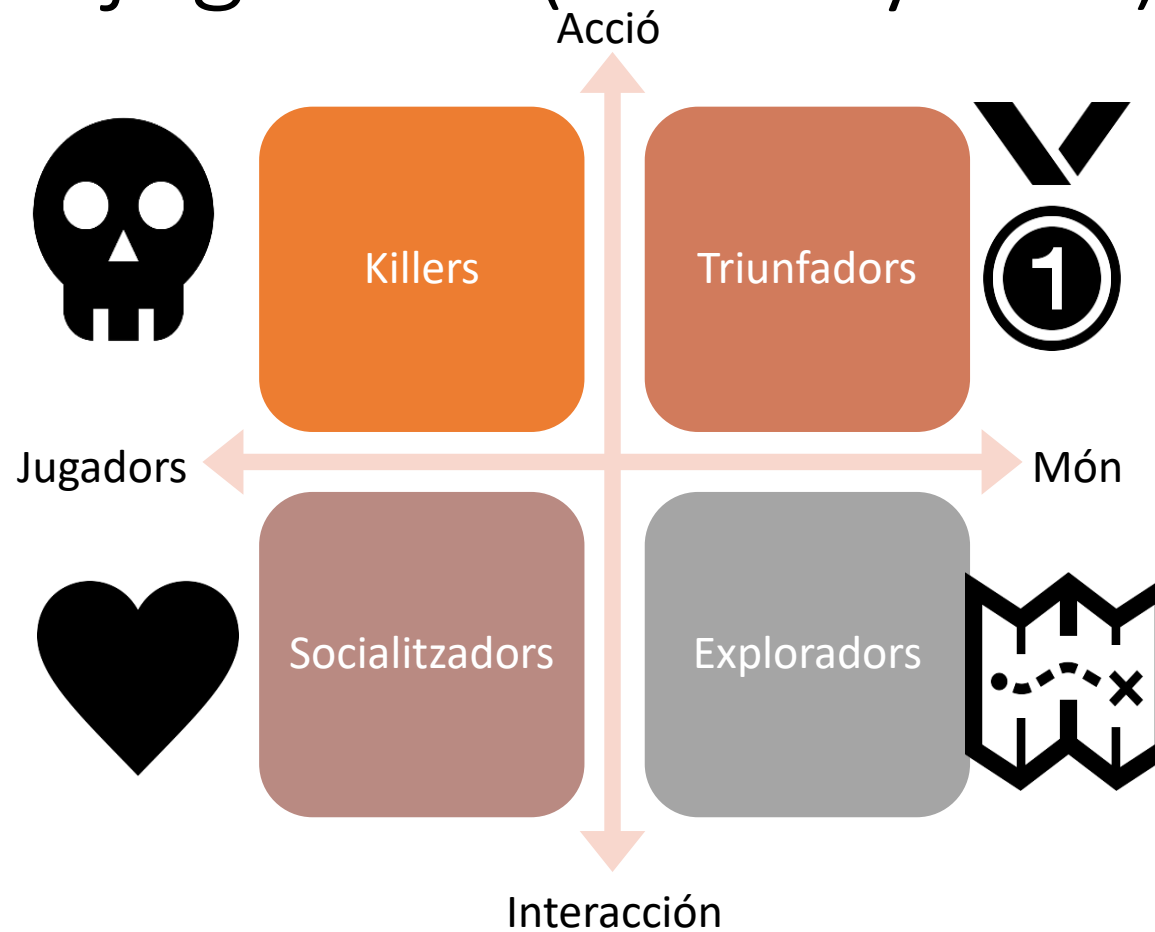
Abans de gamificar



Et regale un joc... Quin és el teu?



Tipus de jugadors (Bartle y Kim)



Tipus de jugadors segons Marczewski



Disruptiu: cerca el canvi i les coses estranyes

Esperits lliures: explicar i crear: autonomia

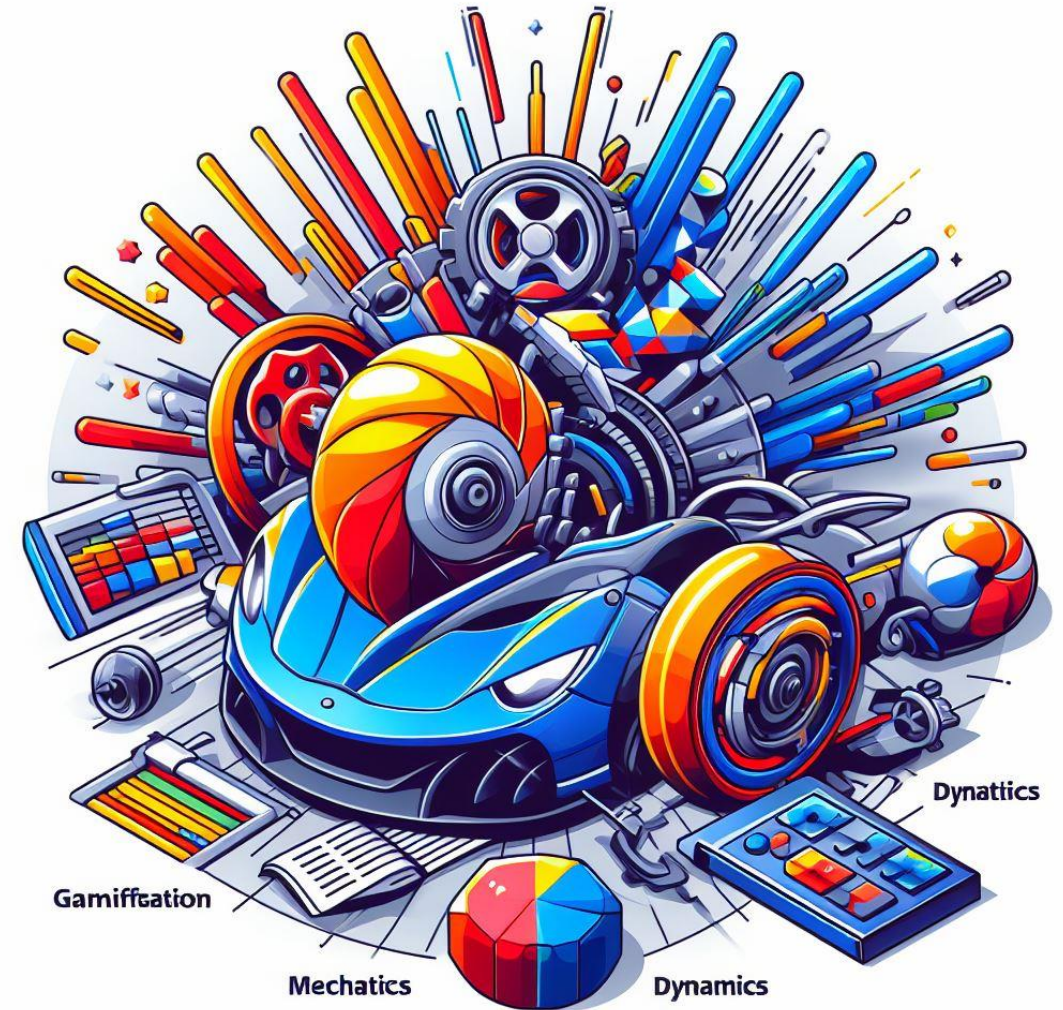
Triomfador: aprendre noves coses. Assoliment i domini

Jugador: vol guanyar i recompenses

Socialitzadors: busquen la interacció social

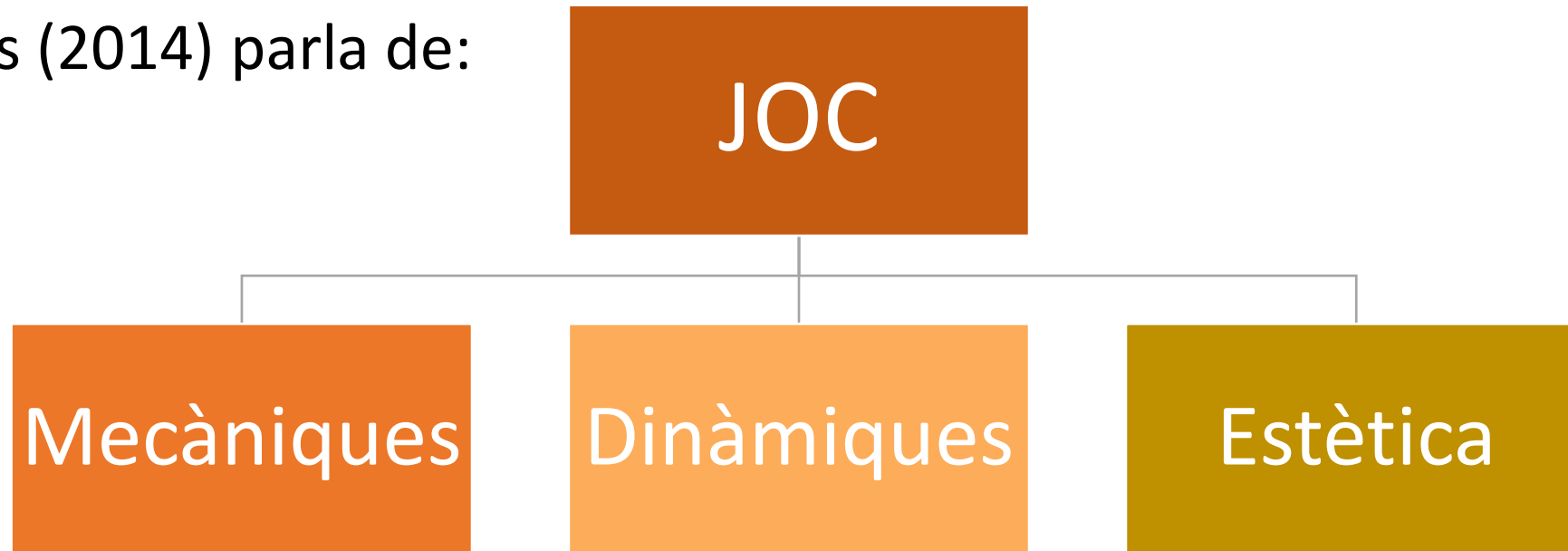
Filantrop: cerca el significat de les coses. Altruista

Elements de la ludificació



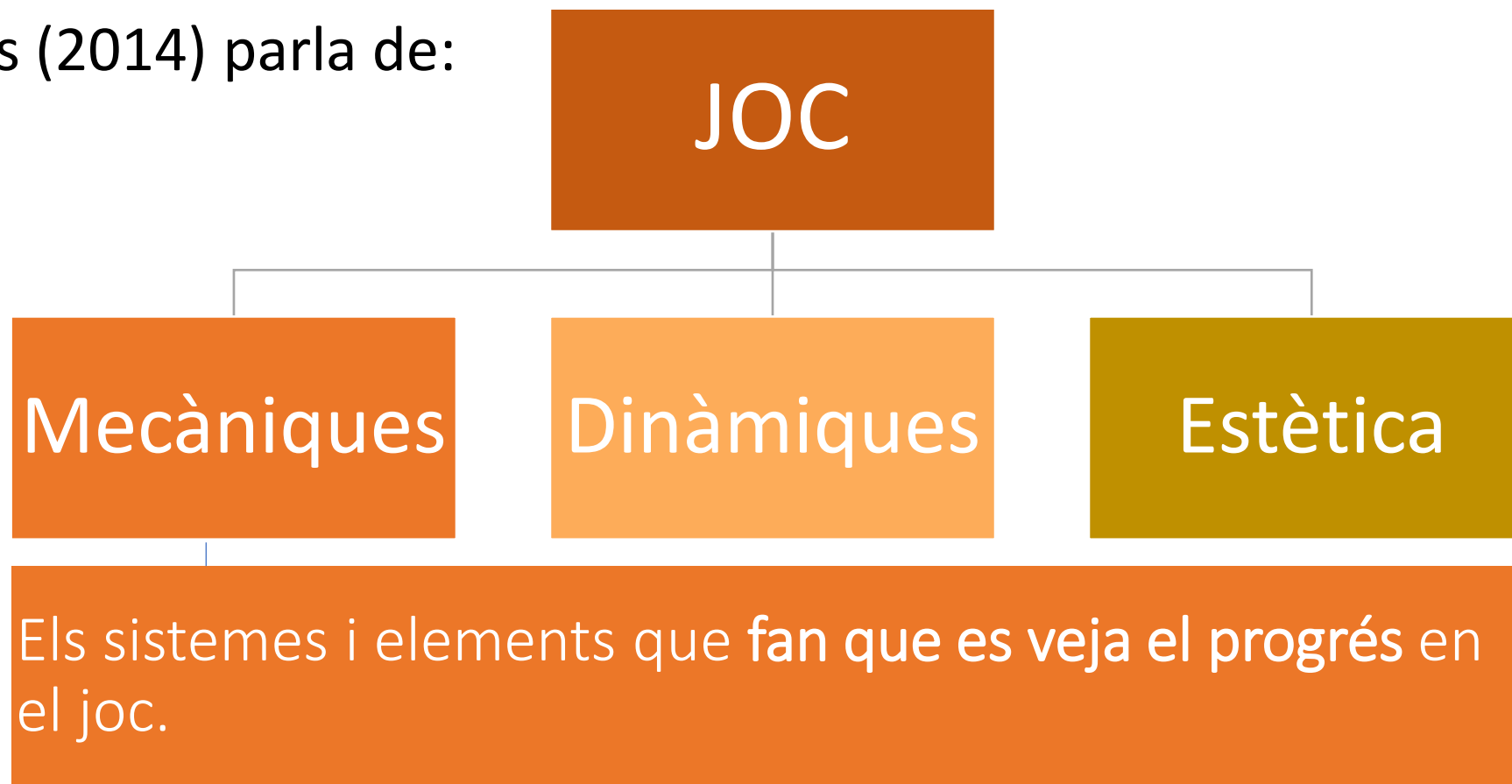
Elements de la ludificació

Teixes (2014) parla de:



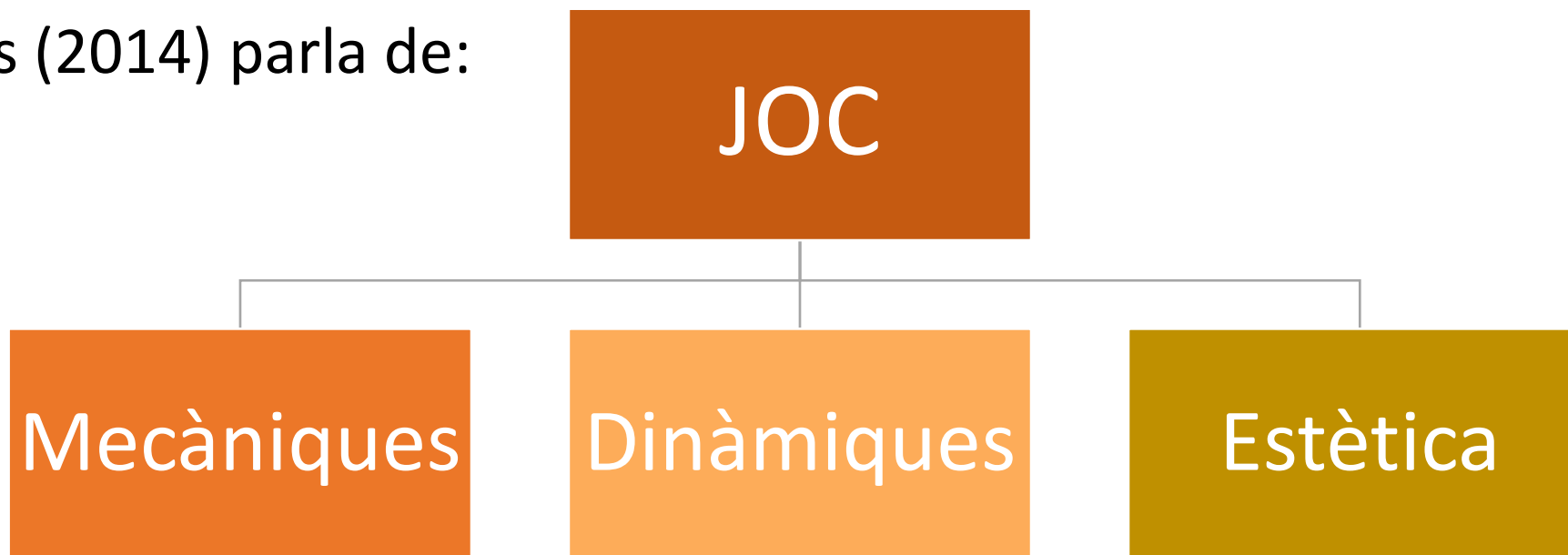
Elements de la ludificació

Teixes (2014) parla de:



Elements de la ludificació

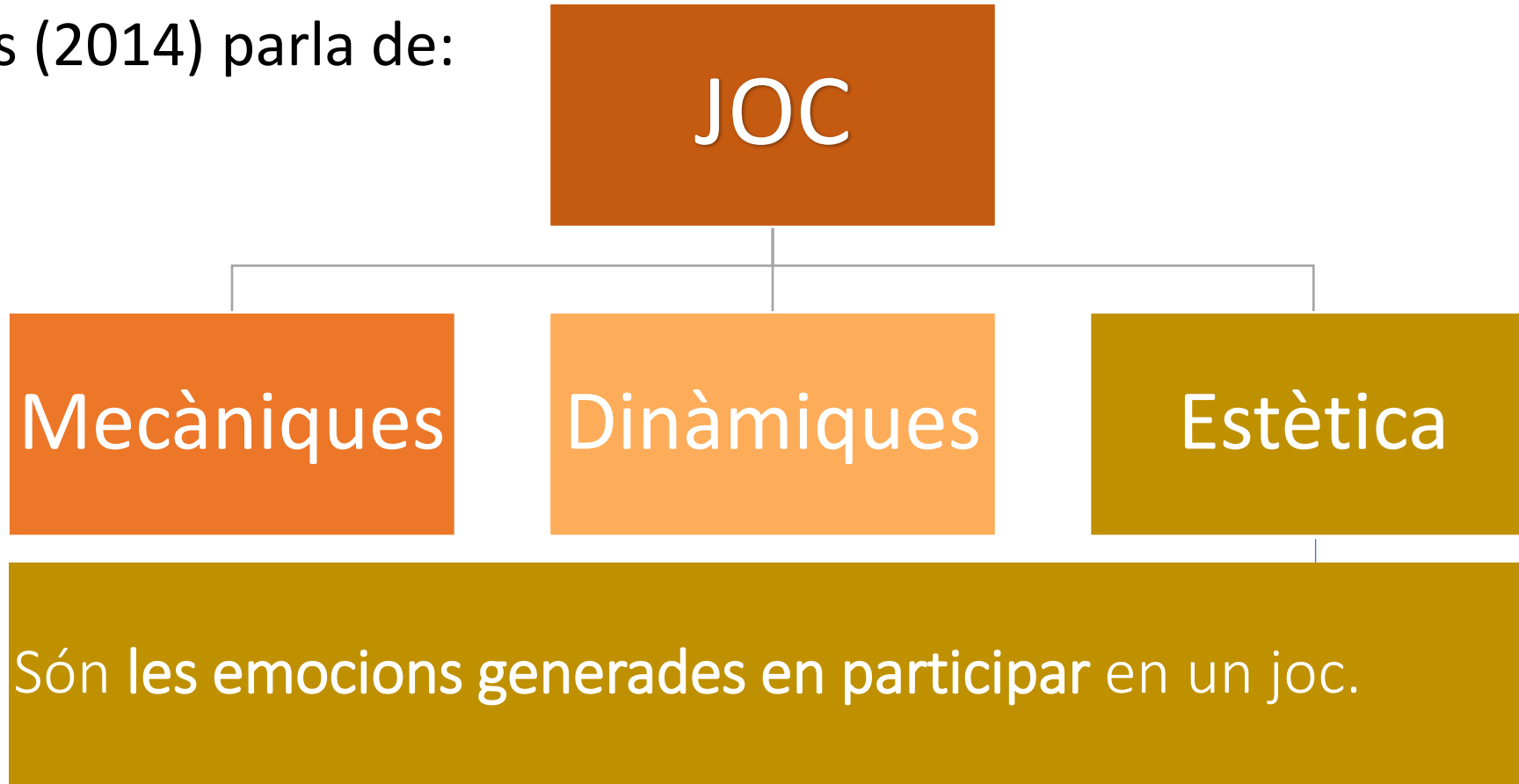
Teixes (2014) parla de:



Adapten les mecàniques als diferents tipus de jugadors.
Són les pautes o patrons.

Elements de la ludificació

Teixes (2014) parla de:



Mecàniques

Punts (recompensa accions)

Insígnies (explorador)

Classificacions (fomenta competitivitat)

Avatar (inclinació emocional)

Reptes, missions, nivells... (progrés)

Béns virtuals (gifting)



Estètica (narrativa)

Les emocions generades en participar al joc

Sensació: plaer en jugar

Fantasia: com a recreacions d'altres mons

Narrativa: joc com un relat

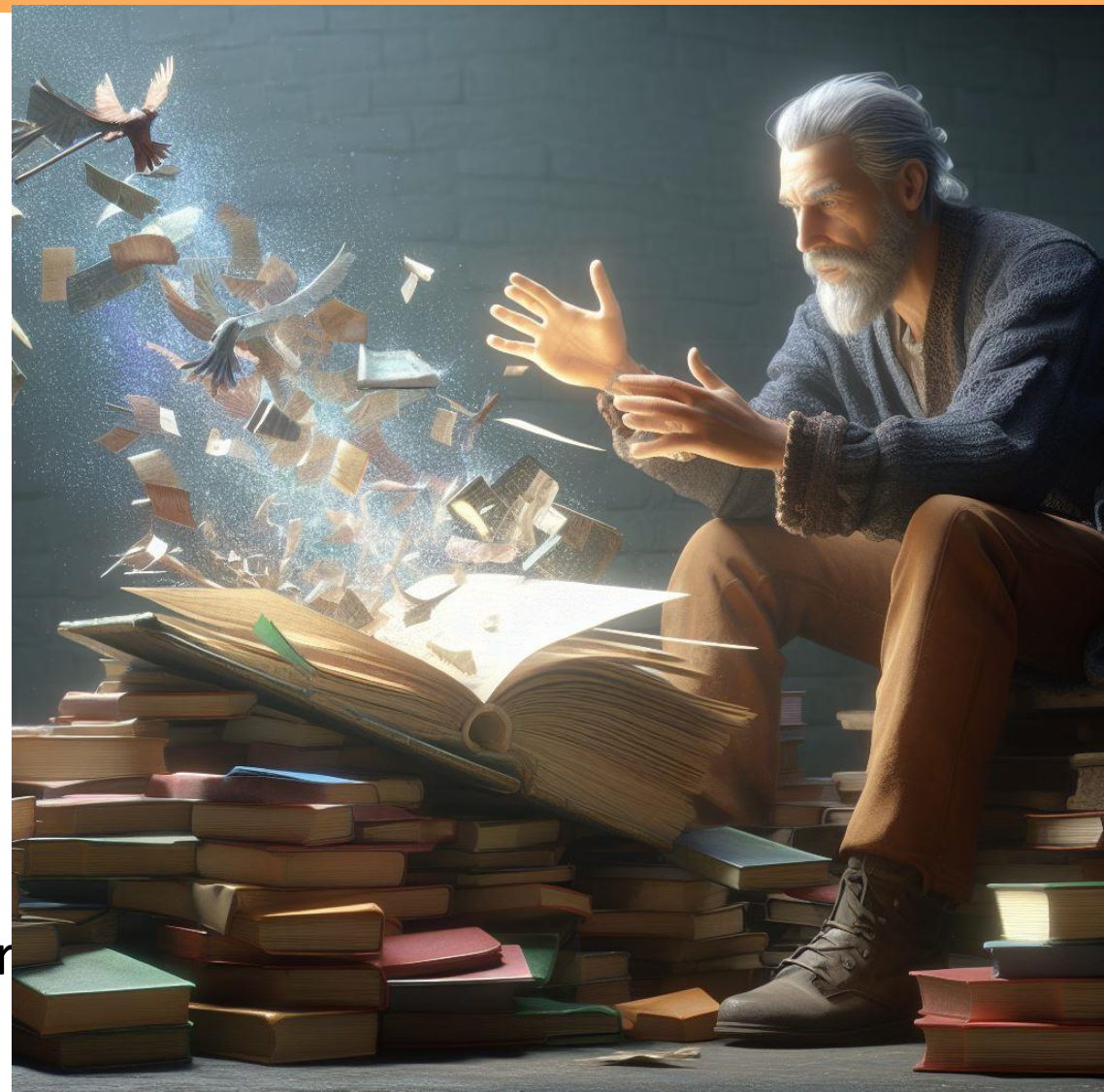
Repte: com a carrera d'obstacles

Companyonia: jugar com un marc social

Expressió: el joc com a autodescobriment

Descobriment: el joc com un mapa a descobrir

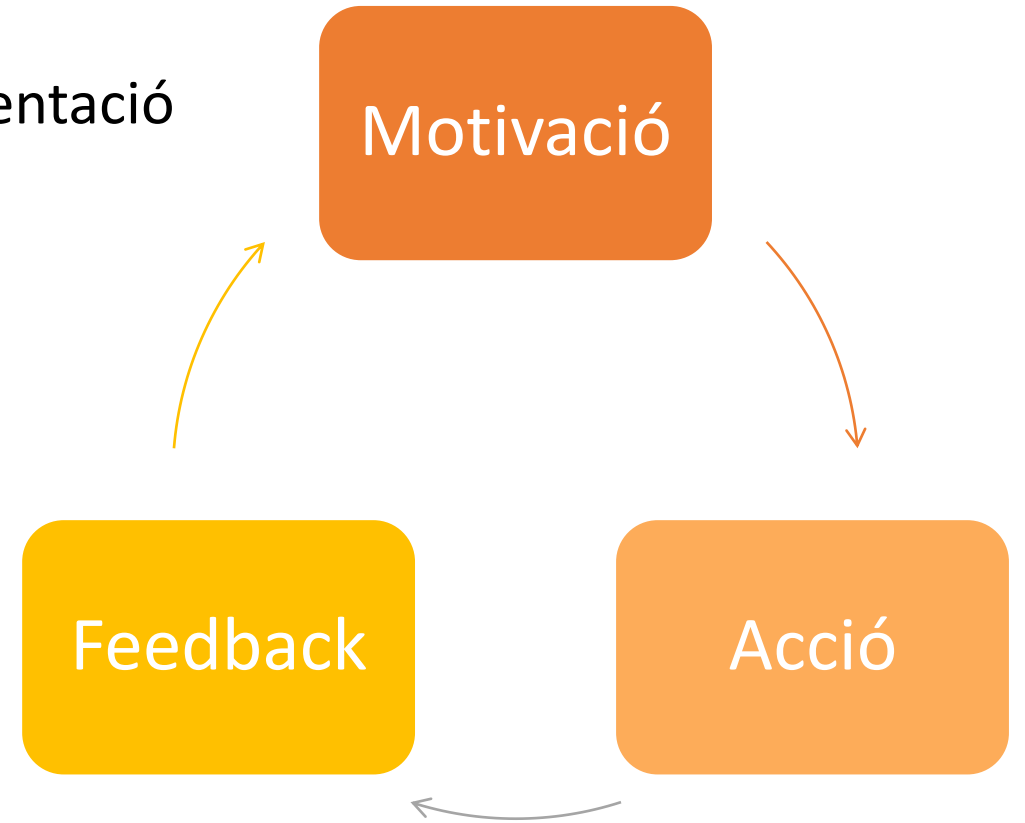
Submissió: joc com un passatemps



Bucles d'activitat

Les seqüències del joc

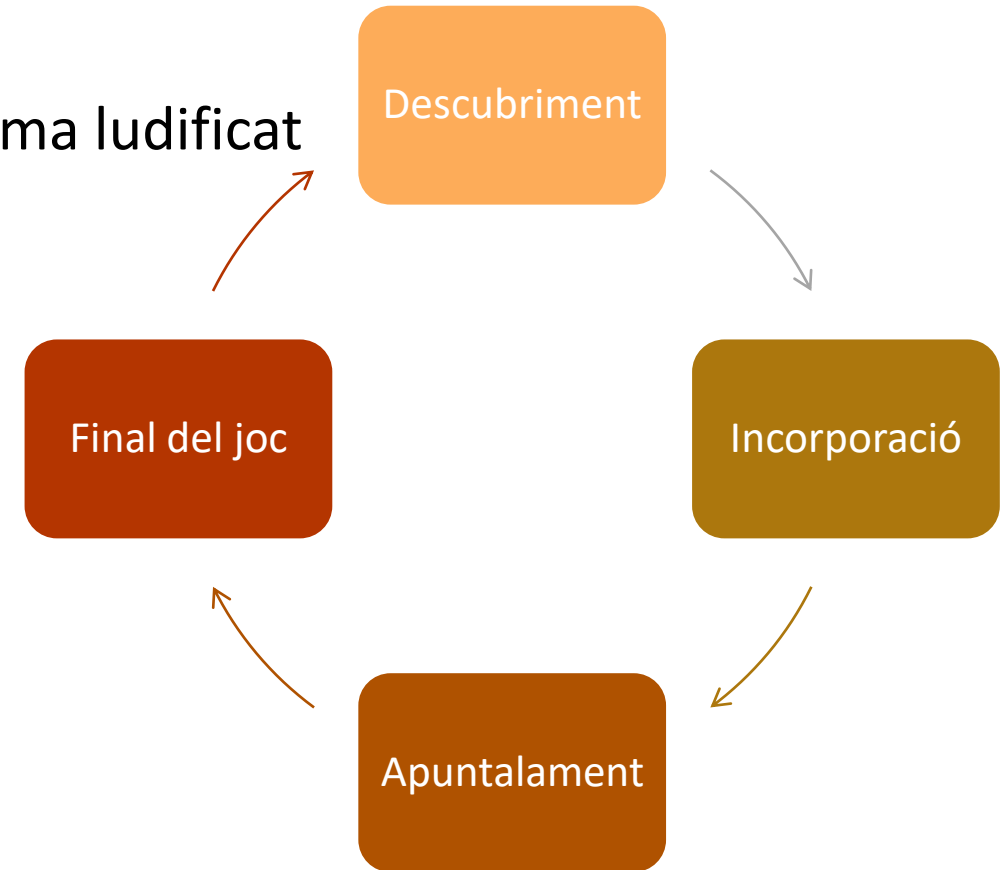
Bucles d'implicació: de curt termini o retroalimentació



Bucles d'activitat

Les seqüències del joc

Bucles de progressió: permet avançar en el sistema ludificat



Compte amb el PBL

Un PBL són les sigles en anglés
de Points, Badges and Leaderboards, la qual cosa en el nostre
idioma significa Punts, Medalles i Rànquings



Escape Room Educatiu

És una experiència d'aprenentatge immersiva i col·laborativa que combina elements dels jocs d'escapament amb objectius educatius.

Promou un enfocament pràctic i actiu i per tant és converteix en una eina efectiva en un entorn divertit i captivador.



Recomanacions

Grups: de 3 a 5 persones

Proves: intra-grup / inter-grups

Proves: de més fàcils a més difícils

No abuses: màxim 3 a l'any

Com a repàs de materia



Fases de disseny



Fases de disseny: objectius



Objectius

Continguts, problemes, habilitats,
competències...



Fases de disseny: narrativa



Narrativa i objecte final

Coneix a l'alumnat (sèries, pel·lícules, llibres...)

Narrativa motivadora

Crea ambients (música, props, videos...)

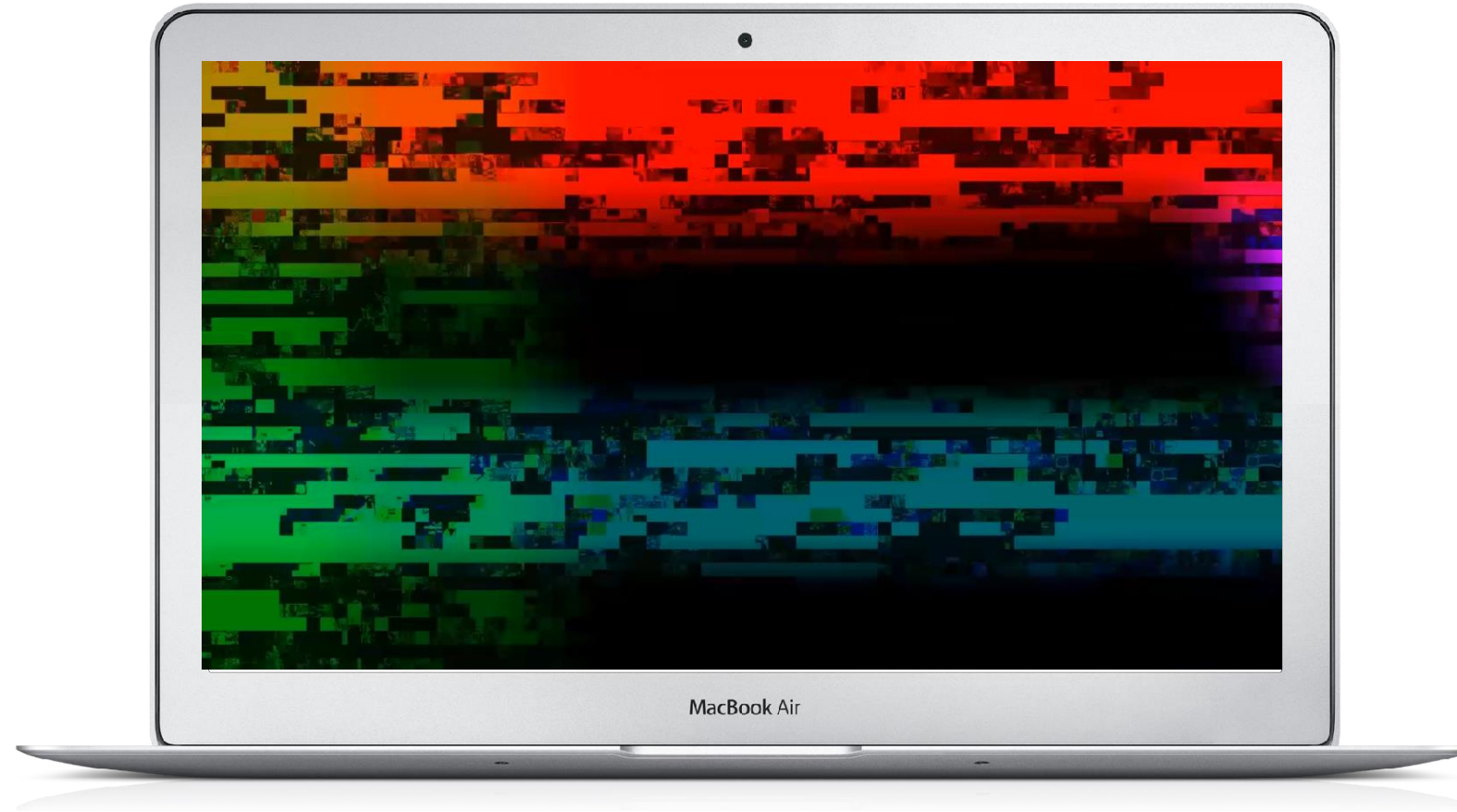
Objecte final relacionat amb la narrativa



Narrativa i objecte final



Narrativa i objecte final



Narrativa i objecte final



Narrativa i objecte final



IA per a generar imatges i videos

 **DeepWord**

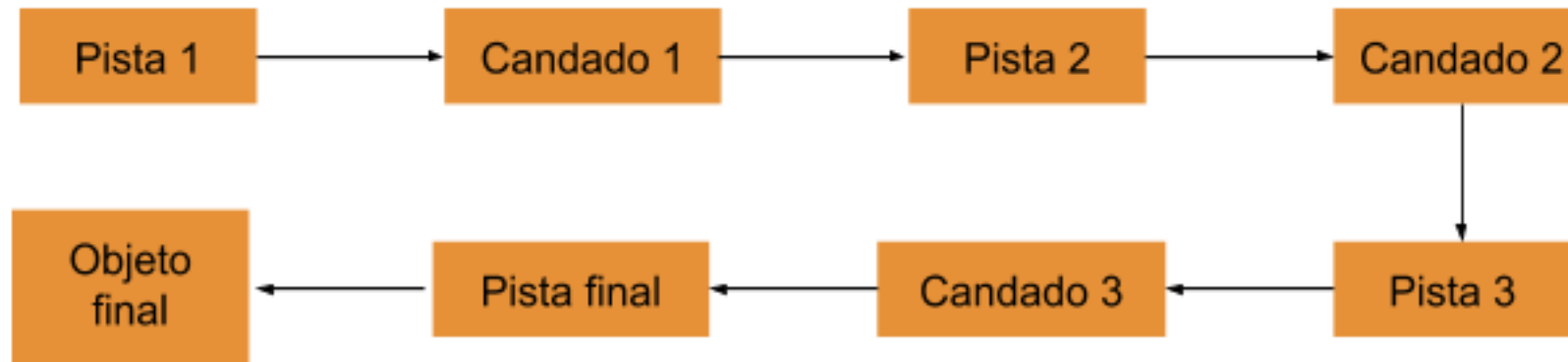
 **Bing**

D-ID 

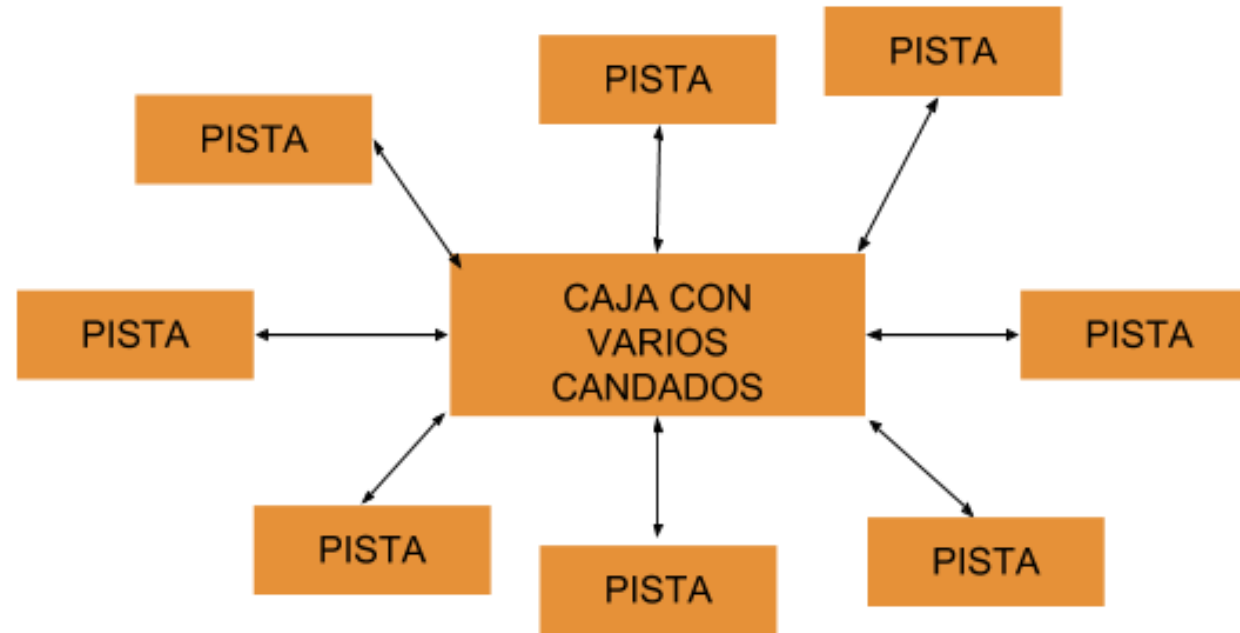
Fases de disseny: proves i estructura



Estructura lineal



Estructura no lineal



Estructura competitiva

Avantatges

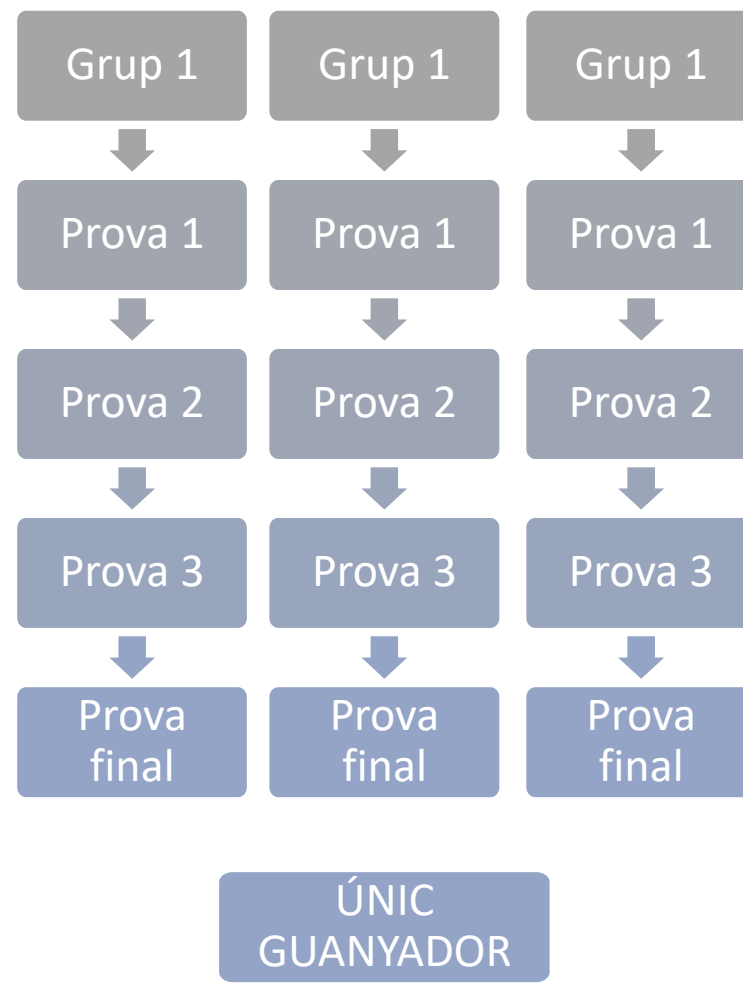
Mateixes proves = rapidesa

Gestió de l'aula

Inconvenients

Competitivitat

Clima de l'aula



Estructura cooperativa

Avantatges

Millora l'ambient de classe

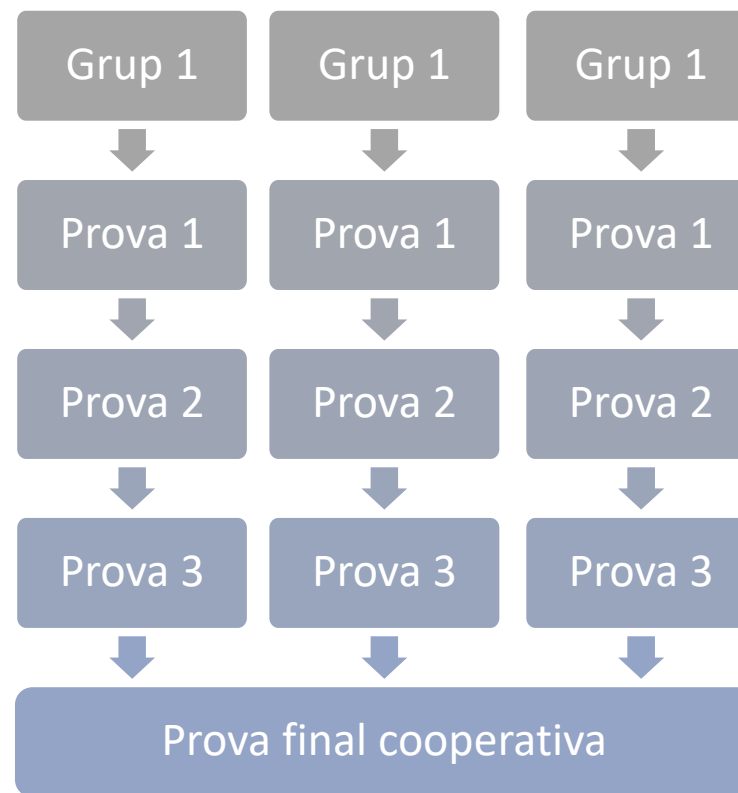
Fomenta la cooperació

Mateixes proves

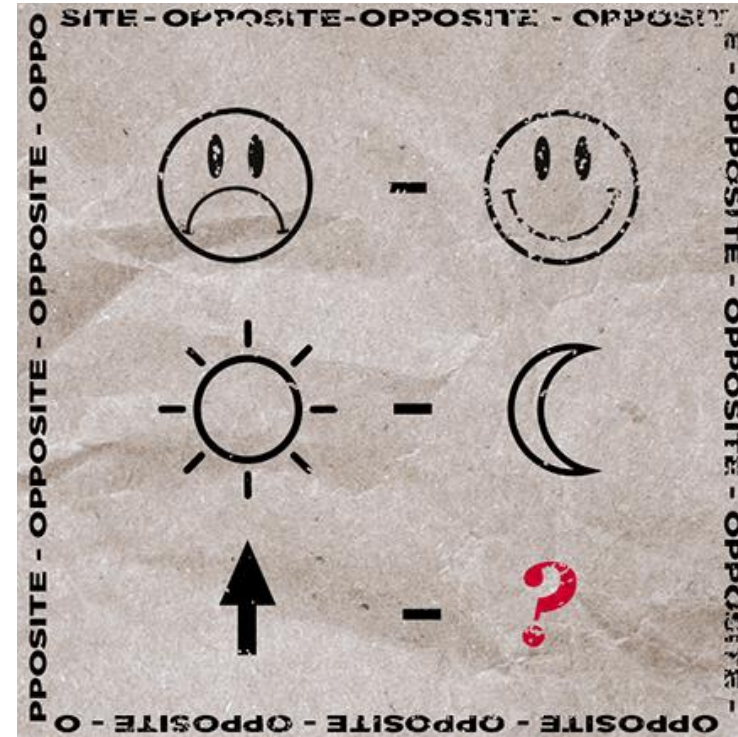
Inconvenients

Cercar una prova final adient

En format digital és més complicat



Complexitat de les proves



Complexitat de les proves

Primer nivell



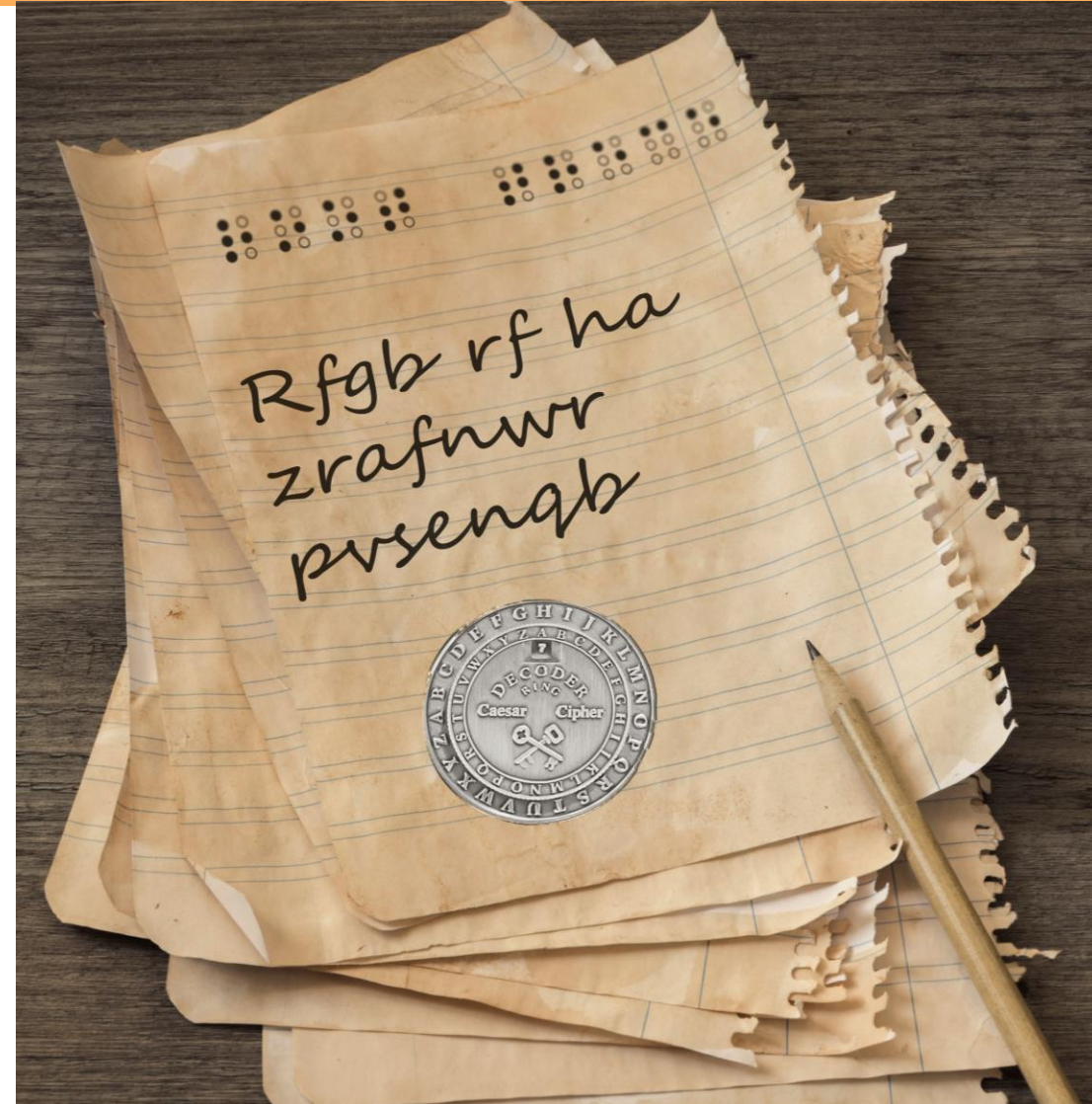
Complexitat de les proves

Segon nivell

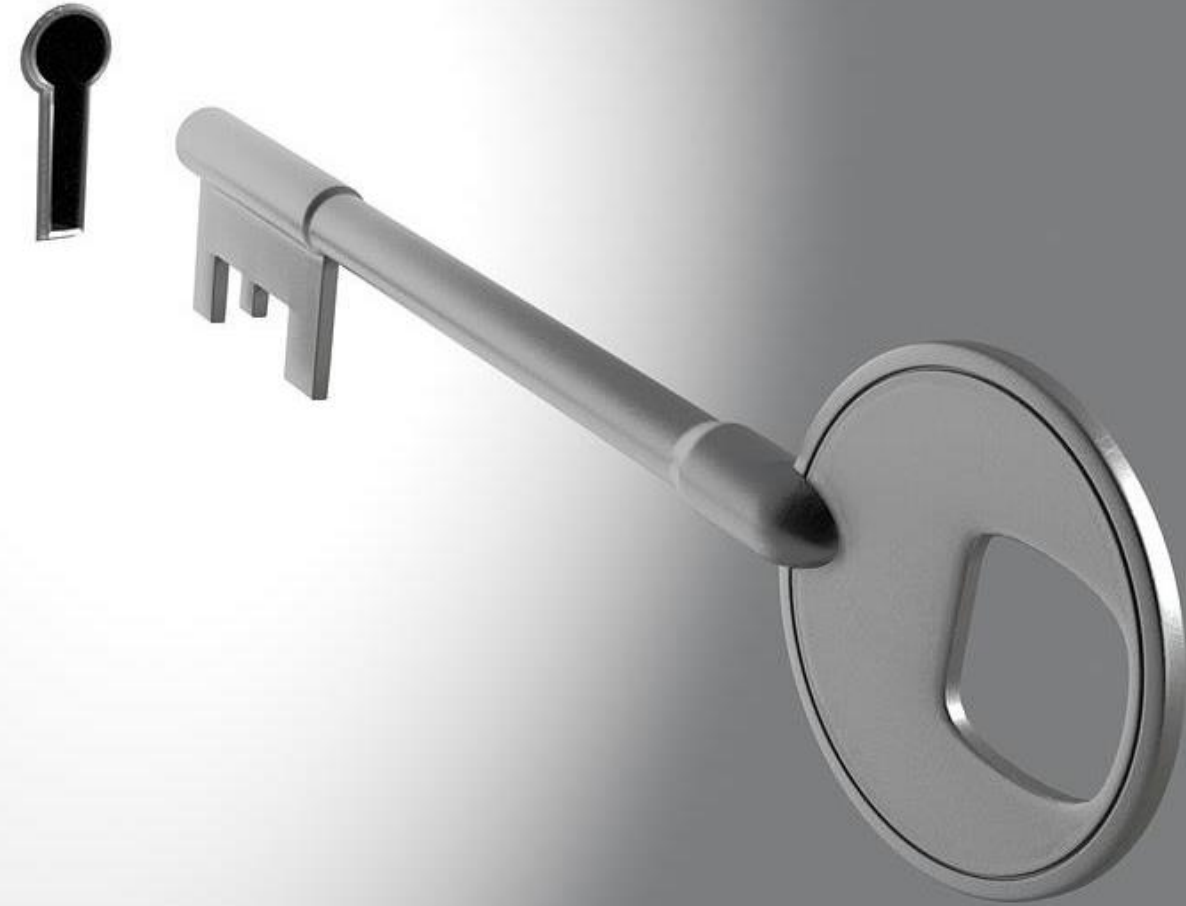


Complexitat de les proves

Tercer nivell



Materials



Materials: caixes



Saler



Caixa de fusta



Caixa de cabdals

Materials: caixes



Calaixera



Caixa de ferramentes



Caixa de bloqueig

Materials: caixes “alternatives”



Materials: cadenats



Cadenat amb clau



Cadenat direccional



Cadenat alfanumèric

Materials: cadenats



Materials: cadenats



Materials: cadenats digitals



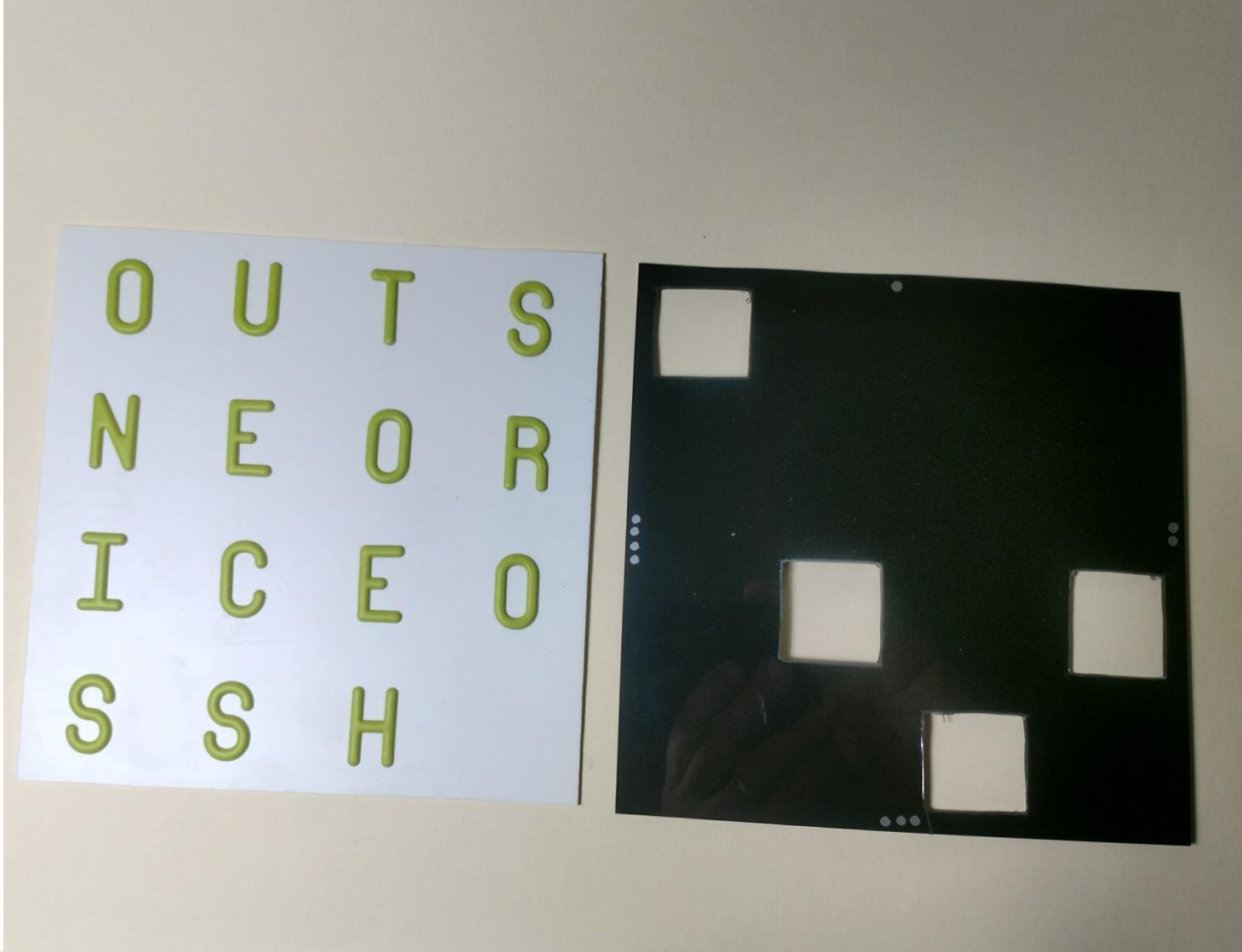
Materials: cadenats digitals

A través de les plantilles d'aquest servei de correu i aplicant filtres podem crear un sistema d'enviament automàtic de proves i respostes segons s'encerte o no la prova.

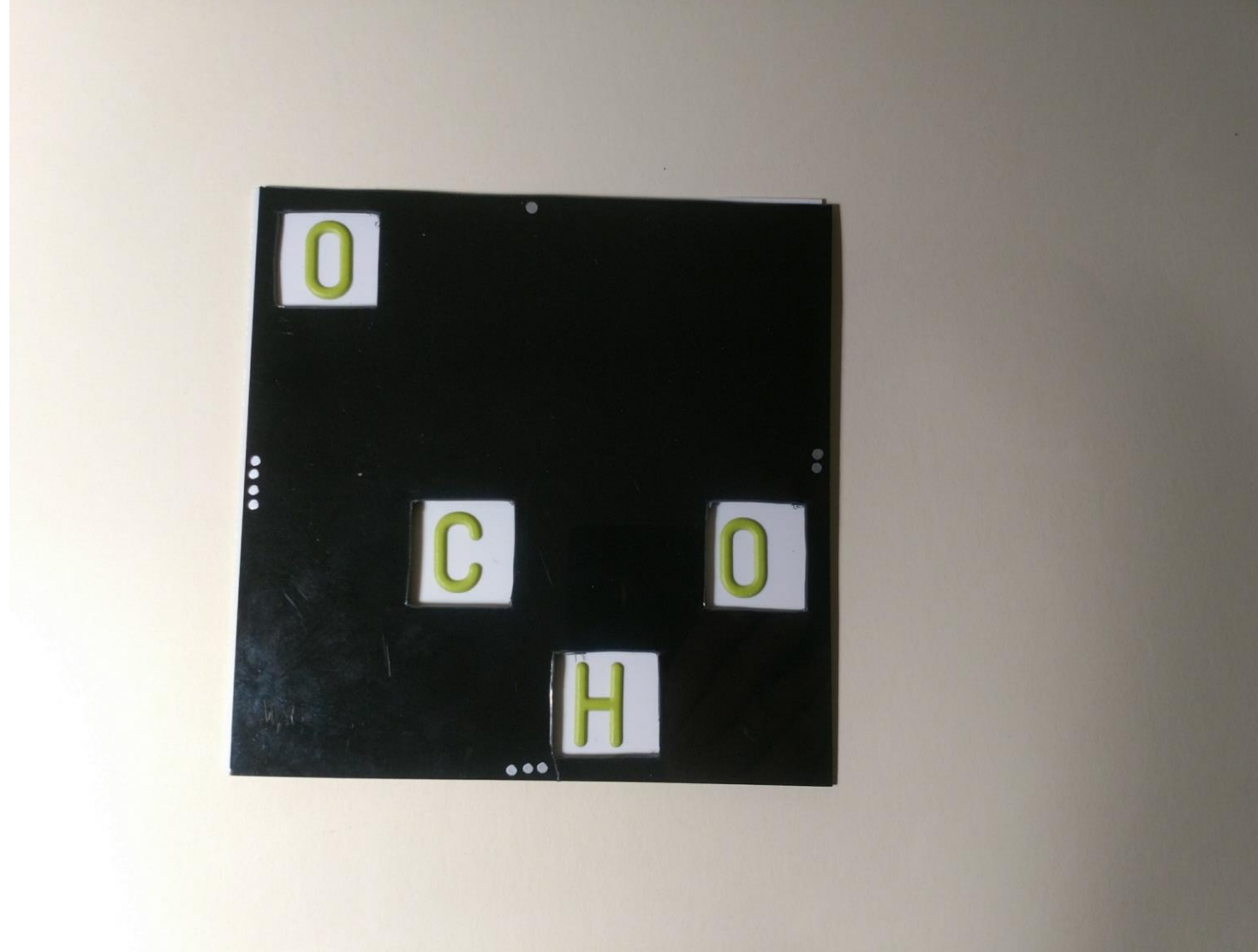


Per a provar el funcionament envia un correu amb el següent assumpte: "Alea jacta est" a l'email:
academiaenigmia@gmail.com des de un gmail

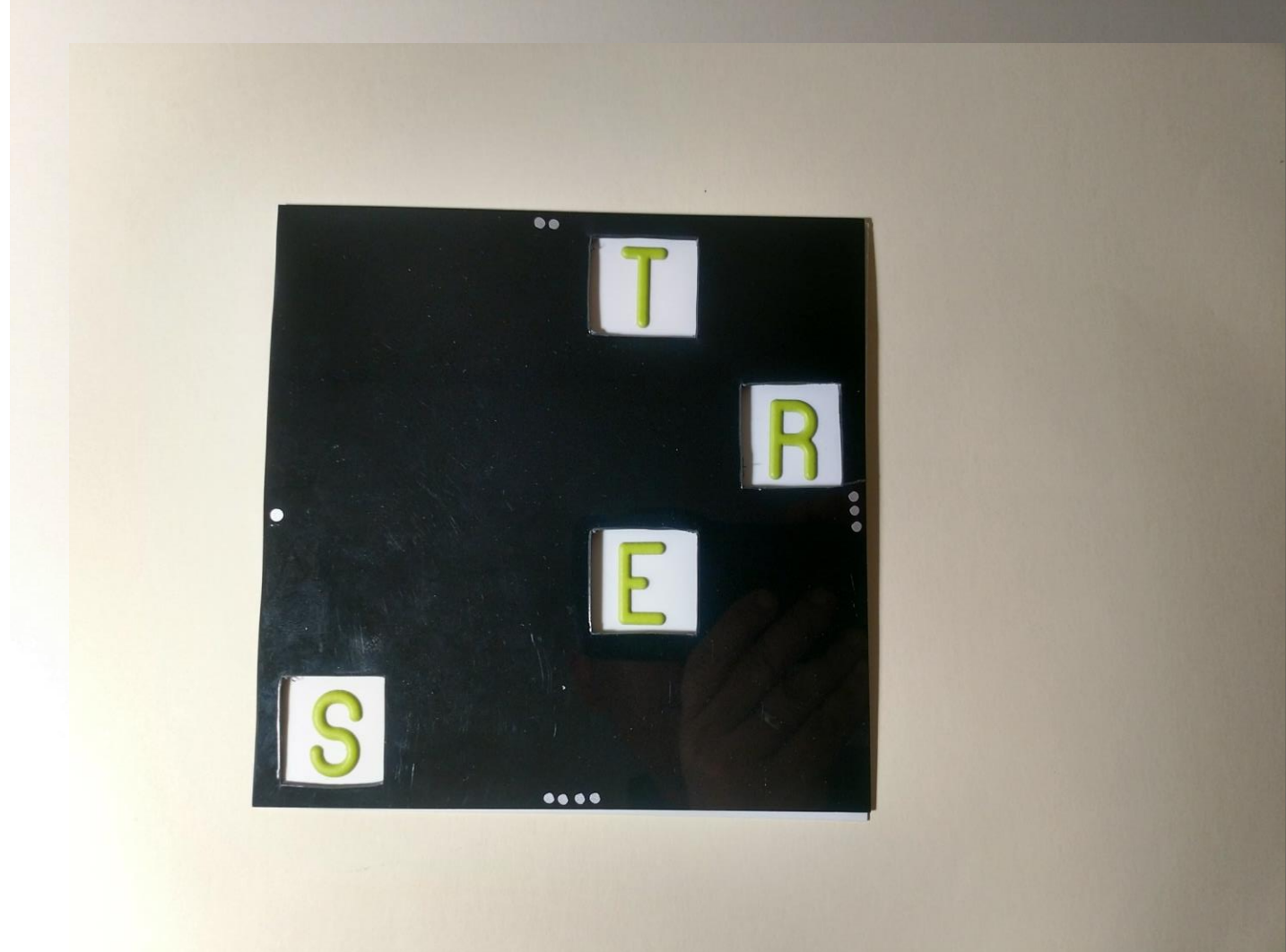
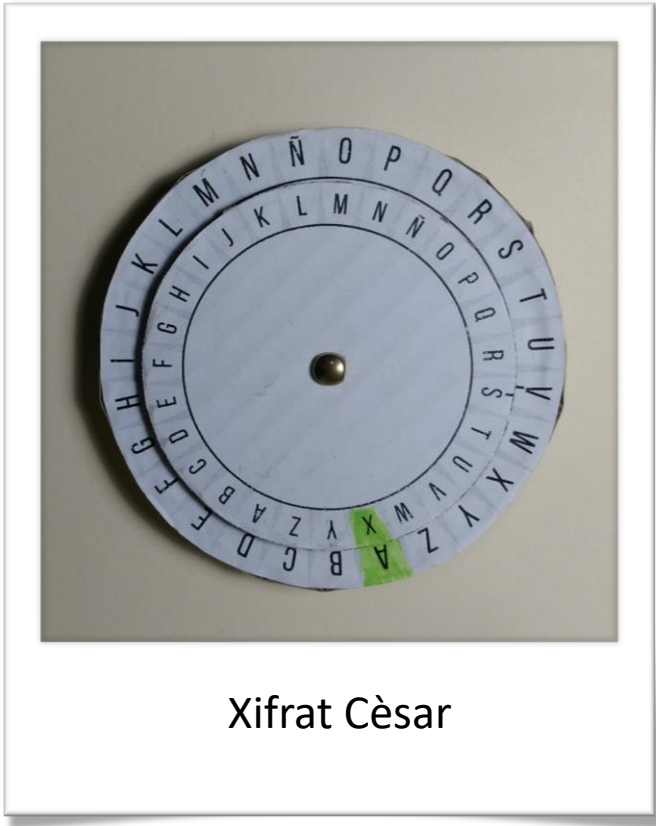
Materials: proves



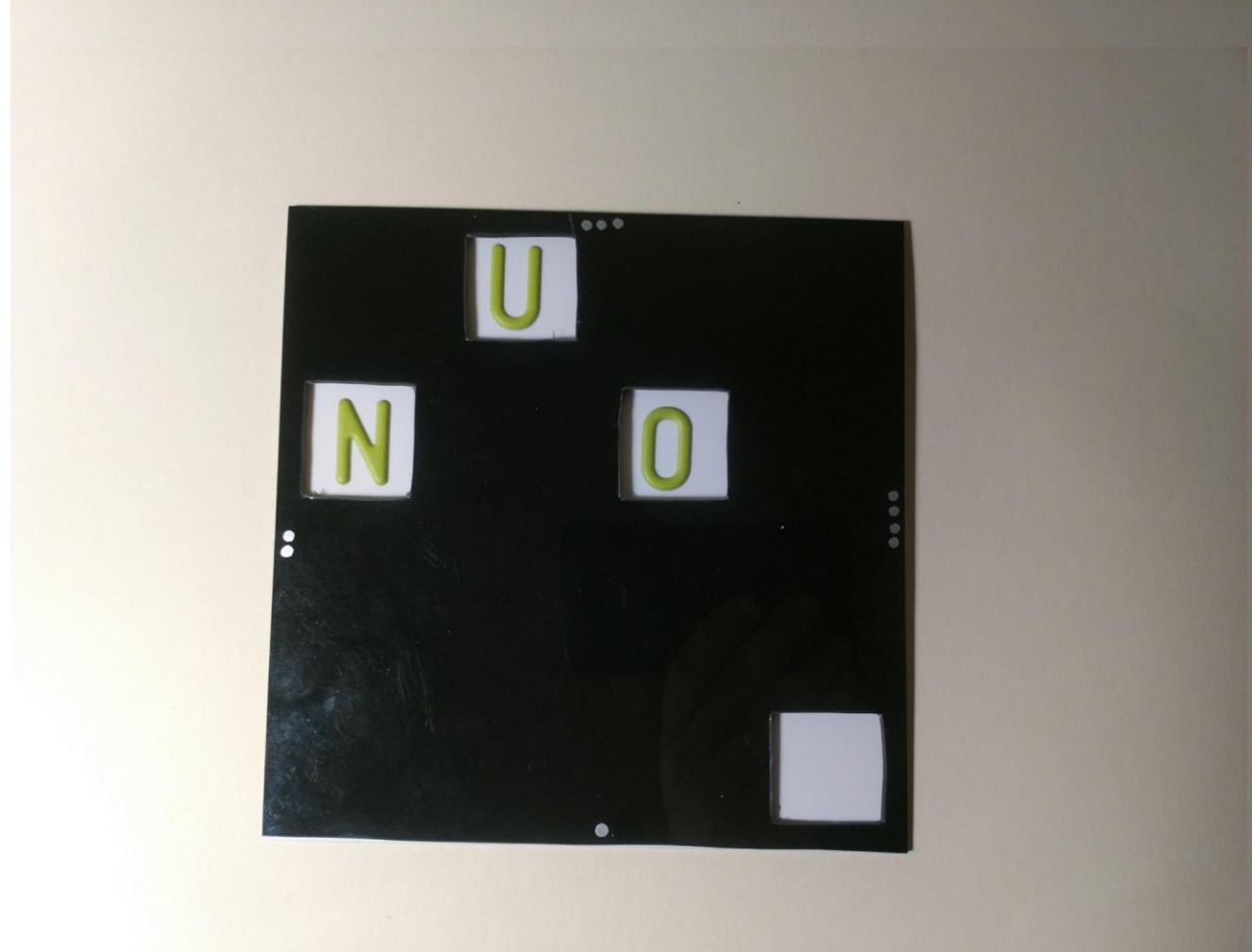
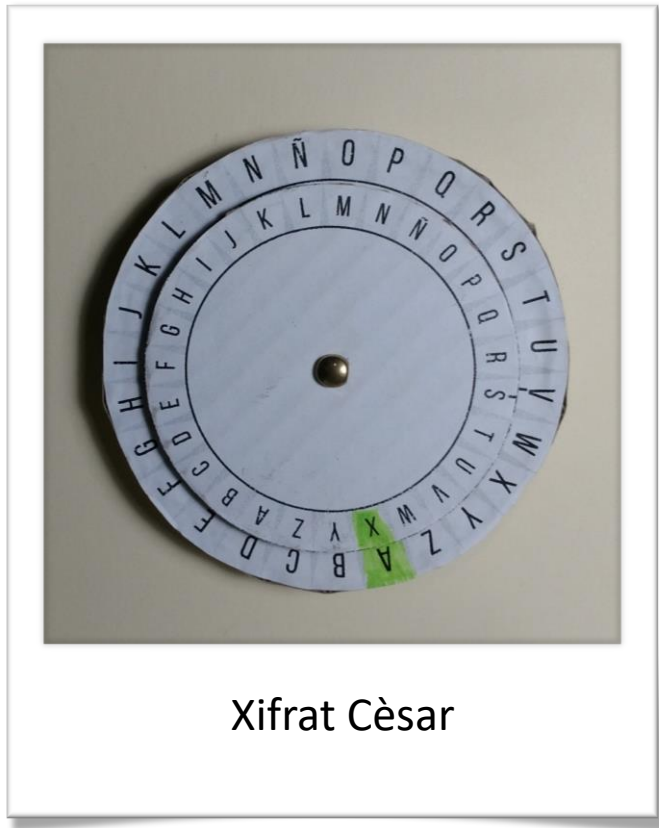
Materials: proves



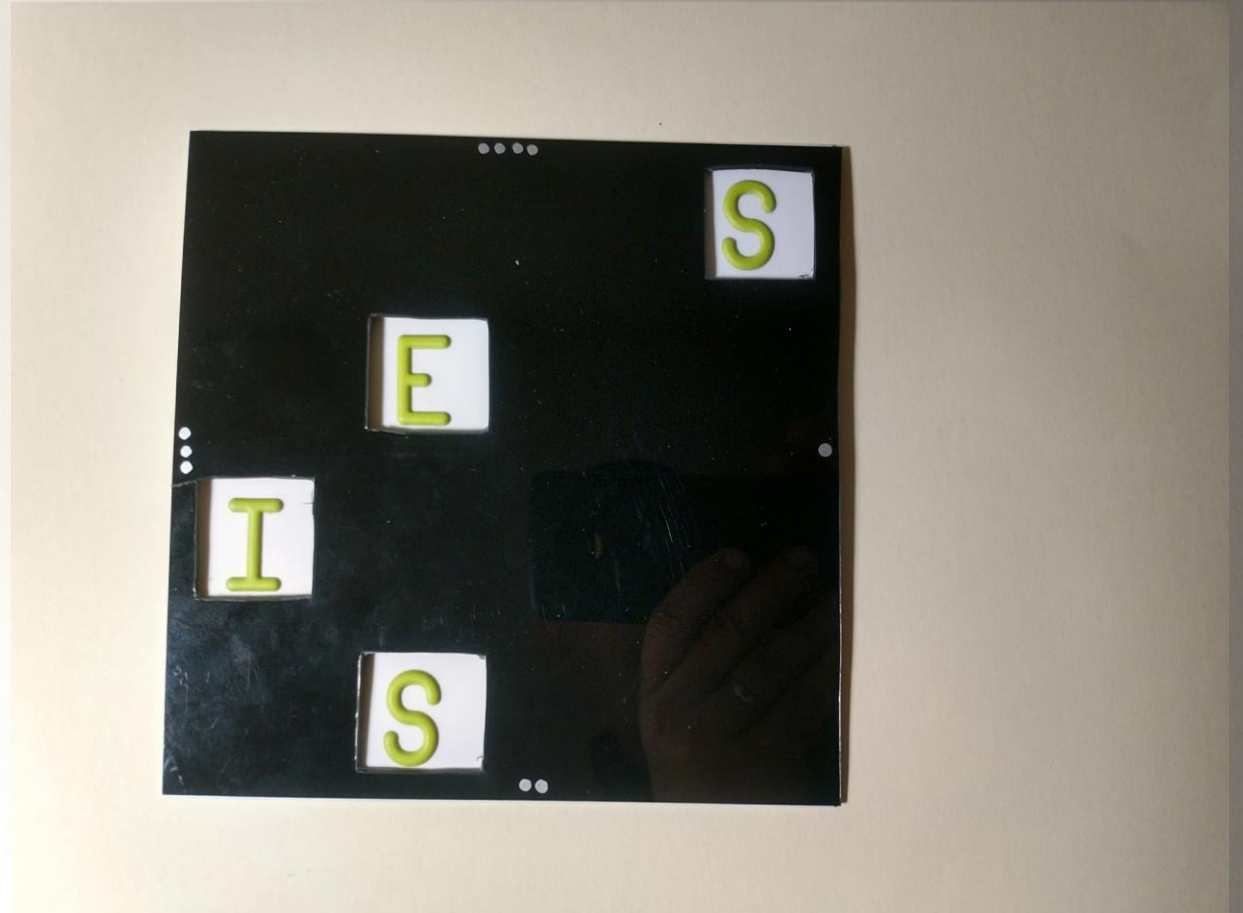
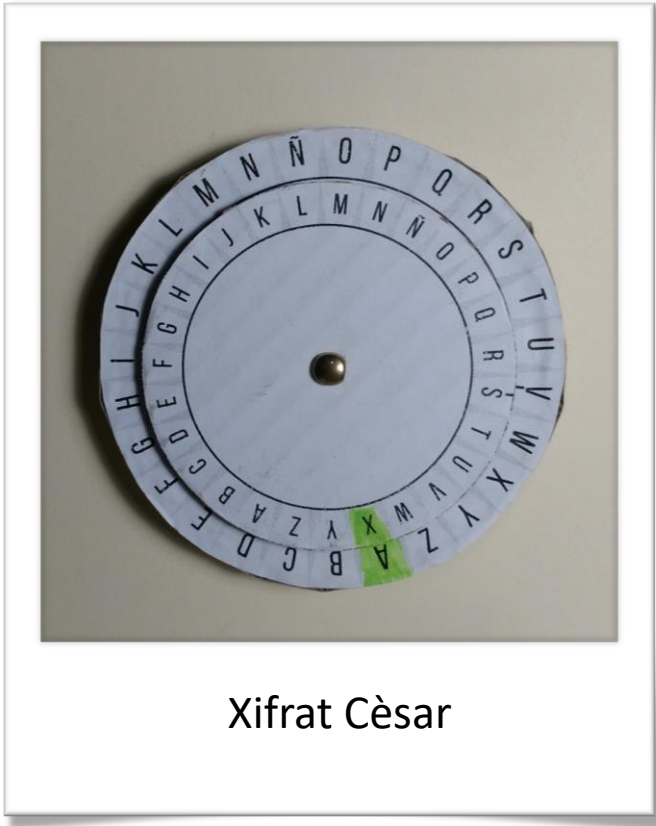
Materials: proves



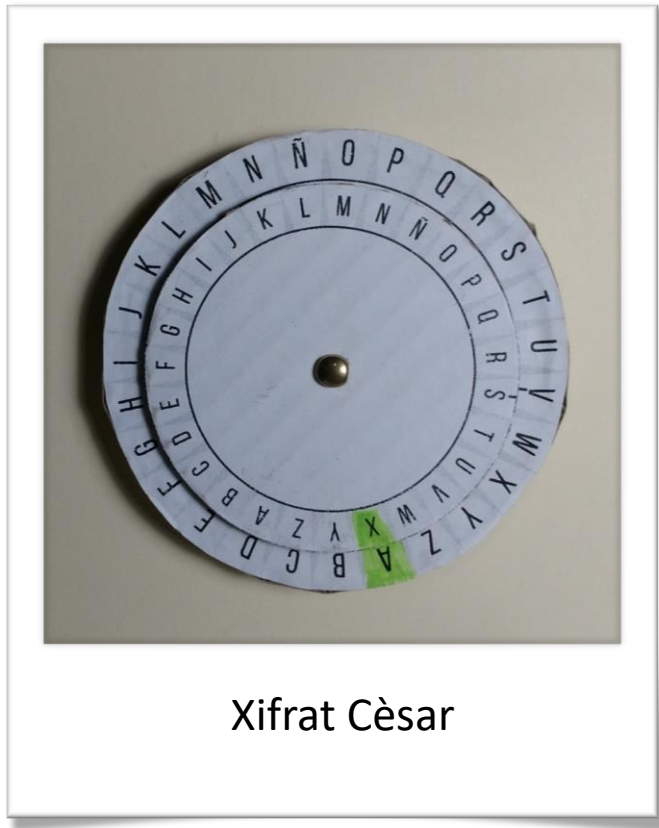
Materials: proves



Materials: proves



Materials: proves



Materials: proves



Tarjeta amb forats



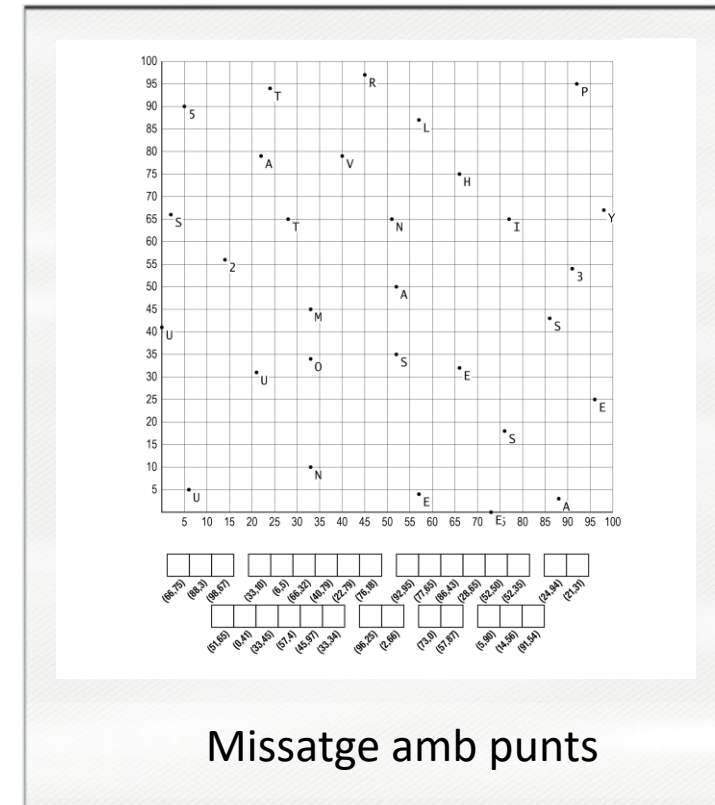
Materials: proves



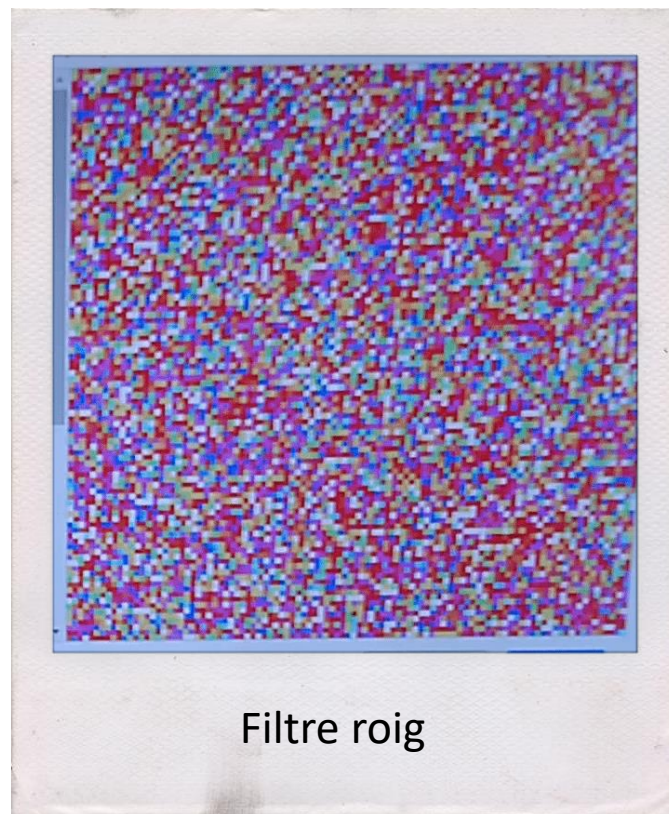
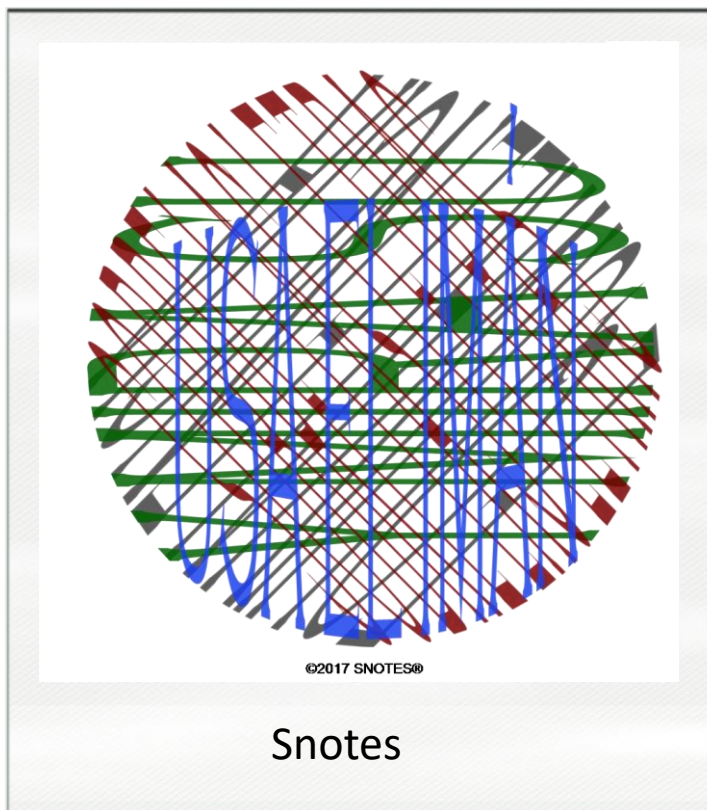
Tarjeta amb forats



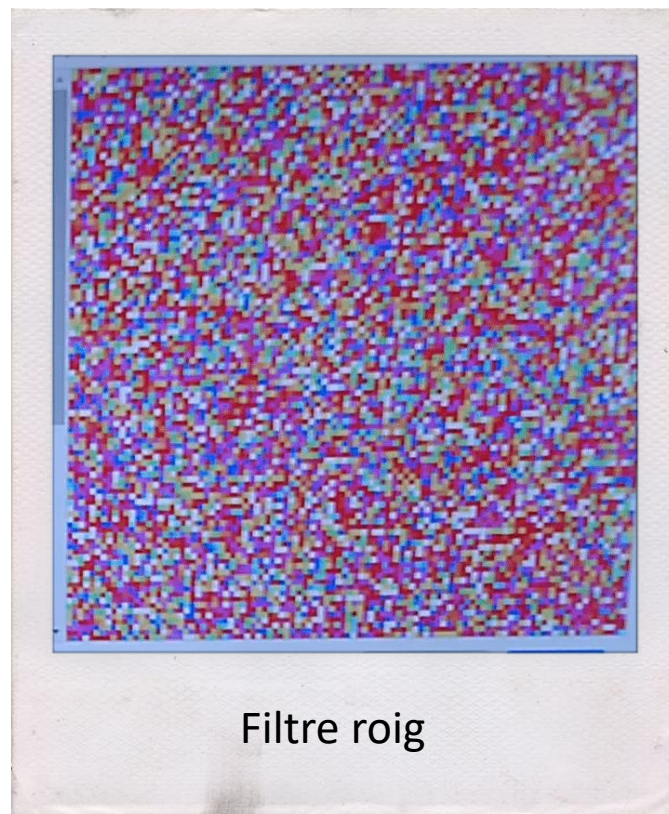
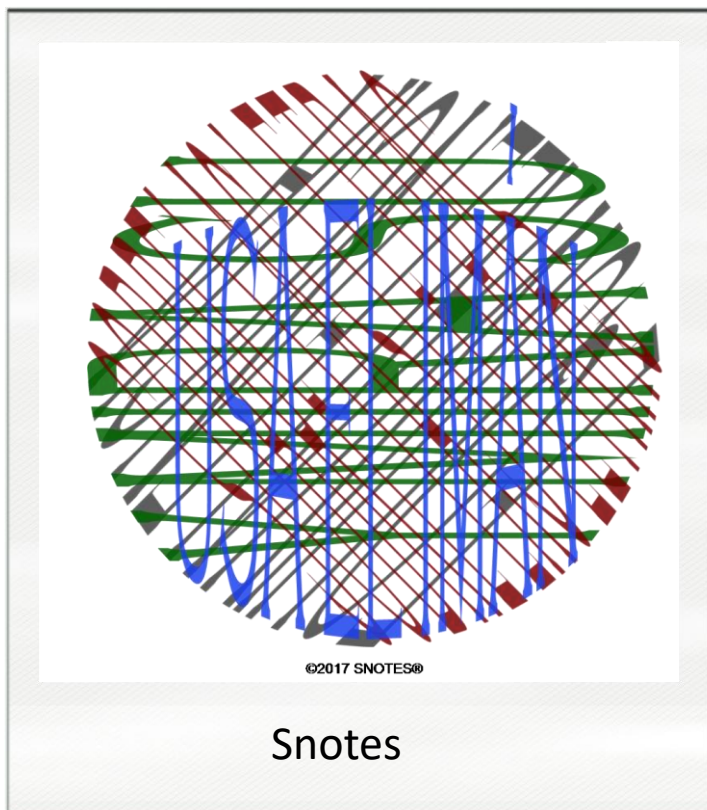
Materials: proves



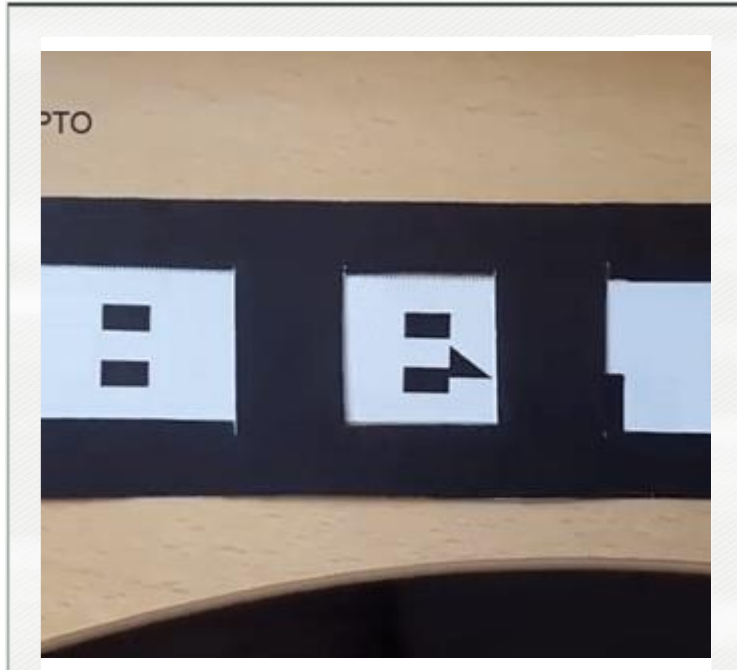
Materials: proves



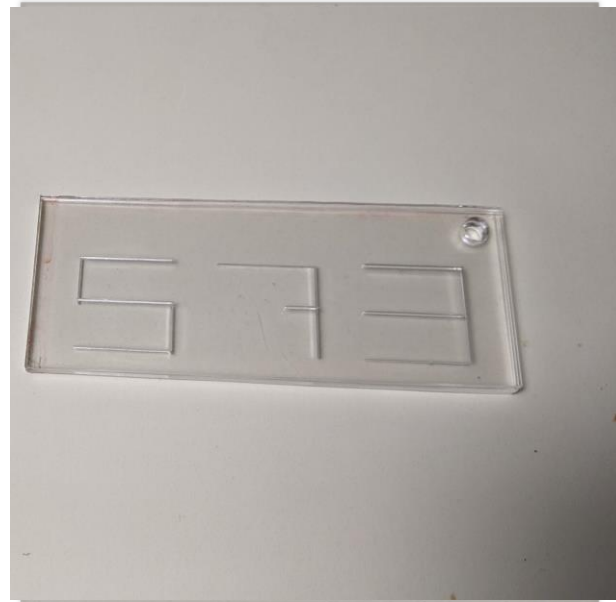
Materials: proves



Materials: proves



Scrypto

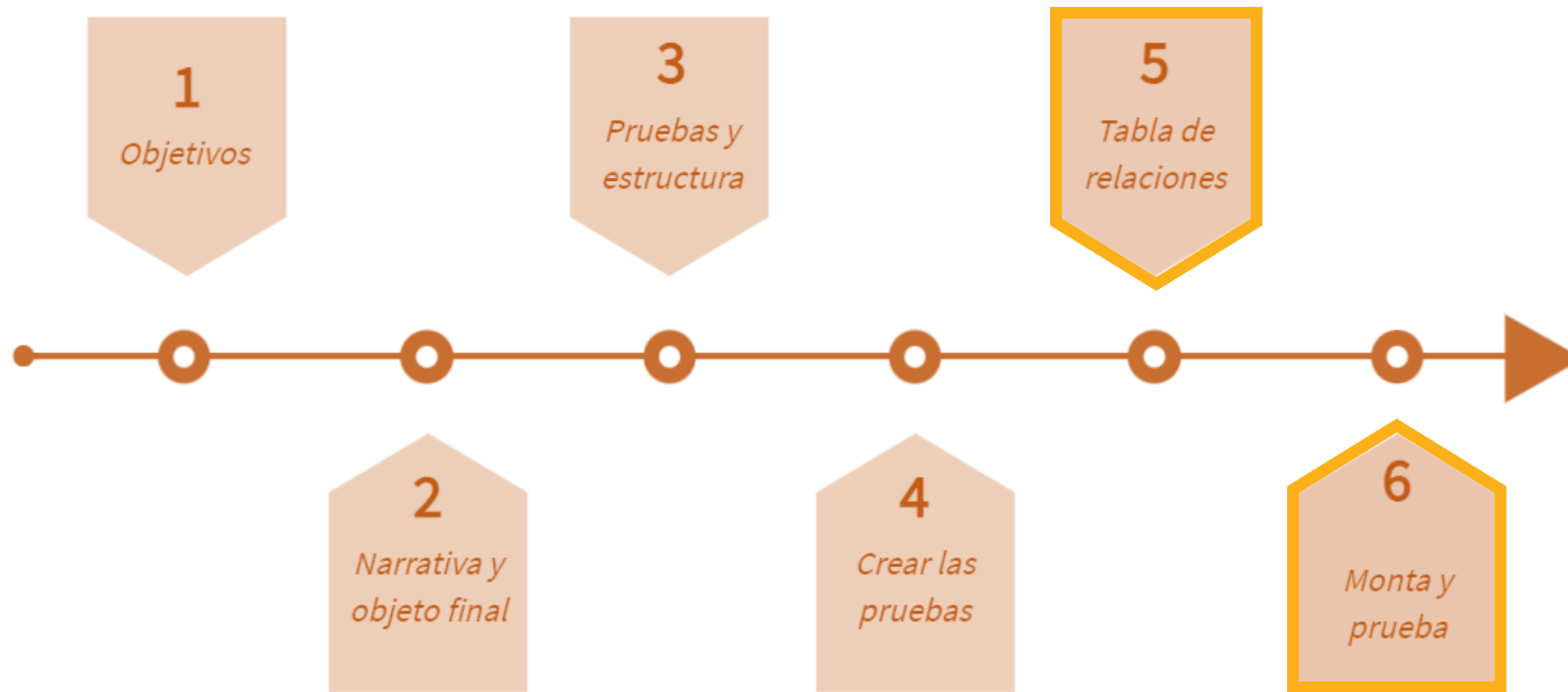


Plaques apilades



Boligraf especial

Materials: taula de relacions i test



Materials: taula de relacions i test

Paso	Ubicación	Candado	Prueba	Solución	Objetos	Lleva a...
0	Mesa del grupo	Sobre inicial	Test	321	No	Caja 1
1	Caja 1	321	De coordenadas	587	Mensaje coordenadas y linterna	Caja 2
2	Caja 2	587	Pig Pen + tinta invisible	CHAOS	Hoja en blanco (tinta invisible)	Caja 3
3	Caja 3	De letras CHAOS	Cifrado César	↑↓↔↔	Cifrado César y texto	Caja 4
4	Caja 4	Direcciones ↑↓↔↔	--	--	USB (objeto final)	Final

Materials: taula de relacions i test



Moltes gràcies



Pepe Soriano
Pedagogo
www.eprendizaje.com

