



CAMP BASE
EDUCACIÓ
DEMÀ

QUÈ ÉS I QUÈ NO ÉS UN DISSENY EDUCATIU GAMIFICAT

DIMARTS, 12 DE FEBRER DE 2019

#eduDemà

Oriol Ripoll

@oriolripoll

oriolripoll.net

Especialista en jocs

QUÈ ÉS I QUÈ NO ÉS UN DISSENY EDUCATIU GAMIFICAT?

Fundació
SER.GI
Compromís, acció social i pedagogia

FUNDACIÓ
**JAUME
BOFILL**
Jaume Bofill



CAMP BASE
EDUCACIÓ
DEMÀ



Què és i què no és
un **disseny educatiu gamificat**?



Anna Bosch • 1er

Coordinador de programación en Google

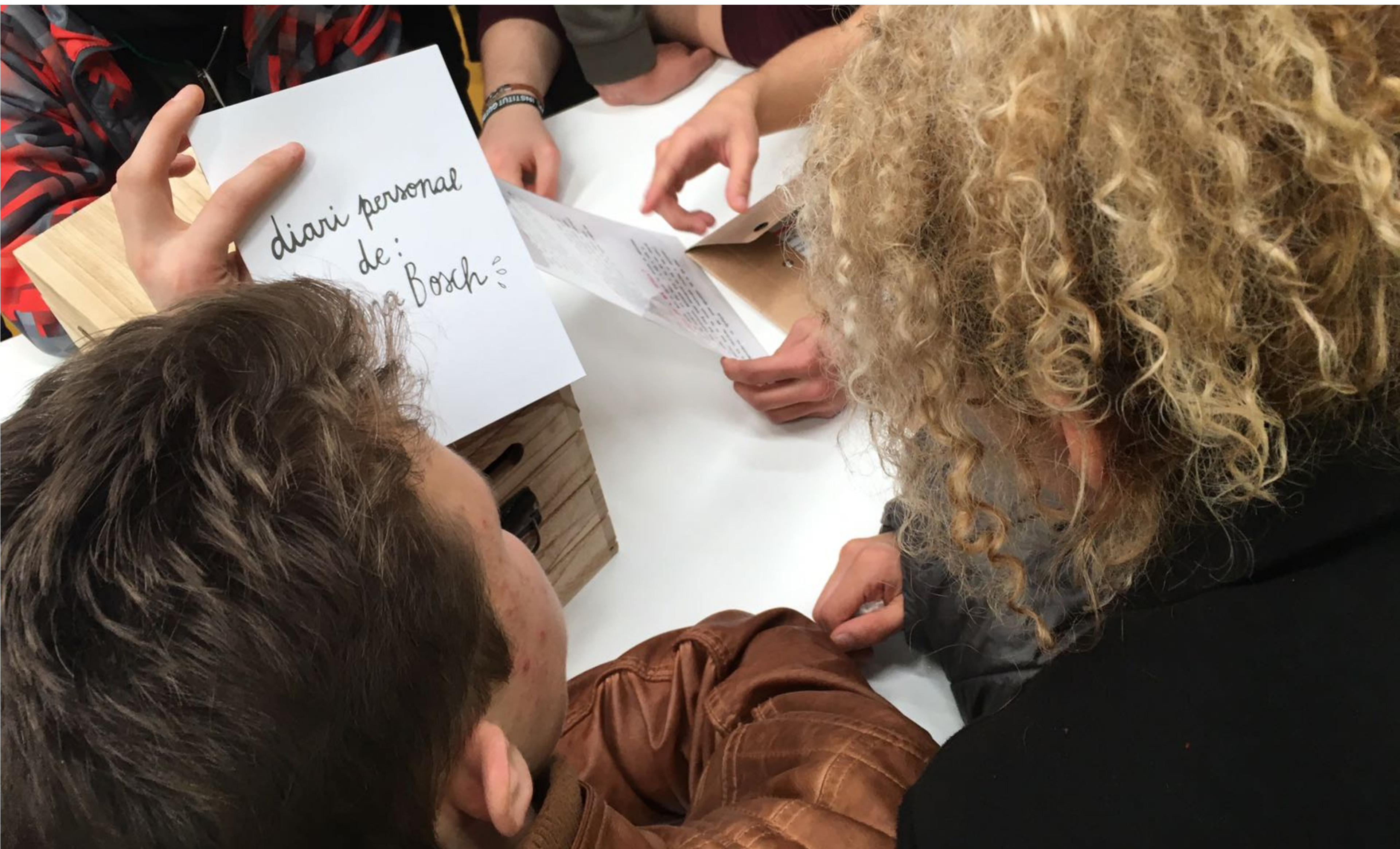
Google • Universitat Politècnica de Catalunya

Barcelona, Cataluña, España • 1 

Enviar mensaje

Más...

Crec en la constància com a base de tot plegat i en la importància de tenir habilitats comunicatives per a arribar allà on et proposis.



març

dilluns	dimarts	dimecres	dijous	divendres	dissabte	diumenge
5	6	7	1	2	3	4
12	13	14	8	9	10	11
19				16	17	18
				23	24	25
				30	31	

febrer

dilluns	dimarts	dimecres	dijous	divendres	dissabte	diumenge
5	6	7	1	2	3	4
12	13	14	8	9	10	11
19	20	21	15	16	17	18
26	27	28	22	23	24	25

4 **denominadors** comuns

repte

personalitzat

compartit

real

repte

personalitzat

compartit

real

aprendre

repte

personalitzat

compartit

real

aprendre

jugar

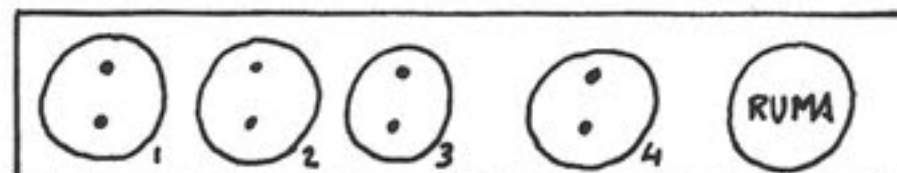
La **gamificació** en
àmbits educatius
consisteix en **fer viure**
experiències
educatives interessants
utilitzant elements de
joc

**L'aprenentatge
basat en jocs** (ABJ)
consisteix en
utilitzar jocs
per fer viure
certs continguts
d'aprenentatge

Tchuka Ruma

a solitary mancala game





Jugamos al juego con las reglas originales y descubrimos que si se empieza por el hueco 3 y se siguen los movimientos de la lista siguiente, entonces puede completarse el juego

COMIENZO	2	2	2	2	0
	2	2	0	3	1
	3	3	0	0	2
	3	0	1	1	3
	3	0	0	2	3
	4	0	0	0	4
	0	1	1	1	5
	0	1	1	0	6
	0	0	2	0	6
	0	0	0	1	7
	0	0	0	0	8

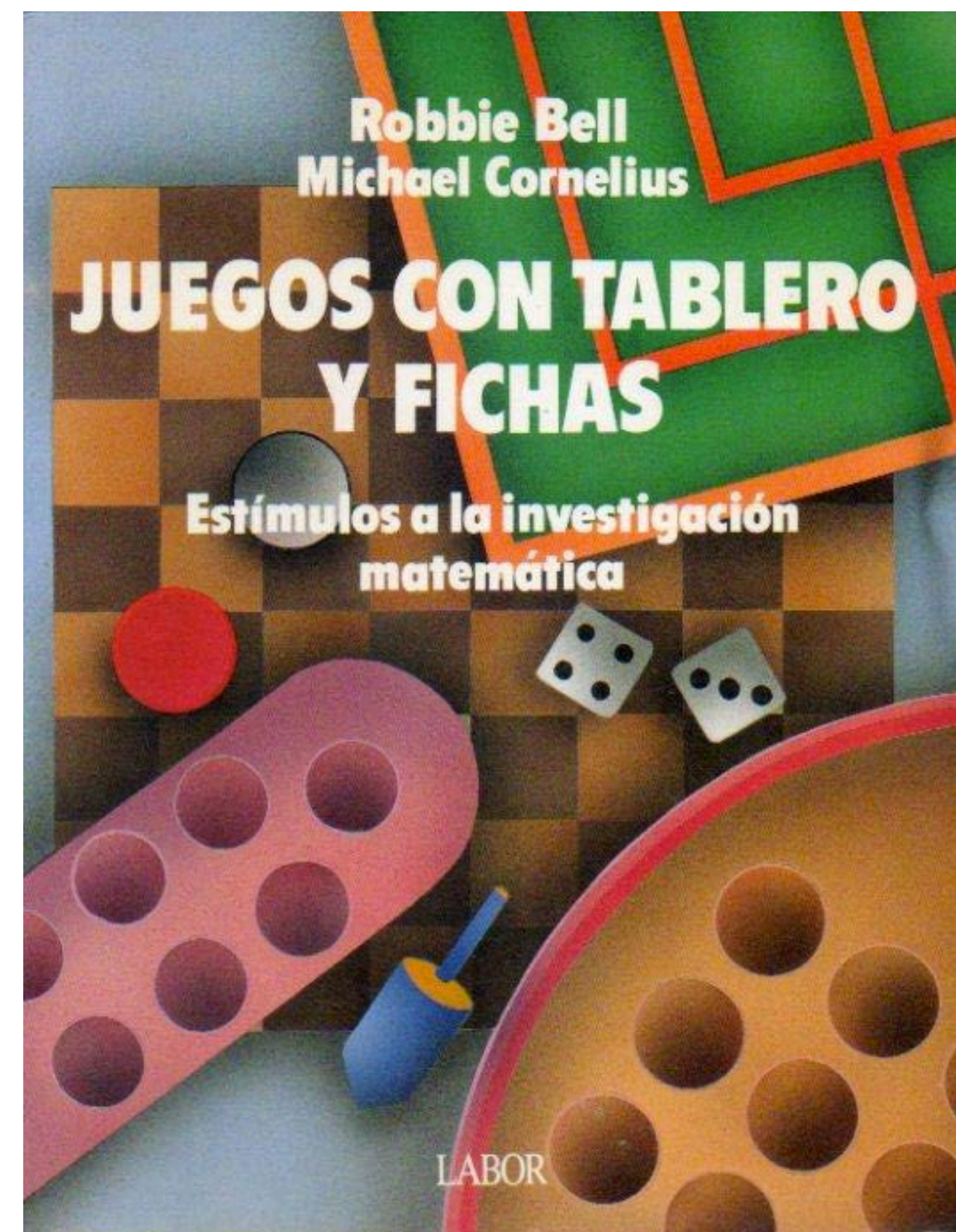
Otra teoría

Pensamos que si el $\frac{\text{número de fichas}}{\text{número de huecos}}$ fuera igual a $\frac{1}{2}$

podría completarse el juego. Esto se comprobó que era falso porque $\frac{1 \text{ ficha}}{2 \text{ huecos}} = \frac{1}{2}$ pero no puede completarse el juego. El juego que sí puede completarse es $\frac{1 \text{ ficha}}{3 \text{ agujeros}}$ que es igual a $\frac{1}{3}$ y no se ajusta a la teoría.

Otras ideas que podrían ensayarse en la investigación del tchuka ruma son:

- Usar cantidades variadas de fichas en un número fijo de huecos, por ejemplo, ① ② ③ ④ ⑤ y ver lo que pasa. Si consigues hacerlo puedes observar si se descubre alguna ley.
- Tratar de averiguar por qué, si cambias la posición del ruma, siempre terminarás poniendo la última ficha en el extremo (donde estaba el ruma originalmente). ¿Por qué no funcionará? ¿Habrá otras distribuciones análogas a la primera?
- ¿Qué ocurrirá si usamos más de un ruma?



aprenentatge basat en jocs



respon a la pregunta:

i aquest joc a què
s'assembla?

i jo m'he de preguntar:

com puc trobar un joc
que em serveixi per
aconseguir treballar un
concepte?

gamificació



respon a la pregunta:

com puc fer viure
aquest aprenentatge
com un joc?

i jo m'he de preguntar:

com puc transformar la
forma d'aprendre per tal
que es pugui viure aquesta
experiència de joc?





tres moments

fer-se preguntes abans de
començar

en el cor de la proposta

tornar-se a preguntar quan
s'ha acabat

abans de començar

per què volem gamificar?

o

en què ens pot ajudar la gamificació a transformar
el propòsit, les pràctiques, l'avaluació o
l'organització dels aprenentatges?

algunes possibles **respostes**

personalitzar
l'aprenentatge

avaluar

treball
col·laboratiu

mentalitat de
creixement

tres conceptes

experiència
de joc

diversió

elements
de joc

tres moments

fer-se preguntes abans de
començar

en el cor de la proposta

tornar-se a preguntar quan
s'ha acabat

per què? com podem aconseguir
que sigui transformador?

en el cor, **l'experiència** de joc

un repte clar, una
forma àgil
d'aconseguir-ho i
una resposta
immediata,

Ted Brown

que utilitzem per
explicar una
història,

Rob Daviau

i on els jugadors
han de prendre
decisions
interessants.

Sid Meier

fer-se preguntes

Què repta als nostres alumnes?

Com aconsegueixen aquest repte?

Com saben si han fet bé o no aquest repte?

I quina història els expliquem?

I quines decisions han de prendre?



Ciències Socials
per a 2n d'ESO.

Inici

Normes

Equip

Missions i Alertes

Rànkings opositors

Justificació i Autoria

BsOE
Núm N

BOLETÍN (SECRETO) OFICIAL DEL ESTADO
Fecha: irrelevante
Sec. Secreta Pág desconocida

CONVOCATÒRIA OFICIAL CONTRACTACIÓ DE NOUS AGENTS PEL MINISTERI DEL TEMPS

El programa de formació de nous agents temporals informa que està oberta la inscripció per a futurs agents al Ministeri del Temps.

1. Destinataris

Estudiants d'Educació Secundària Obligatòria, residents al País Valencià, que vulguin viatjar a l'edat mitjana. No es garanteix la tornada abans de l'hora de sopar

2. Requisits

coneixements bàsics de l'Edat Mitjana
Història
llatí



@natxo1d10



1^a Missió
(200 Punts d'experiència)

El Ministeri del Temps busca agents capaços de passar despercebuts quan viatgen a altres èpoques. La primera prova consistirà en redactar i interpretar una breu representació (5-10 minuts). D'aquesta forma demostrareu que podeu passejar per altres períodes històrics sense cridar massa l'atenció.

En aquesta activitat preparareu i simulareu una breu conversa entre diferents personatges de la Baixa Edat Mitjana a diferents contextos i situacions. En primer lloc, haureu d'escollir quina de les dues opcions us agrada més. En segon lloc, informeu-vos de com podria ser la vida i pensament dels vostres personatges. Empreneu el llibre i qualsevol font que vulgueu, però consulteu abans el professor. En tercer lloc, redacteu un guió que reculli part d'aquesta informació i demostri que heu fet una cerca. En quart lloc, per a fer la vostra representació més vistosa, podeu acompanyar-vos de música ambiental o elements materials i d'escenografia que recordin les formes de vestir medievals.

innovacions



propòsit

pràctiques

organització

avaluació

diversió

“Un bon joc és aquell que ensenya tot el que té per oferir abans que es deixi de jugar. Això és el que són, al final els jocs. Mestres. Diversió és una altra paraula per dir aprendre.”

Raph Koster

Ens divertim quan veiem que estem progressant

Marta Masip

diversió

Alguna cosa secreta	Humor informal
Competir	Identificar patrons
Connectar-se al passat	Resoldre misteris
Donar ordres	Predir el futur
Evadir-se	Relacionar-se
Exclusivitat	Ser un heroi
Explicar o escoltar històries	Tenir coneixements secrets
Fer regals	Trobar tresors



C.R.A.P.

**Centre de Recerca
d'Activitats Paranormals**

una proposta gamificada per treballar
la tecnologia a educació primària





innovacions



propòsit

pràctiques

organització

avaluació

fer-se preguntes

Com saben els nostres alumnes que estan progressant?

I quin tipus de diversió trobarà cadascú?

I què trobarà cada tipologia de jugador?

els **elements** de joc

Barra de progrés

Botiga per adquirir elements

Classificació

Companys o adversaris

Competició directa

Elements que es desbloquegen

Equipament de personatges

Equips

Mapa

Medalles

Missions

Nivells

Ous de Pasqua

Personalitzar l'avatar

Power up

Premis fixos o variables

Punts

Rànquing social

Recompenses

Sistema d'intercanvi



#EFTeam

Dr. Carles González
Dra. Meritxell Monguillot
Lluís Almirall
Josep Maria Piulachs
Carles Zurita
Guillem Conde

VALOR	ESPORT	VALORAT PER	EXTRA
SESSIÓ 1: Salutació inici-final	BADMINTON	Autoavaluació	Continuïtat joc
SESSIÓ 2: Respecte decisions arbitrals	FUTBOL	Àrbitre	Gol cooperatiu
SESSIÓ 3: Acceptació accions	RUGBY	Altres equip	Marca cooperativa
SESSIÓ 4 i 5: Esforç individual	ATLETISME (qr)	Companys/es estació	Medalles
SESSIÓ 6: Crit d'ànim	VOLEIBOL	Altres equip	Continuïtat joc
SESSIÓ 7: Ànim davant error	BEISBOL	Companys/es equip	Cursa directe
SESSIÓ 8 Respecte material	HOQUEI	Autoavaluació	Tothom marca
SESSIÓ 9: Cooperació amb l'equip	BASQUET	Companys/es equip	Tothom marca

	PREU		BADMINTON	BÀSQUET	VOLEI	BEISBOL
ENTRENADOR	300		POTS DECIDIR 3 CREUAMENTS DE L'ELIMINATÒRIA	ESCULLS UN JUGADOR QUE NO PUGUI ANOTAR CAP CISTELLA A L'ALTRE EQUIP	ESCULLS UN JUGADOR QUE NO POT ENVIAR DIRECTAMENT LA PILOTA A L'ALTRE CAMP.	ESCULLS , L'ORDRE DE BATEJADA DE L'ALTRE EQUIP EN LES DUES PRIMERES ENTRADES
LÍDER	400		SI CADA JUGADOR/A GUANYA 15 PUNTS EN EL SEU PARTIT, GUANYEU L'ELIMINATÒRIA	SI CADA JUGADOR ANOTA 1 BÀSQUET, GUANYEU EL PARTIT.	SI ES GUANYA UN PUNT DESPRÉS D'HAVER FET 3 TOCS EN CAMP PROPI, VAL DOBLE	SI CADA MEMBRE DE L'EQUIP FA UNA CURSA, ES GUANYA EL PARTIT
CAPITÀ	200		EL PRIMER PUNT DE CADA JUGADOR VAL 4 PUNTS	EL PRIMER BÀSQUET DE CADA JUGADOR, VAL 4 PUNTS	EL PRIMER PUNT DEL TEU EQUIP VAL 4 PUNTS	CADA HOME RUN VAL TRIPLE
PREPARADOR FÍSIC	100		EL TEU EQUIP PODRÀ TENIR DOS SERVEIS EN TOTS ELS PARTITS	DURANT TOT EL PARTIT, TINDRÀS UN JUGADOR MÉS	DURANT TOT EL PARTIT, TINDRÀS UN JUGADOR MÉS	EL PRIMER JUGADOR ELIMINAT, PODRÀ TORNAR A BATEJAR I NO COMPTARÀ COM A ELIMINAT, TOT I QUE HAURÀ D'ABANDONAR LA BASE ON ANAVA A ARRIBAR

fer-se preguntes

Quins elements seran
els més idonis
per tal de fer viure
el que ens hem proposat?

tres moments

fer-se preguntes abans de
començar

per què? com podem aconseguir
que sigui transformador?

en el cor de la proposta

experiència, diversió i elements
de joc

tornar-se a preguntar quan
s'ha acabat

què aporta el fet de fer-ho gamificat
respecte com ho feia abans?



tres moments

fer-se preguntes abans de
començar

per què? com podem aconseguir
que sigui transformador?

en el cor de la proposta

experiència, diversió i elements
de joc

tornar-se a preguntar quan
s'ha acabat

què ens ha aportat?

GAME OVER

Thank you for playing

Please try again



CAMP BASE
E D U C A C I Ó
D E M À

SI VOLS SABER-NE MÉS, ENTRA AL WEB

WWW.EDUCACIODEMA.CAT

info@educaciodemà.cat

#eduDemà

@FundacioBofill

@FundacioSERGI