



SEMINARI WEB

Motivar l'aprenentatge des del joc: ludificació lliure o disseny de pensament reflexiu?

Imma Marín, directora de Marinva, empresa especialitzada en el joc com element provocador d'innovació i transformació.

10 Novembre 2016

“El joc és el disfressa del
aprenentatge”

Francisco Mora



**“El joc és emoció i sense el
emoció no hi ha
aprenentatge”
Imma Marín**





@beateaches



Títol: *Hogwarts adventure*

Escola: Colegio Valle del Miro, Valdemoro (Madrid)

Cursos: *Natural Science y Social Science* en 5º de educació primària

Resum: Una narrativa que ho uneix tot i converteix un conjunt d'assignatures en una experiència immersiva

Paraules claus: sorpresa, motivació, personalització de l'objectiu, superació personal, sostenir l'esforç



@jesuitesedu
@cetei

Títol: Joc en els ABP de la NEI.
Ex. Construeix un joc: amplia el teu món

Escola: Jesuïtes Educació

Curs: Des de 5è fins a 2n d'ESO

Resum: Joc (actitud lúdica) i dinàmiques i elements de joc com estratègia d'aprenentatge dins de les ABP

Paraules claus: actitud lúdica, repte, sentiment de pertinença, sostenir l'esforç, error com a part del procés, avaluació on el procés és tant important com el resultat, *learning by doing*



David Medina

Títol: Geometria de la motivació

Escola: Institut Barcelona-Congrés

Curs: Filosofia a 1r de Batxillerat i 4rt d'ESO

Resum: Transformar la matèria acadèmica de tot un curs, en una aventura mitjançant Classcraft (un role-playing games)

Paraules claus: repte èpic, sorpresa, curiositat, empoderament, consciència de progrés, creativitat, feedback permanent, sentiment de pertinença, superació associada al seu avatar



Títol: “Poner cera, pulir cera”
(filosofia i gamificació)

Escola: Institut Barcelona-
Congrés

Curs: Història de la Filosofia a
2n de Batxillerat, preparació
dels comentaris de text per a la
Selectivitat

Resum: Aprendre retòrica a
través de la metàfora d'un joc
d'estratègia, el Clash of Clans

Paraules claus: aprenentatge vivencial, retòrica, simplificació de l'objectiu d'aprenentatge, creació de comunitat, col·laboració



Us imagineu
l'alumnat
entusiasmat per
aprendre?

Llibertat, plaer, gratuïtat de l'acció



Quina emoció
volem
despertar?



Quin objectiu
té
l'aprenentatge?



Quina és
l'acció?



Com l'avaluem?

M.A.G.I.C

1.L'actitud lúdica

2.Mapa conceptual orientat a com relacionar els objectius amb els elements de joc més adequats per a cada moment i col·lectiu

DE LA FORMACIÓ A LA TRANSFORMACIÓ



Cal preguntar-nos què cal fer per guanyar

GUANYAR A
TRAVÉS
DELS
COMPANYS:
relacions de
col·laboració

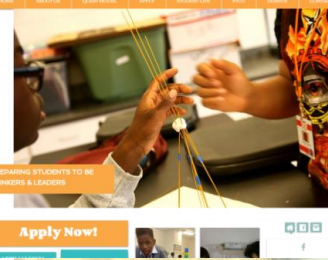
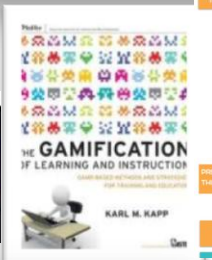
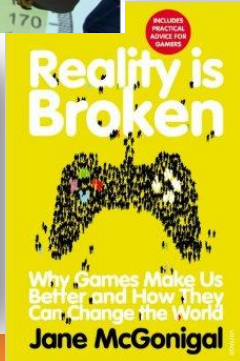
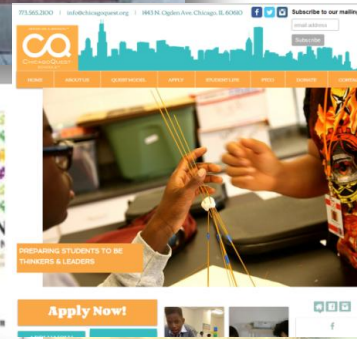
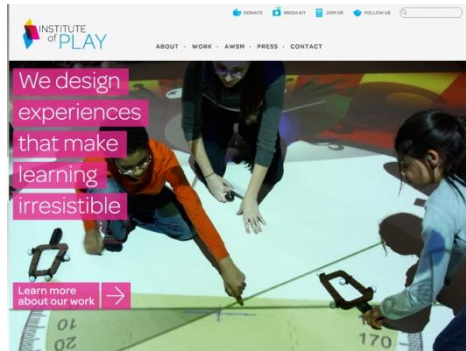
GUANYAR A
TRAVÉS DELS
CONTRARIS:
relacions
d'oposició

GUANYAR
INTERACTUANT
AMB
COMPANYS I
ADVERSARIS:
interacció amb
companys i
adversaris

Poders del joc transferibles a l'aprenentatge

- Motivació
- Repte
- Submissió a regles
- Orientació a comportaments
- L'error como part del procés
- Socialització
- Significació
- Sorpresa
- Personalització dels objectius
- Retroalimentació constant
- Flexibilitat
- Gestió emocional
- Simulació de situacions complexes de forma simplificada
- EMOCIÓ
- .../...

Ludificació en l'aprenentatge



Free language education for the world





Imma Marín
Directora
imma@marinva.es
679 48 18 11
@immamarin

*Sense amor i jocs res no és
agradable.*

Horaci

Imma Marín
www.marinva.es
www.immamarin.com
@immamarin

Gràcies i a JUGAR!