

Article d'Oriol Ripoll - @oriolripoll

Què és la gamificació en educació?

La gamificació és fer viure com una experiència de joc una activitat que no ho és. Quan arriba al món educatiu aquesta premissa porta implícita dues conseqüències: per una banda els educadors han de transformar la seva mirada davant les activitats educatives pensant-les en clau d'experiències d'aprenentatge, i per l'altra han de pensar com dissenyen aquestes experiències agafant elements propis dels jocs.

En el moment que un educador decideix crear una proposta gamificada ha de plantejar-se diferents preguntes: quin és realment l'objectiu de l'activitat? i quins aspectes podré utilitzar per motivar els infants o joves a qui s'adreça l'experiència? quina dinàmica vull que visquin mentre estan realitzant l'activitat? Un cop totes aquestes preguntes han trobat resposta és el moment de mirar el nostre repertori de jocs.

Els jocs i les seves mecàniques són, doncs, el darrer graó de la cadena. Són els elements que permetran fer possible que allò sigui viscut com un joc. Però, és clar, no n'hi ha prou amb introduir uns ingredients. També és necessari apel·lar a tot allò que portem a la butxaca: les experiències de joc.

Una persona que vol gamificar també ha de ser un jugador (de manera com una persona que vol fer gaudir amb les paraules, a més d'escriptor s'entén que ha de ser lector). Així que ve la darrera pregunta de la llista: quins dels (molts) jocs que he provat (i valen tots, analògics i digitals) puc agafar com a font d'inspiració? I un cop triats, caldrà destil·lar de cadascun, la forma com aconsegueixen fer-nos gaudir.

Entesa d'aquesta forma, es pot tornar a escriure la definició per dir que gamificar "és un procés de transformació educativa a través del qual les experiències d'aprenentatge són viscudes com un joc".

En el Camp Base que es celebrarà el proper 24 de novembre es presentaran aquests conceptes i podrem escoltar algunes bones experiències gamificades de la mà dels seus autors. Totes elles són bons exemples on es pot veure com les històries i les experiències de joc es donen la mà per revolucionar el dia a dia d'un entorn educatiu.

I tot això ho farem amb el propòsit d'aconseguir que cada concepte que vagi apareixent pugui servir per modificar la mirada dels assistents, doni idees que es connectin amb les que ja tenen els participants i, per últim, que sigui el punt de partida d'una transformació educativa. El repte, el primer del projecte Educació demà, està servit. Juguem?



SI VOLS SABER-NE MÉS, ENTRA AL WEB:

WWW.EDUCACIODEMA.CAT

#EduDema

facebook.com/FundacioJaumeBofill

@FundacioBofill

info@educaciodemà.cat