

LUDIFICACIÓ

Convertir l'aprenentatge en un joc.

Què és?

En el context educatiu, s'entén per **ludificació** l'ús d'elements de joc i de tecnologies de disseny de joc en activitats d'aprenentatge.

La ludificació és una manera d'activar la motivació intrínseca dels nens i les nenes. Amb la ludificació es desperta la curiositat, s'anima l'afany de superació i les "ganes", s'activen emocions i se sosté l'esforç, convertit en passió, i en aquest context, es reconeixen els èxits i els assoliments. O sigui, no es tracta només de fer jocs, o utilitzar el joc com a recurs o eina educativa per fer més agradable l'estudi, sinó de posar el joc en el centre del procés educatiu com una manera d'obrir la ment dels nens i les nenes i afavorir els aprenentatges.

Aquesta informació és d'ús exclusiu per a usuaris de Text-laGalera des de l'Àrea d'Educadors.

La ludificació en contextos educatius escolars es tradueix en la incorporació d'elements lúdics com la narrativa, els raonaments, les recompenses, les insígnies, les credencials, les petites recompenses, etc. com a eines d'aprenentatge. La motivació i de socialització a l'escola es fan jocs tradicionals i adaptacions per afavorir l'aprenentatge.

A l'hora de convertir en un joc una activitat d'aprenentatge, es pot partir de l'estructura d'un joc ja existent (dames, dòmino, parxís, oca, cartes, Kahoot...) i incorporar-hi continguts clau o importants d'un àmbit. Normalment, en aquest tipus de ludificació hi ha recompenses (fitxes, punts, monedes virtuals...) o incentius que ajuden a motivar.

També es pot pensar un joc des de zero en el qual l'objectiu d'aprenentatge es desprengui de l'experiència en el joc mateix. En aquest segon cas, acostuma a ser un aprenentatge més competencial i no tant de coneixements. En són exemples els *scape rooms*, els mapes del tresor, etc.