



# GamificACCIÓ

## El poder del joc en l'implicació del equips.

### Jugues?

XVI Jornada de Qualitat de l'Ensenyament

8 de novembre de 2018

**Imma Marín**

Fundadora de **Marinva**

Presidenta d'IPA Spain. International A. for the Child's Right to Play

[www.immamarin.com](http://www.immamarin.com)





**“ Pots *descobrir* més d'una persona en una hora de joc que en un any de conversa ”**



Atribuïda a **Plató** (filòsof)

# CASELLA



# Poden aixecar-se...

Poden aixecar-se...  
... les persones que visquin  
fora de **Barcelona ciutat?**

Poden aixecar-se...  
... les persones que hagin  
vingut avui amb **cotxe**?

Poden aixecar-se...  
... les persones que tinguin  
gos?

Poden aixecar-se...  
... les persones que treballin  
**en equip** habitualment?



Poden aixecar-se...  
... les persones que coneixen  
la **Mary Poppins**?

Poden aixecar-se...

... les persones que els agradi

**jugar?**

Poden aixecar-se...

... les persones que els agradi

**tenir-ho tot controlat?**

# CASELLA



# Què sap el públic de **gamificació?**

Posant-nos a prova

**Kahoot.it**



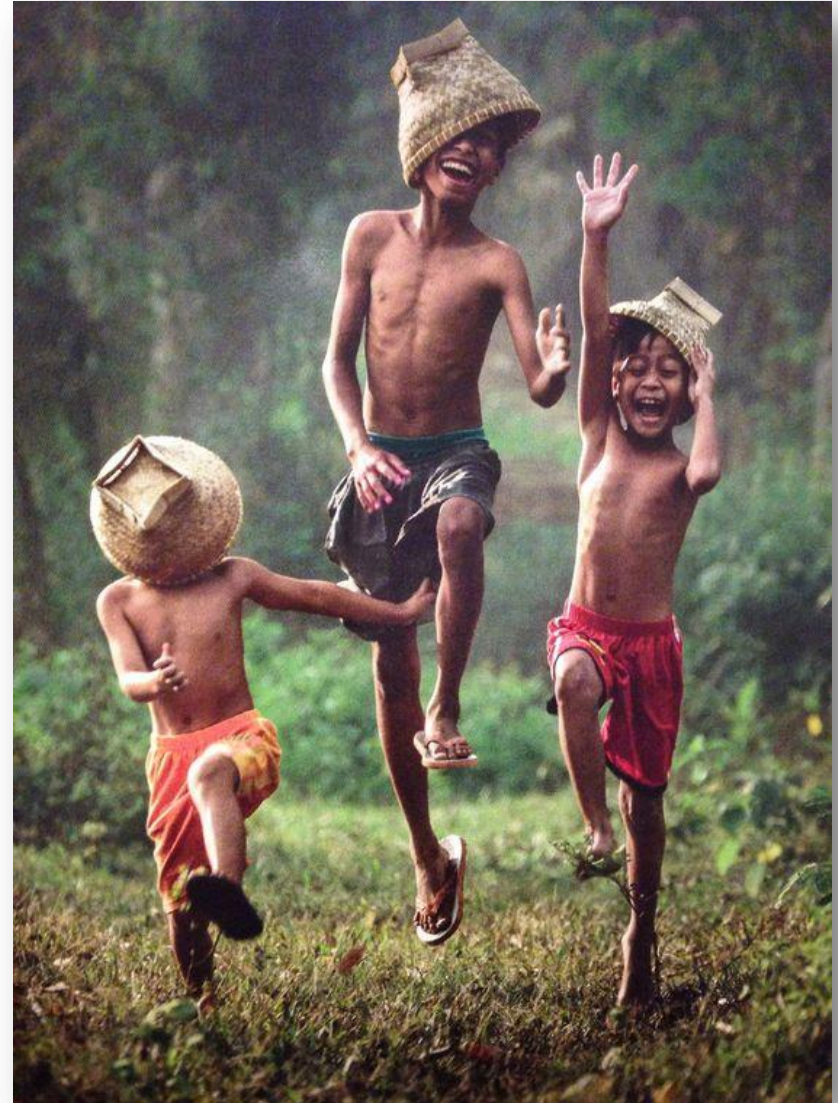


# CASELLA





# De què parlem quan parlem de **joc?**





acció imaginació gratuïtat  
repte llibertat motivació incertesa  
empatia cooperació creativitat  
tolerància comunicació ficció procés  
curiositat esforç estímulo  
diversió intrascendència seriositat  
sociabilizació il·lusió enginy  
plaer actitud



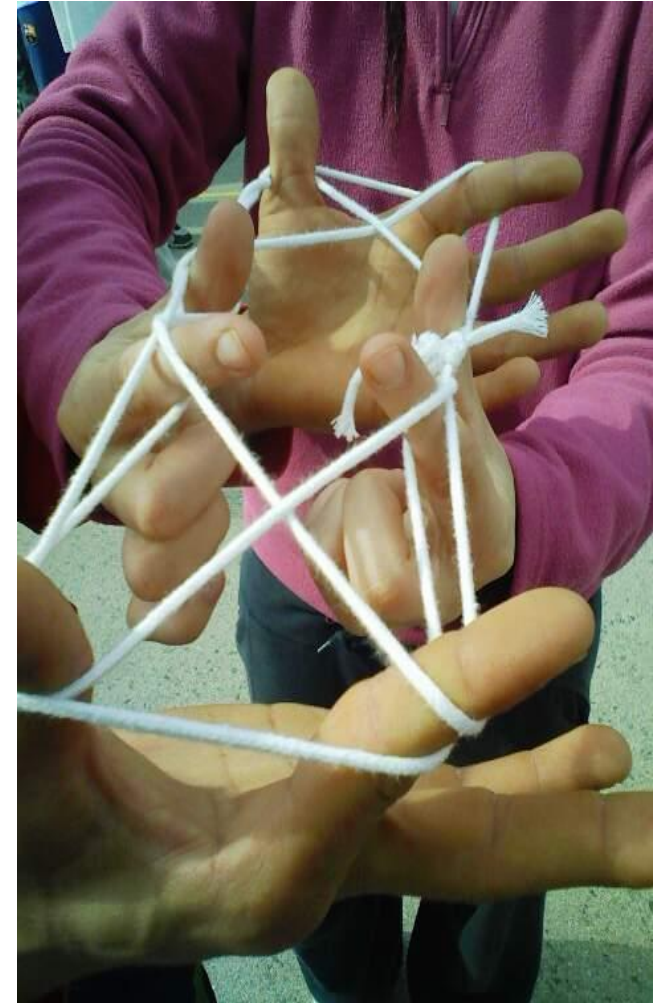


# Jugar és...

Llibertat

Plaer- Satisfacció

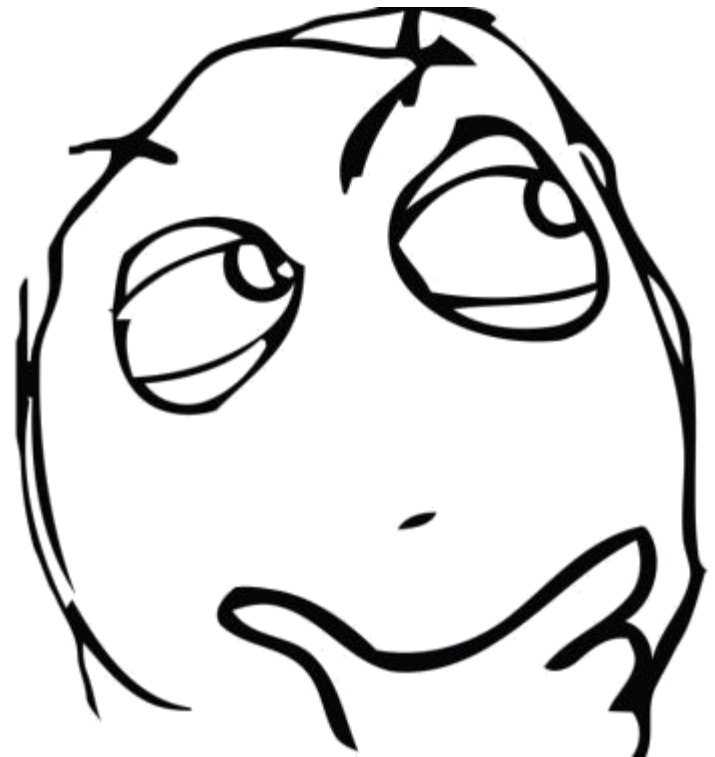
Gratuïtat



# CASELLA



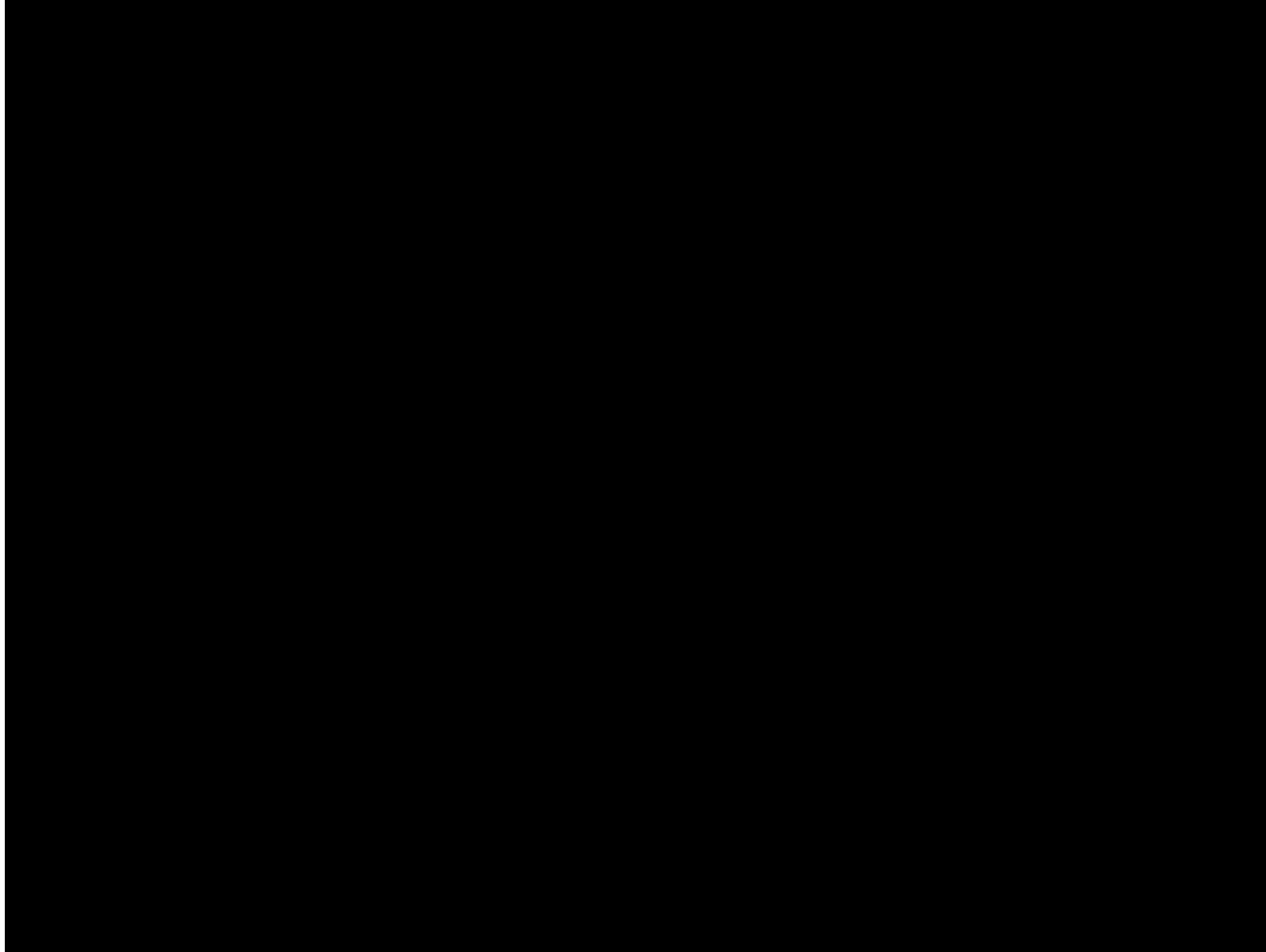
Tot es pot  
convertir en **joc?**





Generalitat de Catalunya  
**Departament  
d'Ensenyament**

**Marinva**  
Jugant la gent s'entén  
Jugando se entiende la gente



**@immamarin**



**Play**



**Actitud**

**Game**



**Jocs**



# CASELLA



# Què sabem a **Marinva** de joc i gamificació?





# Gamificació

## Persones



## Tecnologia





# Juguem?



# La gamificació és...

La gamificació és una estratègia, un mètode i una tècnica al mateix temps. Part del coneixement dels elements que fan \_\_\_\_\_ els jocs i identifica, dins d'una activitat, tasca o missatge específic, en un entorn de no joc, aquells aspectes susceptibles de convertir-se en joc o dinàmiques lúdiques. Tot això per aconseguir una \_\_\_\_\_ especial amb els usuaris, fomentar un canvi en el comportament o transmetre un missatge o contingut. O sigui, creant sempre una experiència significativa i \_\_\_\_\_.

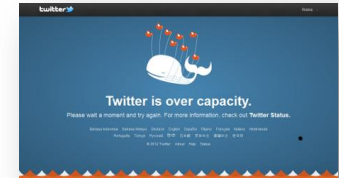
La gamificació és una estratègia, un mètode i una tècnica al mateix temps. Part del coneixement dels elements que fan **ATRACTIUS** els jocs i identifica, dins d'una activitat, tasca o missatge específic, en un entorn de no joc, aquells aspectes susceptibles de convertir-se en joc o dinàmiques lúdiques. Tot això per aconseguir una **VINCULACIÓ** especial amb els usuaris, fomentar un canvi en el comportament o transmetre un missatge o contingut. O sigui, creant sempre una experiència significativa i **MOTIVADORA**.

# Aclarim conceptes

Aprendizaje

		Punto lúdico	Gamificación	Dinámicas	Serious Game	Juegos
Elementos de juego	Le mueve principalmente el comportamiento (a corto plazo)	●	●	●		
	Le mueve principalmente el comportamiento (a medio / largo plazo)		●	●	●	
Sensación de jugar	Le mueve principalmente el transmitir competencias			●	●	
	Le mueve principalmente la diversión					●

Actitud lúdica

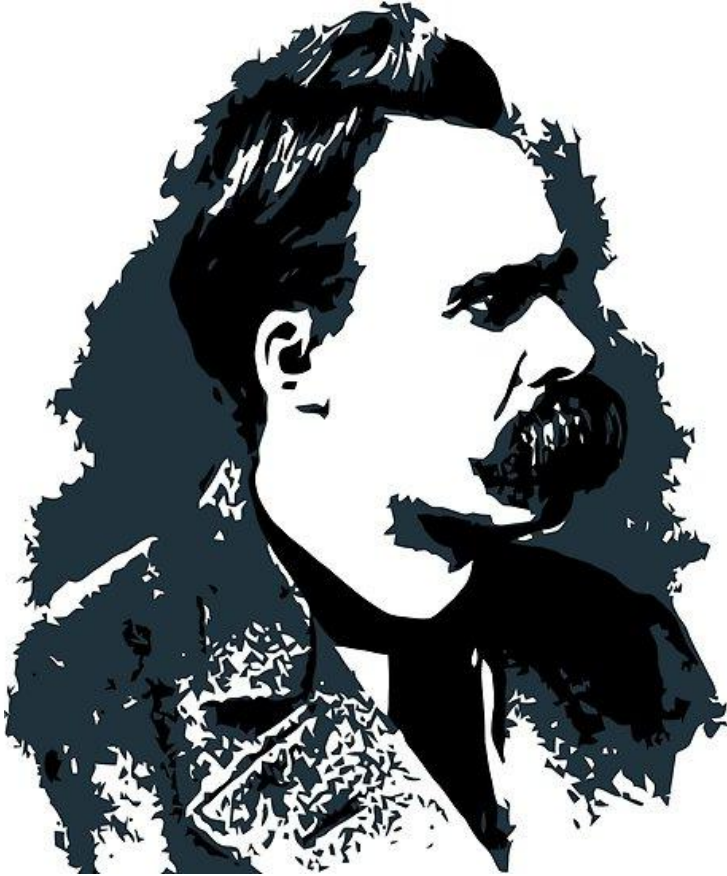




**“  
No conec cap altra manera de tractar  
les *coses importants* que el *joc*”**

Frederich Nietzsche (filòsof)

Ecce Homo





# CASELLA





# Descobrim junts els **poders del joc** en la implicació dels equips?





# Els poders del **joc** en la implicació dels equips

- **COMUNICACIÓ**
- **VINCLES**
- **ERROR** com a part del procés
- **CURIOSITAT**
- **SOMETIMENT A REGLES**
- **COMPROMÍS**
- **ESCOLTA** activa
- **GAUDI**
- Ens obrim al **CANVI**
- **ESFORÇ**
- Afany de **SUPERACIÓ**
- **REPTE**

El **CLIMA** es transforma, la **EFICIÈNCIA** creix





# Apelar a la **motivació intrínseca** té premi...



# La gamificació permet...

1. Comunicar
2. Sensibilitzar
3. Implicar
4. Formar
5. Innovar
6. Aprendre

Motivar, vincular i promoure canvis



# CASELLA

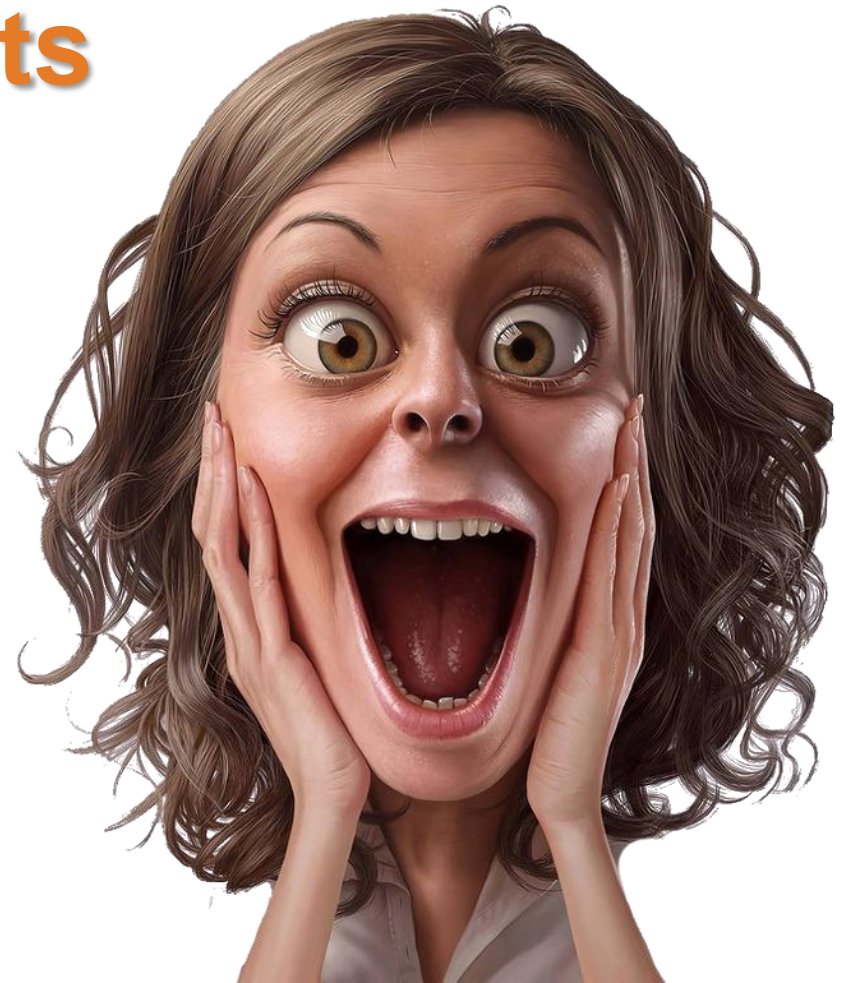




Generalitat de Catalunya  
Departament  
d'Ensenyament

**Marinva**  
Jugant la gent s'entén  
Jugando se entiende la gente

# Descobrint **elements** **de joc i** **comportaments**



@immamarin



# Fins ara... quins **elements de joc** hem detectat?

1. Sorpresa
2. Atzar
3. Tensió
4. Progrés
5. Feedback
6. Repte
7. Instruccions fàcils
8. ...

Convenciment i implicació del facilitador de joc



# Quins **comportaments** hem potenciat?

1. Escolta activa
2. Explorar coneixements previs
3. Crear expectatives
4. Participació plena
5. .../...

... i... us podem fer una última pregunta?



# Quins comportaments hem potenciat?

Q1: Creieu que la gamificació pot...



- |   |  |   |
|---|--|---|
| ▲ | ...impactar en els marcs mentals de les persones     | ✓ |
| ◆ | ...facilitar l'aprenentatge                          | ✓ |
| ● | ...ajudar a la cohesió d'equips                      | ✓ |
| ■ | ...ajudar a redactar solucions eficaces i mesurables | ✓ |



# CASELLA





# El **públic** pregunta



## La importància del **joc**

# BONUS TRACK

*“El 70% dels alts executius fan una pausa en algun moment del dia per **jugar**”*

Estudi del Centre  
d'Innovació BBVA

*“The truly great advances of this generation will be made by those who can make **outrageous connections**, and **only a mind which knows how to play can do that**”*

Nagle Jackson  
(dramaturg)

*“Games are the new **normal**”*

Al Gore (polític)

*“There is a strong correlation between **success** and playful activity”*

*“Res **estimula el cervell** com jugar. El joc activa el cerebel, envia una gran quantitat d'impulsos al lòbul frontal –l'àrea d'execució- ajuda a desenvolupar la memòria contextual,...*

Dr. Stuart Brown.  
Institute of Play.  
Metge, psiquiatra i investigador  
clínic

# Amb quina paraula marxo?

Entra a [www.menti.com](http://www.menti.com)  
Codi: **25 03 22**





**Sense emoció no hi ha vincle**  
**Sense emoció no hi ha lideratge**

**Sense emoció no hi ha**  
**equip**

**Gràcies!**



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



Comunicació · Educació  
(Trans)formació a través del JOC

