

CREAR JOCS DE TAULA EN GRUP COM A EINA EDUCATIVA



Erasmus+



**GAME
ON**

mexer

PLA D'ACCIÓ

UNA PROPOSTA PER LA CREACIÓ DE JOCS EN GRUPS

Introducció	2
Game On	3
Aquest document: una proposta... d'entre moltes opcions	3
Cicles d'aprenentatge	5
Fases pel disseny de jocs	6
1. Prèviament al disseny de jocs	6
Juguem?	6
Què sabem sobre jocs?	7
Acabant de definir el nostre punt de partida	8
Competències	8
Creació d'equips	9
2. Disseny de jocs	9
Fase 1: conceptualització	10
Fase 2: desenvolupament	12
Fase 3: testeig i perfeccionament	13
Fase 4: disseny gràfic i producció	14
Fase 5: reflexionant	15
3. Acompanyar el procés grupal	18
Com a educador/a, com em preparo?	18
Competències per l'acompanyament en un procés de disseny de jocs	18
Com dinamitzar el procés de manera efectiva i inclusiva?	20
Altres	22
Annex	23
Més recursos	24
Una possible planificació de sessions	25
Incluship	27
Llistat de mecàniques i dinàmiques de jocs de taula	28

INTRODUCCIÓ

El joc és una eina molt potent per abordar qualsevol tema. Té una enorme capacitat per captar l'atenció dels participants, motivar i a la vegada crear un espai segur d'experimentació. És lògic, doncs, que cada cop més persones educadores, des de docents a integradors socials, utilitzin el joc amb els grups d'infants i joves que acompanyen. Així, el joc porta anys fent-se un lloc en els espais educatius, tant no formals com formals, amb metodologies innovadores que ja fa temps que ressonen, destacant-ne:

- **Aprentatge basat en el joc (ABJ):** Utilitzar els jocs per ensenyar conceptes, actituds, processos, habilitats o competències.
- **Gamificació:** L'ús de mecàniques i/o elements dels jocs per aconseguir més implicació o motivació en contextos que a priori no són lúdics.
- **Serious games:** Jocs desenvolupats amb una finalitat diferent a la diversió.

Progressivament, el disseny de jocs (o, dit d'altra manera, el procés de creació d'un joc) també s'està fent un lloc entre les noves metodologies pedagògiques destacades. Cada cop són més els centres educatius que incorporen el disseny d'un joc com a metodologia de projectes o com a crèdit de síntesis.

Els motius per la creació de jocs en un context educatiu poden ser ben diferents. Moltes vegades es tracta de dissenyar un joc que s'adapti a les necessitats del grup, que pugui ser utilitzat per l'aprenentatge dels infants i joves o fer-los connectar amb una realitat concreta. Tanmateix, crear un joc de taula és un procés complex que requereix de competències molt diverses. Creativitat, resolució de problemes, empatia, comunicació, col·laboració, presa democràtica de decisions o compromís són algunes d'elles. Alhora, crear un joc és en si mateix una experiència col·laborativa, creativa i empoderadora. Millora el coneixement profund i el pensament crític del tema del joc. És indubtable que crear un joc amb grup genera molts aprenentatges competencials.

Com l'ús d'un joc ja existent, el disseny de jocs pot generar una gran motivació als participants, però a més aprofundir en el desenvolupament de competències i en els aprenentatges que es produeixen. A més, els processos de disseny de jocs ofereixen un espai on promoure la inclusió de tots els participants i reflexionar sobre com actuem com a grup. Alhora, les competències que es desenvolupen, algunes ja esmentades, són vitals per enfortir la cohesió social i grupal en un moment en qual treballar a favor de la inclusió es fa urgent i indispensable.

El disseny i implementació d'un procés de disseny de jocs no és, però, una tasca senzilla, com tampoc ho és l'acompanyament al grup que el viu. L'educador requereix nombroses competències per poder donar suport als participants i

coneixements que sovint no són fàcilment accessibles. És per això que des de Nexes hem elaborat diferents recursos destinats a persones educadores, amb els quals donar suport en aquesta tasca.

GAME ON

Tots aquests materials, inclosa aquesta proposta de Pla d'Acció, s'emmarquen dins del projecte [Game On](#). Es tracta d'una iniciativa que pretén fomentar el desenvolupament de competències d'inclusió i pensament crític a través del disseny de jocs com a metodologia pedagògica. Formen part del projecte sis entitats de quatre països diferents: Universitat de Barcelona, Idealúdica, BINS, Nectarus, Nur i Nexes Interculturals, que lidera el projecte i ha elaborat aquest material que estàs llegint. El projecte, que compta amb finançament d'Erasmus+, ha elaborat podcasts, fet recerca sobre el tema, impartit formacions i tallers locals, organitzat un seminari i cursos internacionals i ha editat un manual per persones educadores. Tots els recursos són oberts i accessibles al [web](#).

Amb aquest Pla d'Acció, així com amb la resta d'accions del projecte, des de Nexes pretenem contribuir en facilitar l'ús del disseny de jocs com a eina educativa i per la inclusió. [Nexes Interculturals](#) som una entitat sense ànim de lucre barcelonina que treballa per l'educació per la pau i la justícia global, amb l'objectiu de promoure una transformació social sostenible.

AQUEST DOCUMENT: UNA PROPOSTA... D'ENTRE MOLTES OPCIONS

Un procés de disseny de jocs pot agafar formes molt diferents segons els objectius que tinguem com a persones educadores o com a espai educatiu. Es tracta d'una metodologia altament adaptable a diferents contextos i finalitats.

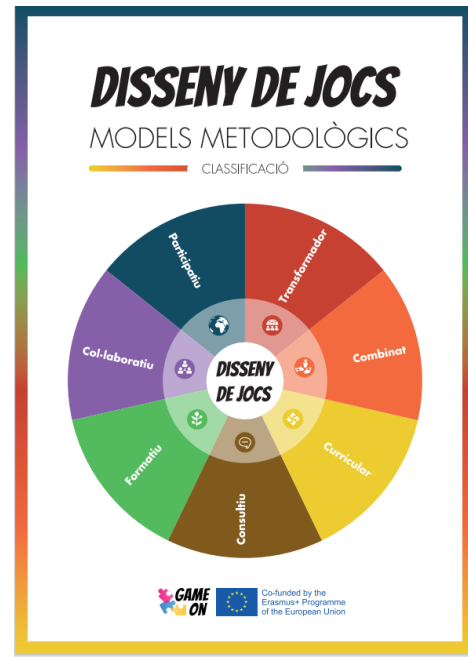
De fet, des del projecte de GameOn vam dur a terme una recerca de diferents casos d'ús de disseny de jocs com a eina educativa que van permetre identificar fins a 7 models diferents. Cadascun dels [models metodològics](#) identificats ofereix, al seu torn, un gran espai d'adaptació:

- Model participatiu
- Model transformador
- Model col·laboratiu
- Model formatiu
- Model consultiu

- Model curricular
- Model combinat

El pla d'acció de les properes pàgines és un model combinat amb moltes característiques pròpies del model curricular. Al seu torn, és també adaptable segons les necessitats de la persona educadora que ho estigui llegint.

A mode d'exemple, esmentar que el disseny de jocs és gairebé sempre una metodologia interdisciplinària. Requereix de competències i continguts d'àmbits i assignatures ben diferents com poden ser llengua, matemàtiques o plàstica. Tanmateix, si volem utilitzar-lo per aprendre uns continguts concrets de l'assignatura d'història, també podem establir com a requeriment que els continguts dels jocs estiguin lligats a un període històric.



Cal que tinguem clar quin és el nostre objectiu a l'hora d'iniciar el disseny d'un joc de taula. La creació de jocs és un procés que té molt de valor ja per si mateix, per totes les competències que requereix i que es desenvolupen. No ens caldria tenir més objectius a part de que sigui un procés positiu pels participants, els quals volem que el gaudeixin.

De fet, aquesta proposta busca promoure en els participants d'un procés de disseny de jocs el desenvolupament de competències per a la inclusió. S'ofereixen diferents espais de reflexió per tal de que els joves prenguin consciència de com es relacionen amb l'empatia, la comunicació, la col·laboració o la presa democràtica de decisions, entre altres.

Tot i això, pot ser que vulguem utilitzar el procés de disseny d'un joc per a la vegada avançar envers un altre objectiu. Aquests poden ser molt diversos, com aconseguir un producte final (com un joc per aprendre sobre alguna cosa) o perquè els participants aprenguin sobre una temàtica. Haurem d'acabar d'ajustar el procés i les fases segons aquests objectius. Per exemple, si volem que tot creant un joc aprofunditzin en els coneixements que tenen sobre l'Antiga Grècia, primer haurem de fer una introducció al tema.

Aquesta proposta neix de l'experiència de Nexes en acompanyament de disseny de jocs sumada a les aportacions dels socis de GameOn i les aportacions fetes

pels docents que van participar a la formació “Disseny de Jocs per a la Inclusió”, realitzada el febrer del 2022 al CRP Les Corts (Barcelona).

CICLES D'APRENTATGE

L'ús del joc com a eina educativa, així com l'ús del disseny de jocs, hauria d'anar lligat a un cicle d'aprenentatge experiencial. És a dir, l'experiència de joc en si hauria d'acompanyar-se d'un espai de reflexió, observació i conceptualització per tal d'assolir aprenentatges significatius. És el que es coneix com a cicle d'aprenentatge experimental (ELC, per les seves sigles en anglès), proposat per Kolb.

El cicle té quatre etapes, enllaçades totes elles:

- Experiència concreta. El participant en el cicle fa o té una experiència, es produeix una immersió.
- Observació reflexiva. Es revisa o reflexiona des de l'experiència.
- Conceptualització abstracta. Es conclou i aprèn des de l'experiència.
- Experimentació activa. Es planeja o aplica allò après, per tal d'aplicar-ho.



FASES PEL DISSENY DE JOCS

1. PRÈVIAMENT AL DISSENY DE JOCS

Creeu el planning del projecte de creació de jocs i presenteu-lo al grup. Els participants haurien de conèixer la guia de treball i la planificació de les sessions que us encaixin, segons temps disponible, el grup i els objectius. A l'Annex hi trobareu una proposta de planificació de les sessions que podeu adaptar.

Tinguem present que necessitarem:

- Coneixements sobre jocs de taula.
- Objectius, metodologia i planificació de les sessions, adaptat als participants.
- Competències pel disseny de jocs i l'acompanyament en aquest procés.
- Espai, temps i materials diversos pels prototips.
- Informació veraç i profunda sobre el tema del joc.
- Predisposició dels participants a formar part d'un procés creatiu grupal.

1.1 JUGUEM?

Conèixer sobre jocs de taula és gairebé indispensable per poder crear jocs de taula. Provar jocs de taula serveix per familiaritzar-se amb les mecàniques que tenen, amb els seus components, amb diferents normes, narratives, temàtiques,... Permet fer-se una idea de les possibilitats i a la vegada és inspirador.

Hem de tenir clar que no inventarem la roda. Difícilment els jocs que els nostres grups puguin crear seran altament innovadors: avui en dia existeixen milers i jocs de taula i cada dia se'n creen centenars arreu del món. Tanmateix, agafar inspiració de jocs diversos ens ajudarà a dissenyar jocs que vagin més enllà de la oca o el trivial. Sovint els grups cauen en modificaú únicament els components del joc (o el seu disseny, com per exemple canviant les caselles de la oca per caselles històriques) i els continguts (per exemple canviant les preguntes del trivial general per preguntes sobre un tema concret). Evidentment això no té res dolent, però el procés serà més profitós si estimulem als participants a explotar la seva creativitat i anar més enllà.

A més, precedir el disseny de jocs de taula amb almenys una sessió de jugar contribuirà a motivar als participants. Si disposem de prou temps, val la pena

dedicar-hi temps. Jugar despertarà interès en els participants i fomentarà la cohesió del grup. Caldrà, però, fer una bona selecció de jocs segons l'edat dels participants, motivacions i necessitats.

També hauríem d'intentar oferir jocs que toquin una diversitat de mecàniques, dinàmiques i components. Un petit llistat de jocs que recomanem, podria ser:

- Dixit
- Hanabi
- Carcassone
- Sushi Go
- Virus
- Saboteur
- Famílies
- Risk
- Catan
- L'illa prohibida

Cal deixar clar als joves quins són els objectius de jugar a l'espai educatiu abans d'iniciar el procés de disseny: passar-ho bé, aprendre i inspirar-nos. No es tracta només passar-ho bé: com més jocs provem, més aprendrem i ens inspirarem. Per tant, podem establir que a cada joc només aprenem a jugar-hi i fem un parell de torns per entendre'l, sense arribar a finalitzar una partida sencera.

Recomanem donar opció a ampliar les provatures de jocs en hores no lectives, per exemple durant les hores del pati o del menjador en el cas d'escoles i instituts. Podem convidar a que els infants i joves portin els seus propis jocs de taula i habilitar un espai on puguin jugar.

1.2 QUÈ SABEM SOBRE JOCS?

A partir de l'experiència lúdica, podem extreure conceptes clau dels jocs: mecàniques, dinàmiques, components i normes. Ho podem fer amb una breu explicació o bé presentant material gràfic, explicant algunes de les mecàniques diverses que podem trobar a l'Annex.

Durant la sessió o sessions de jugar, podem introduir [el passaport lúdic](#) com a material de suport. Aquest ens permet combinar jugar amb ser conscients dels diferents elements dels jocs de



taula, fent-ne una petita anàlisi i registre. Si prèviament hem presentat els conceptes clau al voltant dels jocs de taula i el seu disseny, el passaport ajudarà a assimilar i ordenar els coneixements adquirits.

Es interessant també que, després de l'espai lúdic inicial, situem un espai de reflexió individual. Els participants poden respondre-hi preguntes clau que els ajudaran després a orientar la seva tasca: què m'ha agradat? Què he après? Què se m'ha donat millor?

1.3 ACABANT DE DEFINIR EL NOSTRE PUNT DE PARTIDA

COMPETÈNCIES

Posar en valor les competències que necessitaran els participants durant el procés de disseny de jocs el posarà en valor i ajudarà a que siguin conscients de les dificultats que es poden trobar. Podem fer una definició positiva de competències, fer una pluja d'idees sobre què necessitaran per crear el joc (tancat només a competències o obert a parlar també d'espai i materials), presentar el llistat de competències clau identificades per GameOn,...

Un material de suport que podem utilitzar en aquesta darrera direcció és un carnet competencial, que també ens pot servir per després crear grups més inclusius i diversos. El podem tenir introduït des de sempre en el nostre espai educatiu o bé fer-ho a l'inici de la fase lúdica.

Les competències clau pel disseny de jocs des de la inclusió, identificades pel projecte GameOn, són:

COMPETÈNCIES PERSONALS	COMPETÈNCIES SOCIALS
<ul style="list-style-type: none">- Creativitat- Resiliència- Solució de problemes- Adaptabilitat- Comunicació- Pensament crític	<ul style="list-style-type: none">- Col·laboració- Compromís- Respecte- Empatia- Presa de decisions democràtica- Pràctiques de ciutadania activa

CREACIÓ D'EQUIPS

Finalment, abans d'iniciar el procés caldrà conformar els diferents grups que treballaran conjuntament en dissenyar el seu joc. Cal vetllar perquè siguin diversos i equilibrats i perquè es reparteixin rols entre els diferents membres (coordinador/a, portaveu,...). En aquest sentit, podem entregar als diferents grups un **carnet d'equip**, que els acompanyi durant tot el procés.

Pel que fa a la mida de cadascun dels grups, recomanem que no siguin de més de 6 persones. En general és més fàcil ser inclusius al treballar amb grups petits, però si són massa petits (per exemple, una parella o trio), es perd potencial de creativitat i de solució de problemes.

Finalment, abans de començar val la pena apostar per reforçar la cohesió del grup de participants. Podem dur a terme diferents dinàmiques de cohesió i cooperació.

2. DISSENY DE JOCS

Comencem a dissenyar un joc! Els grups es reuneixen finalment per posar-hi fil a l'agulla, havent fet o no les dinàmiques de coneixement, cooperació i cohesió. Per escalfar motors, recomanem que els grups de participants que començaran a crear jocs reflexionin conjuntament sobre la seva experiència jugant. Què és el que més els ha agradat dels jocs provats? I el que menys? Poden fer aquesta reflexió recolzant-se en el passaport lúdic que han anat omplint individualment.

Per infants petits o com a versió adaptada, podem escollir un joc que hagi agradat i introduir-hi canvis en els diferents elements que el componen. Recomanem però, de nou, anar més enllà de simplement modificar els components (com per exemple seria modificar els elements gràfics de les caselles de la oca) i continguts (com modificar les preguntes d'un Trivial). Per grups a partir de cicle superior, animar-los a ser tan creatius i innovadors com puguin abans de començar.

Tal i com expliquem en [aquest vídeo](#), podem diferenciar quatre etapes en el procés:

1. Conceptualització
2. Desenvolupament
3. Testeig i perfeccionament
4. Disseny gràfic i producció

FASE 1: CONCEPTUALITZACIÓ

En creació de jocs, no hi ha un inici correcte ni una seqüència preestablerta a seguir. Els principals “punts d’entrada” en la creació, per on podem començar a desenvolupar la resta, són:

- **Tema.**
- **Mecàniques.** El conjunt de normes que governen i guien les accions del jugador/A i com aquest interactua amb el joc.
- **Dinàmiques.** Els patrons de com evolucionaran el joc i els jugadors al llarg d'un temps, interactuant entre ells.
- **Narrativa.** La història del joc (l'argument, els personatges,...).
- **Condicció de victòria.** Respon a com guanyar. Ha de ser un objectiu clar i mesurable.
- **Components.** Les peces i materials del joc.

Qualsevol dels inicis és igual de vàlid. Es tracta de trobar quin és més engrescador pels participants (normalment acostuma a ser el tema, la narrativa, els components o la condició de victòria) o quin permet un desenvolupament més fàcil del joc en els següents passos (normalment és començar escollint una mecànica principal en la qual es basa el joc).

En la fase de conceptualització és clau tenir moltes idees, que més endavant ja s'aniran polint. Podem utilitzar pluges d'idees que estimulin la creativitat dels participants a través de diferents tècniques:

- **5.5.5:** una pluja d'idees exprés. Ens dividim en grups de 5 persones i aquestes han d'anotar 5 idees al voltant d'un tema proposat en un temps de 5 minuts. Un cop acabats els 5 minuts de la primera ronda, podem fer 5 rondes més, cosa que ens permetrà generar 125 idees en 25 minuts.
- **Tempesta de post-its.** Posarem de manifest un problema, conflicte, tasca o repte relacionada amb els “punts d’entrada” de creació. A continuació tots i totes hauran d'apuntar en post-its i en un temps de 5 minuts possibles solucions per afrontar el repte proposat. Aquests s'enganxen a una paret i són llegits en veu alta per analitzar-los en grup i agrupar-los per categories de solucions. L'últim pas serà ordenar-los segons la seva prioritat, tot tenint en compte les necessitats del grup.
- **Salad bowl.** Els participants seleccionen un tema, una mecànica i un objecte (component) d'una llista, a vegades aleatòriament, i tenen uns pocs minuts (2-3) per desenvolupar una idea. Es pot repetir diverses vegades fent diferents combinacions dels elements de la llista, o introduint també altres categories, com podria ser “a qui va dirigit el joc”.

També fer una selecció aleatòria dels elements amb els que després crear el joc. Per exemple:

- Tema (a escollir-ne un)
 - Els animals del bosc
 - Els pirates
 - Producció agrícola
 - Un hotel
 - La vida al paleolític
- Mecànica (a escollir-ne una)
 - Col·leccionar cartes/elements
 - Descobrir rols ocults
 - Votar
 - Llençar daus
 - Actuar
 - Dissenyar
- Objecte (a escollir-ne un)
 - Daus i cartes
 - Pilota
 - Rellotge de sorra
 - Raspall de dents
 - Càmera de fotos
- Joc creat des de la visió de... (a escollir-ne un)
 - Donald trump
 - Pepa Pig
 - Robin Hood
 - Isabel II
 - Puff el drac màgic
- A qui va dirigit el joc (a escollir-ne un)
 - Joves de 12-16 anys
 - Persones fent de gos
 - Infants 7-9 anys
 - Persones cegues
 - Treballadors d'un hospital
- ...

Es poden modificar les opcions segons el que ens interressi estimular, tant pel que fa a les opcions com als temes en si (podem fer escollir als grups que creïn jocs per ser jugats en certs espais, sobre certs temes, etc.). Paral·lelament, oferir un seguit de components: llosetes, fitxes, daus amb números, daus en blanc, taulells en blanc, cartes en blanc, casetes,...

- **Pluja d'idees canviant.** Els diferents grups es reuneixen al voltant d'un full o cartolina gran i un retolador per a cada grup. En cada una d'aquestes cartolines hi ha escrit un dels "punts d'entrada" diferent. Durant 2 minuts,

cada grup haurà d'escriure a la cartolina el màxim de respostes possibles per desenvolupar un joc, però només en línia amb el punt d'entrada d'aquella cartolina. S'intercanviaran les cartolines entre grups i el grup que rep la cartolina haurà de continuar desenvolupant el joc que l'altre grup havia començat. Al cap de 2 minuts, nou intercanvi de cartolines. I així anirem fent fins a 4 o 5 rondes. Després, retornarem al grup inicial la seva cartolina perquè vegi com ha acabat el joc que havien iniciat, veient les idees que ha generat.

Després de deixar volar molt la creativitat, tocarà escollir una direcció, polir idees i escollir-ne una. De nou, es poden aplicar diferents tècniques, des d'una simple reunió d'equip a votacions, el consens o una subasta d'idees.

FASE 2: DESENVOLUPAMENT

Els "punts d'entrada" també són elements clau que cal definir un cop escollida una direcció envers a la qual avançar. No hem de deixar de fer volar la creativitat. És recomanable deixar per escrit totes les idees que se'ns acudeixen, siguin descartables o no, i més tard ja anar fent la tria i selecció per quadrar-ho tot amb lògica i coherència.

Altres condicionals a tenir en compte a l'inici del procés de disseny del joc, i que haurem de concretar, són:



- Nombre i edat dels jugadors per als quals hem creat aquest joc.
- Durada d'una partida.
- Propòsit del joc.

Un segon grup d'elements que cal definir en el procés de disseny del joc són:

- Sistema de punts.
- Normes.
- Nivells / Missions.
- Superfície de joc.
- La unitat mínima de joc (un moviment, un torn, una ronda)

Durant aquesta etapa, podem recolzar-nos en un [Canvas de creació de jocs](#). Aquest material evitarà que ens oblidem d'alguna part

CANVAS DE DISSENY DE JOCS

TÍTOL DEL JOC: <input type="text"/>	NARRATIVA:	COMPONENTS / MATERIALS:
AUTORS/ES:		
NÚMERO DE JUGADORS/ES I EDAT: <input type="text"/>		OBJECTIUS EDUCATIUS:
DURADA D'UNA PARTIDA: <input type="text"/>	CONDICIÓ DE VICTÒRIA:	
TEMÀTICA:	DINÀMIQUES:	SISTEMA DE PUNTS:
MECÀNIQUES:		
NORMES:	FUNCIONAMENT PAS A PAS D'UNA UNITAT MÍNIMA DE JOC:	TAULER / CLASSIFICACIÓ:
NIVELLS / MISSIONS:		PREPARACIÓ DEL JOC PRÈVIA A LA PARTIDA:
<small>RELACIÓ AMB INCLUSIÓ I PENSAMENT CRÍTIC:</small>	<small>PRECUNTES PEL PERBETJÓ (CICLE DE VIDA):</small>	<small>RECURSOS EXTRA PER AMPLIACIÓ DE CONTINGUTS:</small>
<small>MÉS INFORMACIÓ SOBRE EL PROJECTE GAME ON A: HTTPS://WWW.CTIESOCILEARNING.NET/GAMEON/</small>		

del desenvolupament del joc que s'està creant. Tanmateix, donar-lo des d'un principi als grups pot trencar el procés creatiu i també atabalar-los.

Fira de consells. Cada cert temps de treball en grups, val la pena fer una parada de tots els grups i que entre ells s'expliquin com avancen en el procés. La presentació als companys ens servirà a nosaltres per veure clarament com avancen els grups i on és necessita més el nostre suport, però sobretot serà útil pels participants. Els canvis de dinàmica són inspiradors, igual que escoltar altres experiències, i sovint permeten sortir de bucles i encallades importants. Si a més acompanyem les presentacions d'un espai de feed-back entre grups, ens servirà perquè superin obstacles conjuntament, adonar-se si un projecte és massa ambiciós i cal simplificar,...

Feu una ullada a l'apartat d'*Acompanyar el procés* (pàg. 18) per més consells i idees durant aquesta fase, així com repartir entre l'alumnat algun tipus de [document](#) que els ajudi orientar-se i els serveixi de punt de suport.

Amb el Canvas completat, els grups poden elaborar un primer prototip del joc per provar-lo. En l'elaboració del prototip, deixar clar que el disseny ha de ser ben cru i bàsic. Sobretot si el procés que dinamitzem continua més enllà de la següent fase (de testeig), l'important d'aquest prototip és veure si és jugable, factible i divertit com a joc.

FASE 3: TESTEIG I PERFECCIONAMENT

Comença aleshores la fase de testeig amb feed-back. El joc resultant sol funcionar de manera diferent del que tenien en ment. En aquesta fase, com a educador acompanyant sovint cal enfrontar-se al repte de gestionar les expectatives dels participants. Resulta important fer entendre aquest primer prototip del joc no com un fracàs, sinó com a part del procés de disseny del joc i un aprenentatge.

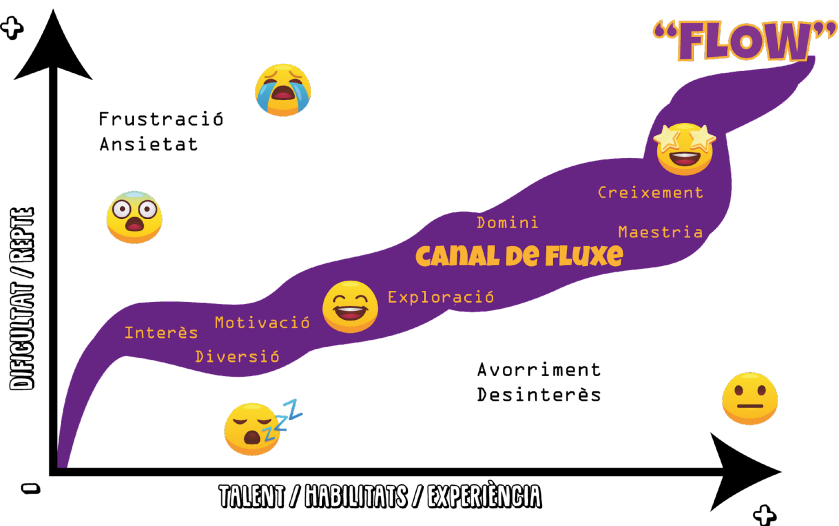
El testeig és molt necessari i no és posterior a la creació del joc, sinó part d'aquest procés. Permet ajudar-nos en el calibratge i en la coherència de narratives i mecanismes. Els jocs han de passar pel bucle de provar-lo, perfeccionar-lo i tornar-lo a provar, tantes vegades com sigui necessari per tenir un joc satisfactori. Això vol dir que és un producte que satisfà no només els participants que estan fent de dissenyadors del joc, sinó també els jugadors.

Per conèixer aquest grau de satisfacció, podem organitzar una jornada de testeig que vagi seguida per espais de feed-back. Un membre del grup creador pot quedar-se a la taula del grup amb el seu joc per rebre als jugadors (participants de la resta de grups), mentre els seus companys/es van a provar els jocs creats per la resta de grups. El membre del grup que es queda amb el joc és el *tester manager*. Aquest hauria d'acompanyar als jugadors en el joc, resoldre els dubtes que puguin sorgir durant la partida i recollir-ne el feed-back.

Per tenir un feed-back ric i variat, haurien de jugar-se diverses partides. Sovint no cal acabar-les, sinó fer unes quantes rondes o unitats mínimes de joc. El *tester manager* pot anar canviant i així també provar els jocs inventats pels altres grups.

A l'hora del feed-back, escoltar atentament i amb obertura resulta indispensable, així com recollir comentaris per escrit. Ho pot fer el membre del grup que s'ha quedat a la taula, però

també els jugadors poden escriure un parell de post-its mencionant els que els han semblat els punts forts i dèbils del joc que han provat. També poden situar-se amb un gomet en com de bé s'ho han passat, amb una diana o en el **gràfic de la teoria del flow**.



Recollit el feed-back, els grups poden introduir canvis en normes, components,... El que calgui a partir dels comentaris que hagin rebut. A vegades el joc es transforma enormement i cal pràcticament començar un nou [Canvas](#).

El procés podria acabar-se aquí (pots veure a la fase final algunes suggerències).

FASE 4: DISSENY GRÀFIC I PRODUCCIÓ

Fets els canvis necessaris, seguim tenint entre les mans el prototip d'un joc. S'hi pot jugar, però visualment encara és molt cru. Es necessita més feina en el

disseny gràfic del joc per abordar la seva estètica. Aquesta part és essencial per evocar respostes emocionals desitjables en els jugadors.

El procés de disseny pot fer-se a mà, però també podem apostar per utilitzar eines digitals senzilles de disseny gràfic, com Canva. La digitalització dels jocs ens permetrà més endavant poder imprimir-lo, replicar el joc i fer canvis i millores fàcilment.

Amb el joc definitiu, podem finalment donar el procés per tancat. Algunes maneres de fer-ho són:

- Presentació davant el grup-classe.
- Organitzar una fira/mercat de jocs.
- Crear un anunci del joc i projectar-los.
- Organitzar una jornada de jocs oberta, amb les famílies o altres grups del centre o entitat, amb altres centres o entitats,...
- ...

FASE 5: REFLEXIONANT

Com s'ha exposat a l'inici, l'experiència concreta de dissenyar un joc hauria d'emmarcar-se dins d'un cicle d'aprenentatge. Així doncs, hauria d'acompanyar-se amb un espai final de reflexió que permeti als participants extreure aprenentatges de tot el que ha passat.

Reflexionar i avaluar també és essencial per entendre els punts forts i febles de la implementació feta per un educador. Entre d'altres coses, el grup i tu mateix com a facilitador haurien de deliberar per saber si tots els participants s'han sentit inclosos, les raons que ho expliquen, si s'han complert els objectius, quines competències s'han potenciat,... Aquestes informacions i reflexions ens permeten millorar processos futurs.

Els tres espais principals al voltant dels quals podem fer girar les reflexions són:

- 1) (Jo i) el procés
- 2) (Jo i) el grup
- 3) Competències

El procés de fer néixer un prototip de joc del no-res acostuma a tenir una forta càrrega emocionant. Frustracions, motivacions, alegria, tristesa, celebració, desmotivació,... Acostumen a succeir-se al llarg del temps que s'hi ha dedicat. Podem llençar algunes preguntes als participants perquè recordin i comparteixin com han viscut el procés.

En la mateixa línia, podem llençar preguntes i obrir espais de reflexió sobre si els participants i els grups han aconseguit ser inclusius durant el procés. Algunes preguntes que els hi podem fer, per orientar-los en la posada en comú, poden ser:

- Hem estat inclusius en el procés de creació? Encoratjant la participació, minimitzant les barreres potencials a la participació, considerant la diversitat com un actiu...
- Què hauríem necessitat per ser més inclusius?
- Què ens ha anat bé i ens ha ajudat a ser-ho?
- Tothom ha aportat idees? Per què?
- S'ha escoltat a tothom per igual?
- Com s'ha fet la presa de decisions?
- Com hem fet front a les dificultats?
- Com ha evolucionat a motivació i el nivell d'aportacions de cada membre del grup? Per què?

Per altra banda, dissenyar un joc posa a provar nombroses competències, mencionades a continuació, que poden avaluar-se de diferents maneres. Una d'elles, a través d'una [gràfica de terenyina de competències](#).

Competències personals

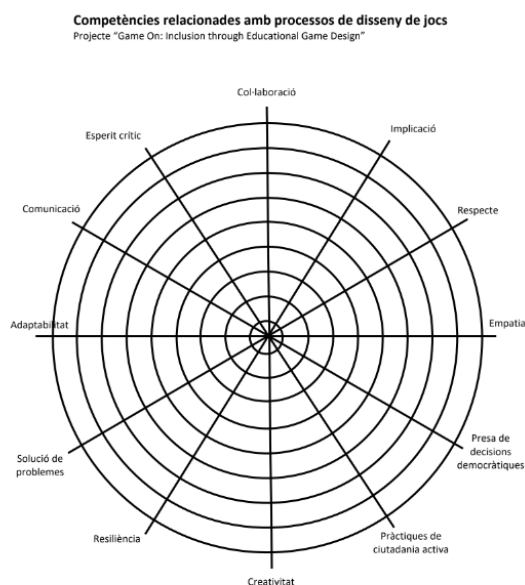
Creativitat. Capacitat per generar noves idees i conceptes a partir d'associacions entre idees i conceptes coneguts. Permet aportar noves solucions a reptes, problemes i situacions.

Resiliència. Capacitat per superar les adversitats alhora que és prou flexible per adaptar-se creativament al canvi. Ajuda a transformar les dificultats en oportunitats d'aprenentatge, creixement i desenvolupament.

Resolució de problemes. Capacitat per analitzar amb precisió una situació, avaluar-ne les possibilitats i identificar una solució positiva.

Adaptabilitat. Capacitat per modificar el comportament amb visió positiva i adaptar-se a diferents situacions i persones de manera ràpida, adequada i sense pors.

Comunicació. Capacitat per interactuar de manera eficient i assertiva amb altres



persones o grups per intercanviar informació, fomentant l'establiment de relacions positives. Inclou també l'escolta activa.

Pensament crític. Capacitat d'ampliar la perspectiva de les realitats dels individus, qüestionant les pròpies creences, maneres d'actuar i realitats donades.

Competències socials

Col·laboració. Capacitat de treballar de manera cooperativa amb altres per fer alguna cosa, per aconseguir un propòsit comú o un benefici mutu. Inclou el treball en equip i l'acceptació de comentaris.

Implicació. Capacitat de suport i implementació de decisions, compromís per assolir objectius comuns i complir els compromisos assumits.

Respecte. Capacitat d'acceptar-se a un mateix i als altres, identificar i reconèixer les diferències individuals sense discriminació i actuar sota la premissa que totes les persones tenen els mateixos drets. Inclou la capacitat d'establir relacions de confiança basades en la honestedat.

Empatia. Capacitat per comprendre els sentiments, dificultats, desitjos, motivacions i comportaments d'un altre i per tornar-los a experimentar tu mateix sense jutjar-los.

Presa de decisions democràtica. Capacitat per escollir una o altra opció de manera conjunta i consensuada amb altres persones i acceptar el resultat. Inclou la valoració positiva dels valors i opinions dels altres i la recerca del bé comú per sobre del bé individual.

Pràctiques de ciutadania activa. Capacitat per interpretar fenòmens i problemes socials, relacionar-se amb altres persones i col·lectius segons normes establertes per afavorir la seva solució i actuar per promoure els valors democràtics.

Tot i que aquestes competències són les que hem descobert mitjançant l'anàlisi de diferents pràctiques de disseny de jocs a l'educació, no tots els processos de creació d'un joc amb un grup de joves portaran al desenvolupament de tots ells. Quan et prepares per submergir-te en la creació de jocs amb grups, pots centrar-te en un o diversos d'ells. Aquest petit model de competències pot ajudar a dissenyar l'experiència d'aprenentatge mitjançant el disseny del joc, així com a avaluar-la durant i després de la implementació.

Per ajudar en l'avaluació del procés de disseny de jocs com a experiència d'aprenentatge per als joves, també hem desenvolupat una eina gamificada, la "Inclusió", que permet als treballadors de joventut, professors i altres educadors avaluar les competències adquirides pels joves. A l'annex d'aquest manual es pot trobar una descripció detallada de l'eina i com es pot utilitzar en els processos educatius.

3. ACOMPANYAR EL PROCÉS GRUPAL

COM A EDUCADOR/A, COM EM PREPARO?

Cada cop més centres i persones educadores utilitzen el disseny de jocs com a metodologia pedagògica, aprofitant el seu potencial, com el d'altre metodologies innovadores que ja fa temps que ressonen (com l'ABJ o la gamificació). Tanmateix, el disseny i implementació d'un procés de disseny de jocs no és una tasca senzilla, com tampoc ho és l'acompanyament al grup que el viu. L'educador requereix nombroses competències per poder donar suport als participants i coneixements que sovint no són fàcilment accessibles.

A més, al desenvolupar una activitat en grups, és indispensable vetllar per tal de que sigui un procés inclusiu. El disseny de jocs és una metodologia poderosa per atraure i implicar joves en risc d'exclusió social o poc integrats en l'espai educatiu en el que ens trobem. Tanmateix, durant un procés de creació hauríem de tenir en compte alguns elements per tal de poder promoure la inclusió efectiva de tots els joves.

La inclusió s'entén en el projecte com la promoció de la participació de totes les persones implicades en un procés d'aprenentatge, eliminant les barreres de participació de les persones i col·lectius amb menys oportunitats, i prenent la diversitat entre elles com un actiu. Per observar si el procés que estem acompanyant està sent inclusiu podem utilitzar diferents eines d'anàlisi. Una d'elles és fer una observació del procés en base a les **tres Cs**: challenge (repte), connexion (connexió) i capacity (capacitats). Aquests tres elements s'han de trobar equilibrats amb els participants. El repte ha de ser desafiant però assolible, hem d'aconseguir que connectin amb el procés i hi vegin motivacions i, finalment, ser conscients de les seves necessitats, habilitats i límits. Una participació efectiva es recolza en un espai de flux on el repte, la connexió i la capacitat dels participants s'equilibren.

COMPETÈNCIES PER L'ACOMPANYAMENT EN UN PROCÉS DE DISSENY DE JOCS

Una recerca feta des del projecte GameOn va ajudar a identificar un conjunt de 10 competències (habilitats, coneixements, actituds i comportaments) necessaris per acompanyar en un procés de disseny de jocs per a la inclusió. Podeu començar a reflexionar sobre els vostres punts forts i febles:

Coneixement dels mètodes de disseny de jocs

Coneixements dels mètodes i pràctiques de disseny de jocs. Formar-se amb aquest document és una base, que pot ampliar-se aprofundint en els diferents **Models Metodològics (MeMos)**, amb el mètode "5 etapes" explicat a "[Road book for the playitects](#)" o completant les [l·listes d'aprenentatge](#) a **Cities of Learning** preparades pel projecte GameOn.

Flexibilitat i adaptabilitat

Capacitat per modificar la conducta amb una visió positiva i adaptar-se a diferents situacions i persones de manera ràpida, adequada i sense por.

Creativitat

Capacitat per generar noves idees i conceptes a partir d'associacions entre idees i conceptes coneguts. Permet aportar noves solucions als reptes, problemes i situacions a afrontar.

Comunicació

Capacitat per interactuar de manera eficient i assertiva amb altres persones o grups per intercanviar informació, afavorint les relacions positives. Inclou també l'escolta activa.

Habilitats de gestió

Conjunt d'habilitats necessàries per planificar, organitzar i implementar el procés de disseny de jocs inclusiu. Inclou alhora la capacitat de gestionar el grup amb el qual treballem, segons les necessitats que tingui durant el procés.

Empatia

Capacitat d'entendre, sense jutjar, els sentiments o experiències d'una altra persona.

Respecte

Capacitat per acceptar-se a un mateix i als altres, identificar i reconèixer les diferències individuals sense discriminació i actuar sota la premissa que totes les persones tenen els mateixos drets. També involucra la capacitat d'establir relacions de confiança basades en la honestat.

Paciència

Capacitat de mantenir la calma davant d'una situació o persona difícil o molesta.

Pensament crític

Capacitat per pensar amb claredat i racionalitat, comprenent la connexió lògica entre idees o/i accions.

Solució de problemes

Capacitat per analitzar amb precisió una situació, avaluar-ne les possibilitats i identificar una solució positiva.

Com a educador, abans d'iniciar un procés d'acompanyament en disseny de jocs et recomanem fer una anàlisi dels teus punts forts i dèbils del llistat de competències. Identificar les competències menys desenvolupades serà indispensable per començar a treballar-les.

Finalment, cal tenir en compte que un procés de disseny de jocs hauria d'anar precedit per una anàlisi del context i del grup que hi participarà. Quines són les seves capacitats? Les seves motivacions? Les seves oportunitats? La seva experiència? Cal conèixer el grup per adaptar-s'hi. Entendre les necessitats i habilitats dels diferents participants permetrà oferir oportunitats en el procés de disseny del joc per a tothom.

COM DINAMITZAR EL PROCÉS DE MANERA EFECTIVA I INCLUSIVA?

Des del projecte vam crear [un vídeo](#) donant resposta a aquesta complexa pregunta. Alguns dels principals consells són:

- Fer una bona gestió del temps. Que els participants siguin conscients del temps del que disposen i les tasques a desenvolupar per tal d'utilitzar-lo de manera eficient.
- Tenir en compte les necessitats dels participants,
- Programar pauses, les quals donen espai per la creativitat i per veure les coses més clares al tornar al procés
- Procurar que els participants no oblidin la diversió, no quedin atrapats en certes idees i convidar-los a passar de les paraules a quelcom físic amb el què la gent pugui interactuar
- Ajudar als participants a no enganxar-se a una idea determinada que tenen: preparem-los per "matar" les seves idees més preuades, que poden ser genials però que no tenen sentit en com estan desenvolupant el joc.
- Estar preparat per gestionar possibles sorgides de frustració quan arribin les dificultats i ajudar els joves a transformar-les en aprenentatges,
- Donar missatges clars i directes,
- Ser flexible,
- Evitar posar massa pressió,
- Participar en l'activitat,
- Mediar si hi ha conflictes entre els membres d'un grup,...

En resum: donar suport als participants. Crear un joc de taula no és una tasca senzilla i els participants necessitaran ajuda, sovint amb frustracions i gestió d'expectatives i gestió del grup. Fem-los notar que poden comptar amb nosaltres i ajudem-los a transformar els reptes que es troben amb aprenentatges.

Encara que no sigui necessari, normalment una activitat de disseny de jocs té la tasca clara de crear un prototip de joc que funcioni. Tanmateix, posar el focus en tot el procés pot ser molt més interessant des del punt de vista de la inclusió i les competències adquirides. En aquest sentit, val la pena fer una avaluació individual i de grup cada cert temps. Com estem com a equip? Quins són els nostres punts forts? Què estem fent bé? Què podem millorar?

Podem combinar el procés de disseny amb dinàmiques de cohesió de grup, jocs o espais gamificats del procés per promoure la cooperació. També podem recolzar-los en algun material durant aquests espais de reflexió grupal, com un [quadern de treball o bitàcola](#).

Alguns altres consells a tenir en compte, en el moment de preparar l'activitat:

- Proporcionar estructura, però alhora deixar prou flexibilitat per a canvis i adaptacions.
- Establir normes conjuntes de treball: respecte, empatia, escolta activa, reflexions constructives,... Com volen ser com a grup?
- Desafiar als participants. Començar jugant a un joc existent i després reflexionar-hi per entendre la seva dinàmica sol ser un bon inici per als participants.
- Elaborar grups heterogenis i equilibrats. Fomentar la diversitat en els grups que dissenyaran un joc.
- Considerar les habilitats, actituds i motivacions dels participants. En base a aquestes característiques, oferir oportunitats als participants per tal d'utilitzar les seves competències diverses, a més de desenvolupar-les encara més.
- Preparar espais i intervencions que avaluin el nivell de participació del grup i garanteixin la participació de tothom.
- Proporcionar materials diversos que puguin utilitzar com a components. Daus, fitxes, cartes en blanc, llosetes, peons, retoladors, cartró,...

ALTRES

Per utilitzar transversalment el joc i incrementar la motivació dels participants, podem introduir una gamificació de tot el procés. Gamificar crea vincles de manera orgànica alhora que genera motivació extrínseca en els participants. Els punts que els participants guanyin com a part de la gamificació poden utilitzar-se amb diferents finalitats, com per exemple bescanviant-los per petites recompenses o comprant els materials. Hi ha moltes opcions per gamificar qualsevol procés, i podeu inventar-ne una amb la temàtica i objectius que tingueu. Des de GameOn hem desenvolupat dues gamificacions que també podeu utilitzar:

- Down Force
- Inluship

Si l'espai educatiu del qual formem part és una escola o institut i volem utilitzar el disseny de jocs en el centre educatiu com a projecte transversal i interdisciplinari (per exemple, com a crèdit de síntesi), podem introduir els següents punts. Aquests pretenen connectar el projecte amb les diferents assignatures.

- Llengües. Redacció de les instruccions en diversos idiomes.
- Matemàtiques. Elaboració d'un pressupost (materials, personal,...), càlculs de geometria (àrees, capsas,...) ,...
- Ciències socials. Introducció de continguts a través de la temàtica del joc.
- Ciències naturals. Introducció de continguts a través de la temàtica del joc.
- Ètica i filosofia. Espais de reflexió sobre les relacions que es generen, com interactuen, quins valors és reflexen en el seu treball com a grup, quins valors promou el seu joc,...
- Tecnologia. Digitalització del joc i confecció manual de certs components al taller (com per exemple els *mipples*).

ANNEX

MÉS RECURSOS

El projecte Game On ha elaborat diferents recursos, molts dels quals han estat esmentats al llarg d'aquest document. El canvas de suport, la teranyina, les llistes d'aprenentatge online, els MeMos, el passaport lúdic,... són alguns dels materials mencionats que recomanem utilitzar. Tanmateix, també hi ha alguns altres materials del projecte que no han estat mencionats però que creiem que poden ser de l'interès d'un educador/a que vol aplicar un procés de disseny de jocs amb el seu grup.

[Podcasts](#) (en anglès)

[Manual per educadors](#) (en anglès)

Vídeos

- [Passos en un procés educatiu de disseny de jocs](#) (Youtube, en anglès subtitulat)
- [Inclusió en un procés de disseny de jocs](#) (Youtube, en anglès subtitulat)

GAME ON Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

PROJECTE GAME ON

Busques una manera emocionant i eficaç de promoure la inclusió i la diversitat? El projecte Game On ha desenvolupat un seguit de recursos de disseny de jocs en aquest sentit. Elaborats específicament per ajudar educadors, dinamitzadors comunitaris i a persones com tu a crear un procés de disseny de jocs atractiu i impactant que fomenti l'empatia, la comprensió i el respecte per diferents perspectives.

El projecte Game On ofereix un repertori de recursos de disseny de jocs, dissenyats per ser fàcils d'utilitzar i accessibles per a tothom, que es poden utilitzar per promoure la inclusió i la diversitat en entorns diversos.

- Els recursos de Game On es poden utilitzar a escoles, centres comunitaris, espais joves, centres laborals, etc.
- Els recursos inclouen plantilles de disseny de jocs, tutorials i tallers.
- Es poden personalitzar segons les necessitats específiques del públic.
- Pretenen ajudar a educadors a facilitar un procés de disseny de jocs amb el qual els participants siguin capaços de convertir les seves idees en jocs educatius.
- Els dinamitzadors comunitaris poden aprofitar-los per oferir experiències de disseny de jocs amb els quals promoure la diversitat i la inclusió.

La inclusió és crucial per avançar envers una societat diversa i equitativa. Els processos de creació dels jocs són una eina excel·lent per promoure-la, ja que proporcionen un entorn segur i divertit on les persones poden interactuar i explorar diferents perspectives. Així mateix, els jocs també tenen el poder de trencar barreres i crear connexions entre persones que potser no han tingut l'oportunitat d'interaccionar d'una altra manera.

ALGUNS DELS RECURSOS

- Podcasts sobre disseny de jocs
- Vídeos sobre disseny de jocs per a la inclusió
- Modelos metodològics de disseny de jocs
- Vídeos explicatius dels MeMos
- Manual de disseny de jocs
- Mòduls formatius i tallers
- Recursos d'aprenentatge online
- I BEN AVIAT...
- Eina gamificada d'impacte
- Articles de recerca

El projecte Game On ha reunit algunes de les entitats i persones més brillants de la comunitat de disseny de jocs. Aprenem de Nexes, Idealúdica, Universitat de Barcelona, BalkanIDEA Novi Sad, Nectarus i Associazione Interculturale NUR.

El partenariats del projecte està cofinançat pel Programa Erasmus+ de la Unió Europea, la qual cosa ha permès la creació de materials gratuïts i en obert.

Descobreix més a: <https://gameonproject.info>

Contacte: Davide Tonon davidetonon@nexescat.org

UNA POSSIBLE PLANIFICACIÓ DE SESSIONS

Sessions	Títol	Resum	Materials de suport	Altres
Mínim 1	Provem jocs!	Sessió per provar diferents jocs de taula. Motivar l'alumnat, que es familiaritzi amb els jocs de taula, s'inspiri i agafi idees.	Passaport lúdic	Jocs de taula del centre, de l'alumnat o d'una ludoteca
1 sessió	Creem els grups	Creació dels grups de treball, establiment de les bases del projecte, explicar la programació, cohesionar els diferents grups a través de dinàmiques i repartir possibles rols.	Carnet d'equip Quadern bitàcora Gamificació Down Force	Vetllar per creat grups equilibrats i diversos Possible inici d'una gamificació del procés
1 sessió	Conceptualització del joc	Establir un punt de partida de creació del joc, una idea inicial que es desenvolupa. Fase de molta creativitat, que pot ser recolzada amb les diferents tècniques mencionades al document. Al final de la sessió, aterrar una de les idees.	Canvas Idees per la creació de jocs	Com a possible punt de partida: una temàtica o contingut que estiguem treballant amb el grup o bé els jocs que van provar a la primera sessió. Dinàmiques i tècniques de creativitat: 5-5-5, tempesta de post-its, salad bowl,...
2 sessions	Desenvolupament del joc	Moment d'anar concretant la idea de joc que s'ha tingut (mecàniques, normes, components, durada de cada partida,...) i fer recerca sobre els seus continguts.	Canvas Idees per la creació de jocs	Proveir de materials per elaborar el primer prototip (per exemple, carolines, daus, cartes en blanc, rellotges de sorra, mipples, llosetes,...). Deixar espai però

				fer un bon acompanyament.
1 sessió	Testeig	Cada grup convida a membres d'altres grups a provar el seu joc i recull <i>feed-back</i> dels jugadors/es.		Dinàmiques com la fira de consells, els post-its de souvenirs o gràfiques de gomets de diferents elements del joc.
1 sessió - opcional	Reajustaments	En base al <i>feed-back</i> recollit, moment de fer canvis i repensar elements.	Canvas Idees per la creació de jocs	Seguir proveint de materials per elaborar el primer prototip.
1 sessió - opcional	Segon testeig	Cada grup convida a membres d'altres grups a provar el seu joc i recull <i>feed-back</i> dels jugadors/es.		Dinàmiques com la fira de consells o els post-its de souvenirs.
1 sessió (mínim)	Reajustaments, perfeccionament i disseny gràfic	En base al <i>feed-back</i> recollit, moment de fer canvis i repensar elements. També començar a desenvolupar el disseny gràfic definitiu.	Canvas Idees per la creació de jocs	Proveir de competències bàsiques pel disseny gràfic, per exemple a través de l'aplicació Canva o Illustrator.
1 sessió (mínim)	Reflexionem	Analitzar i reflexioanr sobre el procés, el grup i les competències.	Teranyina de competències Gràfica del canal de Flow	Deixar espais de reflexió individual combinats amb posades en comú i reflexions conjuntes.
1 sessió	Mostra de jocs	Sessió oberta amb famílies i altres grups del centre		

INCLUSHIP

INCLUSHIP és una eina gamificada creada per avaluar les competències sobre inclusió adquirides pels joves a través del disseny de jocs.

Proposa als participants esdevenir exploradors de les illes de competències de la inclusió. En aquesta exploració els participants adquiriran els elements necessaris per construir junts un vaixell amb el qual viatjar a nous horitzons.

L'eina gamificada consta de:

- 1 vaixell d'inclusió, on escriure l'objectiu del grup. El vaixell en construcció simbolitza el repte d'inclusió o l'objectiu del procés de disseny del joc elegit pel facilitador o el grup.
- 12 illes de competències d'inclusió, on cal marcar les exploracions realitzades pels participants. Les illes simbolitzen les 12 competències personals i socials per promoure la inclusió (identificades al projecte Game On). Cada illa té 3 tipus d'elements (habilitats, coneixements, actituds) per ajudar a construir el vaixell de la inclusió (és a dir, per tal d'assolir el repte o objectiu del grup).
- 70 targetes d'exploració per reflexionar sobre els aprenentatges realitzats durant el procés de disseny del joc.
- Un diari personal d'explorador per a cada participant, per recollir els elements individuals afegits a cada illa de competència social.



En moments escollits del procés de disseny del joc, els participants reflexionen sobre les accions que han dut a terme durant el procés, i identificaran quines habilitats han fet servir, quins coneixements han adquirit o quina actitud o comportament han mostrat en relació amb la inclusió. Per identificar aquests elements, Incluship ofereix 72 targetes d'exploració amb aquests elements a la part davantera i el valor d'exploració a una o diverses illes de competència social a la part posterior.

D'aquesta manera, durant el procés de disseny del joc, els participants poden identificar les actituds i els comportaments, els coneixements i les habilitats que

han desenvolupat, relacionant-los amb les competències d'inclusió i el valor per assolir l'objectiu d'inclusió elegit a l'inici del procés.

Aquesta eina permet una avaluació cooperativa al llarg del procés de disseny conjunt d'un joc, fomenta la comunicació i la reflexió sobre l'aprenentatge del grup, alhora que se centra en l'aprenentatge individual de cada participant en l'activitat.

Per a més informació sobre l'eina de gamificació INCLUSHIP, visiteu <https://www.citiesoflearning.net/gameon/>

LLISTAT DE MECÀNIQUES I DINÀMIQUES DE JOCS DE TAULA

- Mecàniques

- Col·leccionar cartes/elements
- veure llistat mecàniques
- Rols ocults
- Coleccionar
- Competir
- Cooperar
- Completar
- Destruir
- Ocultar
- Identificar
- Votació
- Construir
- (des)ordenar
- Descubrir
- Explorar
- Intercanviar
- Indagar
- Col·locació de treballadors
- Col·locació de llosetes
- Llençar daus
- Demanar pistes
- Joc per queips
- Memòria - recordar
- Comparar
- Desxifrar enigmes
- Forçar la sort
- Recull i transporta
- Actuar
- Majories

- Pregunta-resposta
- Storytelling
- Contrarellotge
- Gestió de la mà
- Apostes
- Comparvenda
- Subastes

- **Dinàmiques**
 - Socialització
 - Argumentació
 - Debat
 - Estatus
 - Acceptació
 - Escolta activa
 - Atenció
 - Activitat física
 - Reflexió
 - Debat
 - Participació
 - Integració
- Objecte (a escollir-ne un)
 - Raspall de dents
 -
- A qui va dirigit el joc (a escollir-ne un)
 - Infants de 10-12 anys
 - Un esquirol

Paral·lelament, oferir un seguit de components: llosetes, fitxes, daus amb números, daus en blanc, taulells en blanc, cartes en blanc, casetes,...

Plaers del jugador i mecàniques

Repte

- Contrarellotje
- Gestió de mà
- Draft
- Apostes
- Punts d'acció
- Col·lecció
- Programació d'accions
- Subastes
- Eliminació de jugadors/es
- "Chúpate esa!"

Comunitat

- Storytelling
- Subhastes
- Apostes
- Majories
- Compravenda
- Cooperació
- Joc per equips
- Votació
- Rols

Històries

- Rols
- Storytelling
- Habilitats socials

Submissió

- Llençar els daus
- Storytelling
- Forçar la sort
- Rols

Sensació

- Llençar els daus
- Contrarrellotje
- Memòria
- Actuar
- Dibuixar
- Votació
- Storytelling

Exploració

- Construcció (de cartes o de mapa)
- Recollir i transportar
- Moviment (punts-acció-cel·les-àrees)
- Col·locació (llosetes i treballadors)
- Draft
- Taulell modular
- Storytelling

Expressió

- Storytelling
- Votació
- Habilitats especials
- Rols
- Dibuixar
- Actuar