



Co-funded by
the European Union



Disseny lúdic - Eina de recursos (FLeD Tool)

FLeD: Learning design for flexible education

Project Ref number: 2022-1-ES01-KA220-HED-000085250

**Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho i Maribel Pinto
LE@D, Universidade Aberta**

Traducció al català: Claudia Paredes, Ingrid Noguera

This work © 2024 by Fled Project is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Número de lliurament i/o títol del document de suport	Deliverable 5
Tipus	Traduccions de recursos al català
Data de publicació	Novembre de 2024
Authors	Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho & Maribel Pinto
Collaboradors	---
Revisors	Project Consortium
Paraules clau	Playful Experience, FLeD Tool, Toolkit

The FLeD Project [2022-1-ES01-KA220-HED-000085250] has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Disseny lúdic FLeD

The FLeD Garden

1. Disseny lúdic – 2ª versió

1.1 Introducció

El concepte de "gamificació" s'ha centrat en la integració d'elements de joc en contextos que no son de joc (Deterding et al., 2011). Incorporant mecàniques de joc com punts, insígnies i marcadors, les activitats educatives es poden fer més agradables i motivadores. S'ha demostrat que la gamificació millora el compromís i l'assoliment dels i de les estudiants en diversos dominis educatius (Hamari et al., 2014). McGonigal (2011) argumenta que la mecànica dels jocs es pot aprofitar per a abordar problemes del món real i involucrar els individus en activitats significatives. Salen i Zimmerman (2004), en el seu llibre "Rules of Play: Game Design Fundamentals", destaquen el poder transformador dels jocs i el joc en contextos educatius, destacant el potencial de compromís profund i experiències immersives que promouen l'aprenentatge actiu.

Tot i que el disseny lúdic utilitza mecanismes de joc, ho fa de manera indirecta. Es tracta de crear accions i situacions simples i menors que causin diversió i que es puguin aconseguir intuïtivament sense massa esforç.

El disseny lúdic i els espais d'aprenentatge lúdic han sorgit com a enfocaments influents en el camp de l'aprenentatge, oferint estratègies innovadores i atractives per a millorar les experiències educatives. Inspirant-se en els principis del disseny de jocs i la motivació intrínseca que proporcionen els jocs, aquests enfocaments han guanyat terreny en diversos entorns educatius.

El disseny lúdic utilitza l'estètica basada en el joc o incorpora elements de joc amb una usabilitat limitada en contextos no lúdics per a captar l'atenció de l'usuari, provocant així una reacció emocional (de Sousa Borges et.al., 2014). Els espais

d'aprenentatge lúdic (Kolb i Kolb, 2010) promouen l'aprenentatge profund fomentant l'exploració, l'experimentació i les habilitats de resolució de problemes, alhora que alimenten la motivació intrínseca i el sentit d'autonomia.

Aquesta perspectiva s'alinea amb la idea que incorporar el joc en contextos educatius pot millorar la motivació, la creativitat i la col·laboració entre els i les estudiants (Hoicka et al., 2018; Gee, 2003; Csikszentmihalyi, 1990). Aprofitant la naturalesa atractiva i motivadora del joc, els/les educadors/es poden crear experiències d'aprenentatge que fomentin la creativitat, la col·laboració i la motivació intrínseca, que en última instància condueixin a resultats d'aprenentatge més eficaços i agradables.

En l'última dècada s'han introduït i aplicat enfocaments lúdics en l'ensenyament i l'aprenentatge, i més recentment, també en l'educació superior i l'educació d'adults (Meij et al., 2017). A continuació presentem una proposta amb l'objectiu de desenvolupar una experiència lúdica de disseny d'aprenentatge per a l'ús del patró i bastida per part del professorat.

La proposta implica un escenari i diversos reptes per a submergir al professorat participant en una experiència lúdica de co-disseny d'aula invertida, concebant la pàgina web de FLeD com un espai lúdic.

1.2 El jardí FLeD: descobrint la màgia de l'aula invertida

Escenari

Els participants reben una invitació per entrar en un regne màgic conegut com el **FLeD Garden**. La invitació, enviada per l'organització **AventurersFLeD (l'equip FLeD)**

revela que dins del jardí hi ha el poder transformador de la **FLeD Tool**. Es tracta d'una eina màgica que té el poder de transformar les aules tradicionals en contextos d'aprenentatge invertits. Per accedir-hi, els/les professors/es han d'embarcar-se en un viatge ple de reptes lúdics i descobriments encantadors. Però primer han de passar per la **Flexible Gate (porta flexible)**!

- **Repte 1: Obertura de la Porta Flexible**

Els participants es reuneixen davant de la majestuosa **Porta Flexible**, on són rebuts per un enigmatic **guardià (membre de l'equip FLeD qui dona instruccions – video + infografia)**. El **guardià** presenta el repte al professorat. A cada professor/a se li proporciona un conjunt de pistes, un cop desxifrades les pistes, la porta s'obre, revelant el **Jardí FLeD (FLeD web)**.

PASSOS: El repte està predefinit i integrat a la pàgina web, ha d'estar completat per tots els membres de l'equip (col·laboradors) i consta de dues activitats:

- o **A1 - " BINGO FLeD":**

Es dona una tarjeta de 16 característiques individuals, cada participant interactua amb els altres per omplir una línia de la targeta i trobar, almenys, un altre participant que tingui totes aquestes característiques. Un cop finalitzada la línia bingo, els/les professors/es envien la seva resposta.

Nota sobre A1:

L'objectiu és crear un moment de compartició, exploració, socialització i vincle entre el professorat participant. La TARGETA BINGO estarà disponible i serà emplenada en línia.

- o **A2 – “Obertura de la porta”:** es dona un **link/codi QR** on cada participant respon a una petita enquesta. Un cop enviat el formulari, obtenen una insígnia i passen a la següent fase: accedir a la pàgina web completa de FLeD (patrons, eina, bastides).

Nota sobre A2:

L'objectiu és recollir dades sobre les idees i pràctiques prèvies del professorat sobre aula invertida amb una breu enquesta en línia de 5 a 8 ítems.

- **Repte 2: Explora el “Jardí FLeD”**

A l'interior del jardí del FLeD, els/les professors/es es troben envoltats de vegetació exuberant, flors vibrants i criatures màgiques com el **Savi Sense Nom (la bastida)**. Mentre naveguen pels camins del jardí, troben tres seccions diferents: el **Camí de la retroalimentació**, l'**Oasi de la regulació d'equips**, i el **Pati de la preparació prèvia** (els 3 **patrons FLeD**). Cada parell de

professors/es tria un patró per a explorar i afrontar el repte de la recerca de co-dissenyar un escenari d'aprenentatge invertit.

PASSOS: El repte està predefinit i integrat en el lloc web/eina. Ha de ser completat per tots els membres de l'equip (professors/es) i consta de dues activitats:

- o **A1 - "Passejar":** cada professor/a es registra a l'eina FLeD; en registrar-se rep una insígnia. Seguidament entren al "jardí" i l'exploren. Aquesta exploració implica llegir, comentar i conèixer els 3 patrons i, també, interactuar amb la bastida.
- o **A2 - "Escollir un racó":** els/les professors/es han de decidir ara quin racó del jardí els agrada més: **Camí de la retroalimentació, l'Oasi de la regulació d'equips, o el Pati de la preparació prèvia** (és a dir, el patró que volen implementar en un context real) i presentar la seva elecció en el dispositiu. En completar la tasca, obtenen una insígnia.

Nota sobre A2: la FLeD Tool hauria d'incloure un dispositiu de decisió.

● **Repte 3: Unificar el "Jardí FLeD"**

Després d'haver obtingut informació de les seccions triades, els/les professors/es es tornen a reunir al **Refugi de la Col·laboració (a la comunitat de pràctica virtual FLeD)**. Aquí, parelles de professors/es s'uneixen, comparteixen les seves experiències i posen en comú els seus coneixements. Ara que els/les professors/es han après a utilitzar les característiques de l'eina FLeD (**FLeD Tool**), cada parella de professors/es dur a terme el co-disseny d'un pla d'aula invertida que integra les fortaleces dels seus patrons escollits. La **FLeD Tool** serveix com a guia, ajudant-los a visualitzar el seu pla i alineant-lo amb els seus objectius educatius.

Passos: El repte, predefinit i integrat a la pàgina web/eina, ha de ser completat per totes les parelles de professors/es i consta d'una activitat:

- o **A1 - "Inverteix amb mi":** cada parella de professors es dedica al codisseny de l'escenari invertit escollit, interactuant així amb els recursos (andamiatge i FLeD Tool) i compartint coneixements i ajudant altres parelles.

Nota sobre A1: l'objectiu és promoure la co-creació i la col·laboració entre el professorat participant del FLeD i el sentit de pertinença.

- **Repte 4: Mostra de floració**

Els professors arriben al **Mostra de floració**, una trobada on podran mostrar les seves implementacions d'escenaris d'aula inversa co-dissenyats. Cada parella mostra el seu viatge únic, destacant la sinergia entre els patrons escollits i el poder transformador de l'eina FLeD. Els/les professors/es i els **AventurersFLeD** es meravellen amb les presentacions, celebrant la creativitat i la innovació mostrades. Les implementacions més excepcionals són reconegudes i recompensades amb els **premis FLeD** (una insígnia, un reconeixement).

Passos: El repte està predefinit i integrat a la pàgina web/eina, ha de ser completat per totes les parelles de professors/es i consta de dues activitats:

- **A1 - "La meva inversió":** cada parella de professors/es comparteix l'escenari implementat amb les altres parelles. En compartir escenaris, reben una insígnia.

Nota sobre A1: l'objectiu és desenvolupar un sentit d'assoliment en els participants.

- **A2 - "Estrelles FLeD":** Cada participant visita la **Galeria FLeD** i observa la creació d'altres participants. Cada participant pot comentar els escenaris i rebrà una insígnia de les **AventurersFLeD** per a cada comentari constructiu. A més, pots assignar una **Estrella FLeD** als teus **5 escenaris favorits** i veure com es classifiquen al tauler **Aventura del Jardí FLeD**.

Nota sobre A2: Les característiques de reconeixement social incloses a l'eina FLeD –com els “m'agrada”, “vistes” i “comentaris”– ofereixen l'oportunitat de crear un moment de reconeixement entre els i les participants, que pot prendre la forma d'una taula de classificació d'un escenari on es mostrarà el top 5 (ja sigui a través del nombre d'agradaments/estrelles o vistes). L'objectiu és desenvolupar la revisió entre iguals, l'intercanvi de coneixements i un sentit d'assoliment en els i les participants.

- **Repte 5: Pertinença Aventura FLeD**

En acabar l'escenari, el professorat haurà desbloquejat els secrets de l'aula invertida en el màgic **Jardí FLeD**. S'enfronten a un repte final: convertir-se en **AventurerFLeD!** Per a això, han de resoldre l'enigma final (**Enquesta de satisfacció del FLeD**) i convertir-se en membre de la comunitat **AventuraFLeD** (**CertificatFLeD**). Un cop es converteixen en un membre valuós de la comunitat **AventuraFLeD**, se'ls convida a seguir alimentant el creixement del jardí compartint la seva saviesa i inspirant a d'altres a abraçar les meravelles de l'aula invertida visitant el **Refugi Col·laboratiu**. A través dels seus esforços, es converteixen en les llums guia que il·luminen el camí per a futures **AventureresFLeD**, assegurant la continuïtat de l'aprenentatge lúdic i el poder transformador de l'enfocament de l'aula invertida.

Passos: El repte està predefinit i integrat a la pàgina web/eina, ha de ser completat per totes les parelles de professors/es i consta de dues activitats:

- o **A1 - "Enigma Final":** cada professor/a ha de respondre una enquesta de satisfacció sobre l'experiència del FLeD. En finalitzar l'enquesta, obtenen un certificat FLeD.

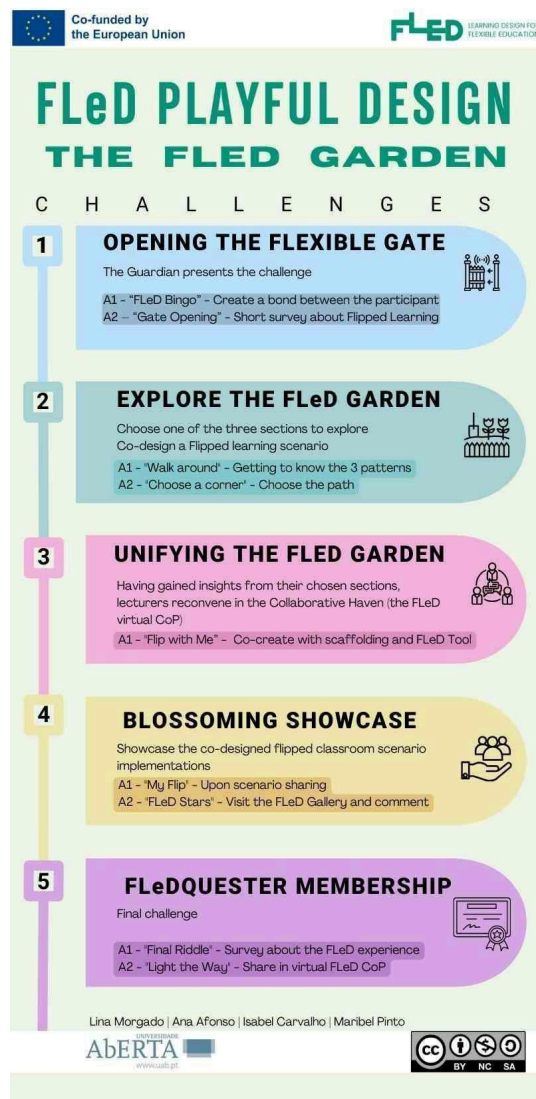
Nota sobre A1: l'objectiu és recollir els comentaris dels i de les participants sobre l'experiència general del FLeD i reconèixer la seva participació i contribució.

- o **A2 - "Il·lumina el camí ":** els i les participants són convidats a difondre l'experiència de FLeD entre iguals i compartir els seus coneixements, recursos i preguntes en la comunitat virtual de pràctica de FLeD.

Nota sobre A2: l'objectiu és implicar al professorat participant en la difusió del projecte FLeD i del model d'aprenentatge flexible i invertit. Això es podria fer a través de la presentació en esdeveniments multiplicadors o a través del desenvolupament d'una comunitat virtual de pràctica.

1.3 Infografia del Jardí FLeD:

Per a una visualització del disseny lúdic proposat, vegeu la infografia a continuació.



2. Notes finals

Aquest escenari crea una sensació d'intriga i camaraderia entre el professorat des del principi. L'entorn del jardí fomenta una atmosfera serena i immersiva, permetent al professorat explorar els seus patrons d'aprenentatge invertit escollits amb curiositat i entusiasme. Els elements col·laboratius i l'ús de l'eina FLeD empoderen el professorat per co-dissenyar plans integrals d'aula invertida, donant lloc a experiències educatives significatives i impactants.

L'objectiu és proporcionar un camí per crear un viatge estructurat però lúdic perquè el professorat experimentin l'ús dels patrons proposats, el procés

d'andamiatge i l'eina FLeD, en un entorn col·laboratiu, solidari, gratificant i lúdic.

Cal destacar que la Comunitat virtual de Pràctica –Refugi Col·laboratiu– es proposa com una entitat permanent i dinàmica, per fomentar enfocaments de disseny més col·laboratius, participatius, efectius i sostenibles, recolzats per l'intercanvi d'experiències i bones pràctiques per part del professorat.

Aquesta proposta de disseny lúdic forma part del paquet de treball n. 2 - Disseny Pedagògic, en la seva Fita 2: Com a resultat de l'activitat 4, desenvoluparem un recurs obert amb un disseny lúdic per a l'ús del patró i bastides per part del professorat, en format infogràfic o vídeo interactiu.

3. Referències

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper i Row.
- de Sousa Borges, S., Durelli, V., Reis, H. i Isotani, S.. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education. In *Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing (SAC '14)*. Association for Computing Machinery, (pp. 216–222). <https://doi.org/10.1145/2554850.2554956>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., i Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., i Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034).
- Hoicka, E.; Alexander, J.; Wu, Z. i Thomsen, B.. (2018). *LEGO Play Well Report 2018*. 94.
<https://cms.learningthroughplay.com/media/3oyhmaud/lego-play-well-report-2018.pdf>

- van der Meij, M.; Broerse, J. i Kupper, F.. (2017). Conceptualizing playfulness for reflection processes in responsible research and innovation contexts: a narrative literature review, *Journal of Responsible Innovation*, 4:1, 43-63, <https://doi.org/10.1080/23299460.2017.1326258>
- Llocs web
 - o Pleiade Project: <https://pleiade-project.eu/>
 - o URBACT Network Playful Paradigm: Towards a Playful and Sustainable Europe:
<https://ied.eu/blog/presentation-of-the-urbact-network-playful-paradigm/>