



# GAMIFICACIÓ: EL JOC ALS ESPAIS ON MAI NO JUGÀVEM

## QUÈ ÉS?

La gamificació consisteix en usar el joc en entorns on habitualment no hi té lloc, per complir un objectiu que no és merament lúdic. Dit d'una altra manera i segons la [definició clàssica](#), la gamificació és **l'ús del disseny de jocs en contextos no lúdics**.

Això vol dir que la gamificació aplica elements del joc -com ara l'establiment de regles, la persecució d'un objectiu, la recompensa, la competició o la cooperació- per a assolir fites que van més enllà de l'entreteniment.

Aquestes fites poden ser molt diverses però es podrien sintetitzar en la idea que la gamificació ens ajuda a resoldre un problema o un repte. Segons Gabe Zichermann, expert en la matèria, la gamificació és un "procés relacionat amb el pensament del jugador i les tècniques de joc per atraure les persones i resoldre problemes".

## Una mica d'història

La gamificació es va anar popularitzant sobretot des de 2010 i va entrar amb especial força a l'ensenyament, a través de les metodologies actives que posen l'alumne al centre del procés d'aprenentatge i situen el docent com a orientador o facilitador.

La gamificació i l'aprenentatge a través del joc han aconseguit millorar la motivació de l'alumnat i ajudar-lo en el procés de millorar o adquirir coneixements, actituds o habilitats. De fet, [UNICEF](#) ha remarcat diversos cops la importància del joc com a estratègia essencial per a l'aprenentatge i l'ensenyament.

## EL JOC A ESPLUGUES: PLAYFUL PARADIGM

La gamificació té, però, recorregut més enllà de la formació i ha arribat a molts altres àmbits, fins i tot a la **concepció dels espais públics** de les nostres ciutats.

[Esplugues](#) participa en una **xarxa europea** liderada per la ciutat italiana d'Udine que té per objectiu portar el joc als espais públics com a **eina de cohesió social**. Es tracta del





[Playful Paradigm](#), projecte que es basa en l'ús del joc per promoure la inclusió social, estils de vida saludables, la sostenibilitat i, en general, per abordar els reptes de les ciutats d'avui en dia.

En el marc del **Playful Paradigm**, es preveu involucrar les escoles perquè participin en les activitats del municipi, fer una programació anual d'activitats, una ludoteca mòbil a parcs, places i equipaments de la ciutat així com un espai fix amb tot tipus de jocs per a totes les edats.

## I A LES ENTITATS, COM ENS POT AJUDAR?

La gamificació també té un ampli ventall d'aplicacions en les entitats no lucratives. Com hem vist, el seu objectiu final és **resoldre problemes o reptes** a través de les dinàmiques i estratègies del joc, de manera que podem aplicar aquesta mirada a **qualsevol desafiament** que se'ns plantegi en la gestió de l'entitat i dels seus projectes.

L'ús del joc en contextos no lúdics ens pot ajudar a trobar **solucions innovadores i imaginatives** a problemes del nostre dia a dia, atès que ens permet estimular la creativitat de les persones que col·laboren amb l'entitat, alhora que reforçar la seva **motivació** i la seva participació.

**Motivació, participació i creativitat** són, justament, elements essencials per **fomentar la innovació** en la gestió de les organitzacions.

Quants cops ens hem preguntat què podem fer perquè els socis i sòcies vinguin a les assemblees? O per ampliar la nostra base social? Els usos de la gamificació són tant diversos com puguem imaginar, des de la **dinamització de reunions**, la **cohesió** d'equips de treball, la **fidelització** del voluntariat o les persones sòcies, la **captació de fons**, la sensibilització,...

Si busquem alguns exemples concrets de casos d'èxit en gamificació, podem trobar experiències que ja tenen molt de recorregut, com ara el joc '[Against all odds](#)' d'ACNUR, que té per objectiu **conscienciar** el públic sobre la situació de les **persones refugiades**.

En una línia similar però més orientada al finançament, el Programa Mundial d'Aliments de les Nacions Unides també va llençar [FreeRice](#), un joc de preguntes amb què les empreses patrocinadores fan **donacions** a partir de les respostes encertades dels participants.

La gamificació no es limita, però, a **entorns digitals** sinó que es pot emprar en tots tipus de contextos. Un exemple n'és **l'Escape Room** per a la **captació de fons** que l'any 2016 es va organitzar en el marc de la iniciativa [SUPERHERO\(NE\)S!!](#).



AJUNTAMENT D'ESPLUGUES



Igualment, es poden adaptar **jocs tradicionals** o **jocs de taula**: l'important és descobrir com usar els elements definidors del joc per dissenyar una activitat adient per a la nostra entitat i el públic a qui l'adreçem.

### **MÉS INFORMACIÓ:**

#### **Punt de voluntariat i suport associatiu d'Esplugues:**

Es tracta d'un servei gratuït adreçat a les entitats i persones interessades en fer voluntariat d'Esplugues. [entitats.esplugues.cat](http://entitats.esplugues.cat)