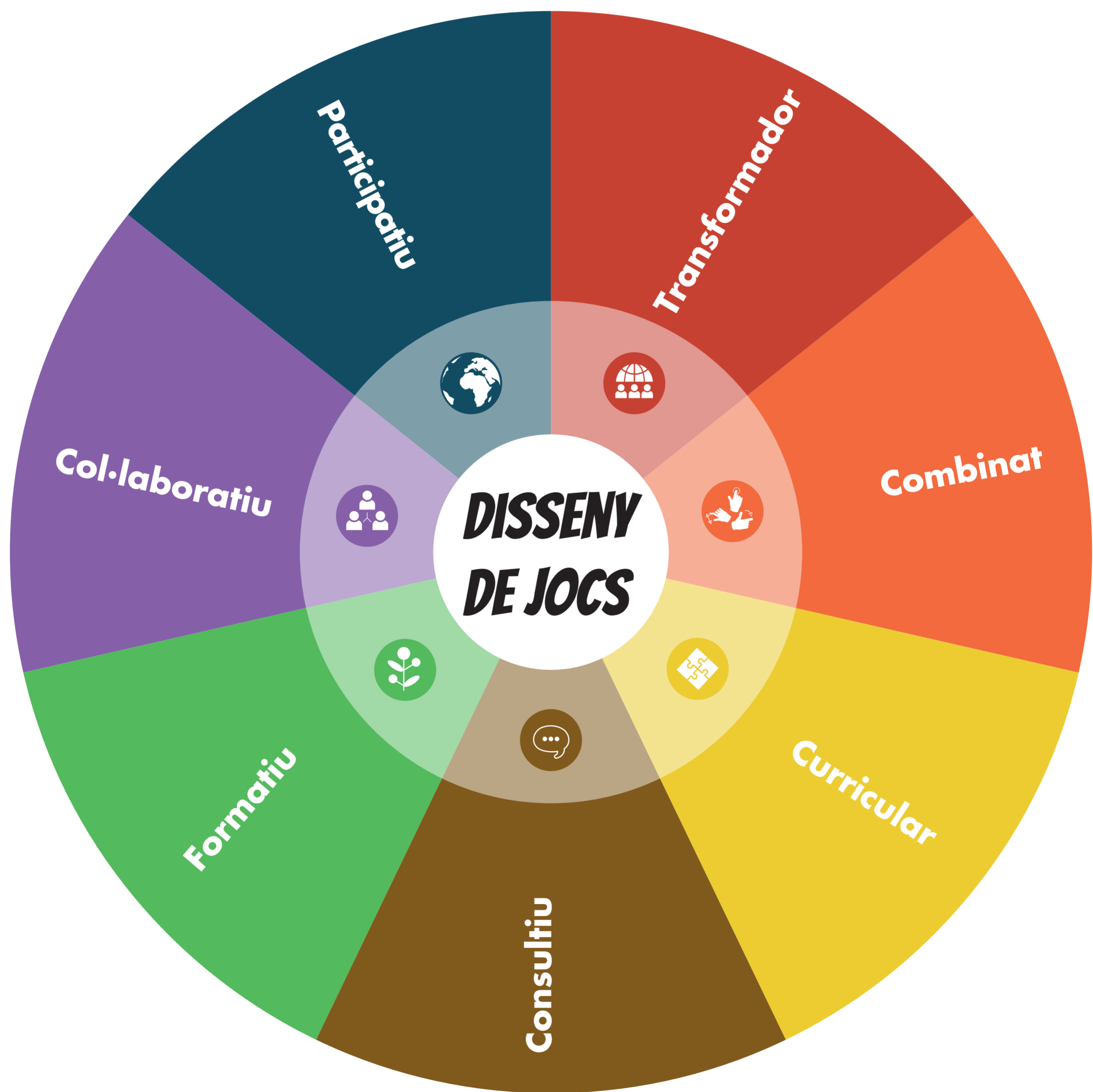


DISSENY DE JOCS

MODELS METODOLÒGICS

CLASSIFICACIÓ





PARTICIPATIU



Context d'educació no formal

Projectes desenvolupats en contextos d'educació no formal, en els quals joves inicien el procés i s'involucren en totes les fases del disseny del joc.



● Joves involucrades

● Joves no involucrades

● Propòsit principal

● Propòsit secundari

● No és un propòsit

DESENVOLUPAMENT

El procés s'inicia amb el propòsit que el joc creat serveixi com a eina d'inclusió social. Treball en petits grups amb acompanyament en algunes fases del projecte. Co-disseny i recerca col·laborativa d'informació per crear i validar els continguts del joc. Temps de desenvolupament llarg: entre sis mesos i més d'un any. Un únic joc creat. La temàtica del joc està estretament lligada amb el dia a dia de les futures jugadores.

PARTICIPANTS

Principalment, membres de les entitats o participants en centres juvenils. Les persones tenen tant el rol de participants com de promotores.

ALTRES ACTORS INVOLUCRATS

Voluntàries i expertes per acompanyar en el desenvolupament d'algunes parts del joc (concepte del joc, disseny gràfic, programació, etc.).

ESTRUCTURA

Estructura oberta que es va establint durant el procés. És una mescla de tallers; treball col·laboratiu en reunions i canals de comunicació, i revisió per part d'expertes.

ACOMPANYAMENT

Membres de les entitats i, de vegades, expertes per acompanyar processos o tasques específiques.

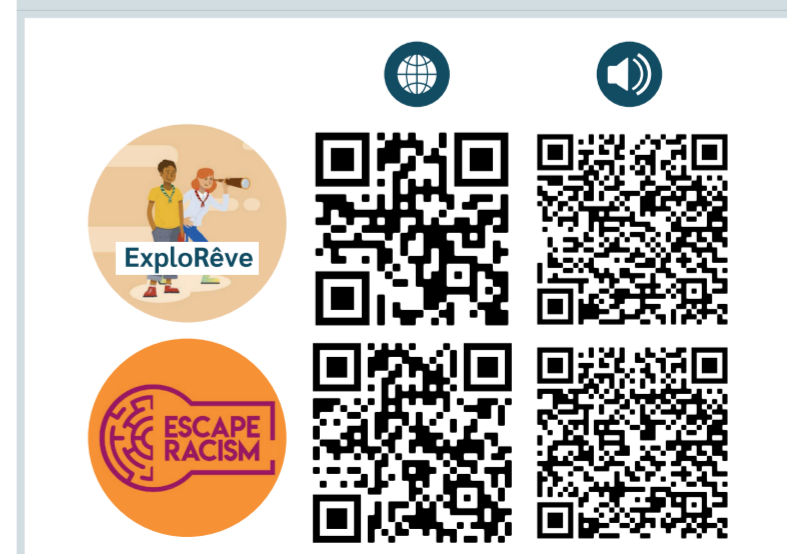
COMPETÈNCIES PERSONALS

| | |
|----------------------|-------|
| Creativitat | ●●●●● |
| Resiliència | ●●○○○ |
| Solució de problemes | ●●●●● |
| Adaptabilitat | ●●●●● |
| Comunicació | ●●●●○ |
| Esperit crític | ●●●○○ |

COMPETÈNCIES SOCIALS I CÍVIQUES

| | |
|---------------------------------|-------|
| Col·laboració | ●●●●● |
| Implicació | ●●●●● |
| Respecte | ●●●○○ |
| Empatia | ●●●●● |
| Decisions democràtiques | ●●●●○ |
| Pràctiques de ciutadania activa | ●●●●● |

EXEMPLES D'EXPERIÈNCIES



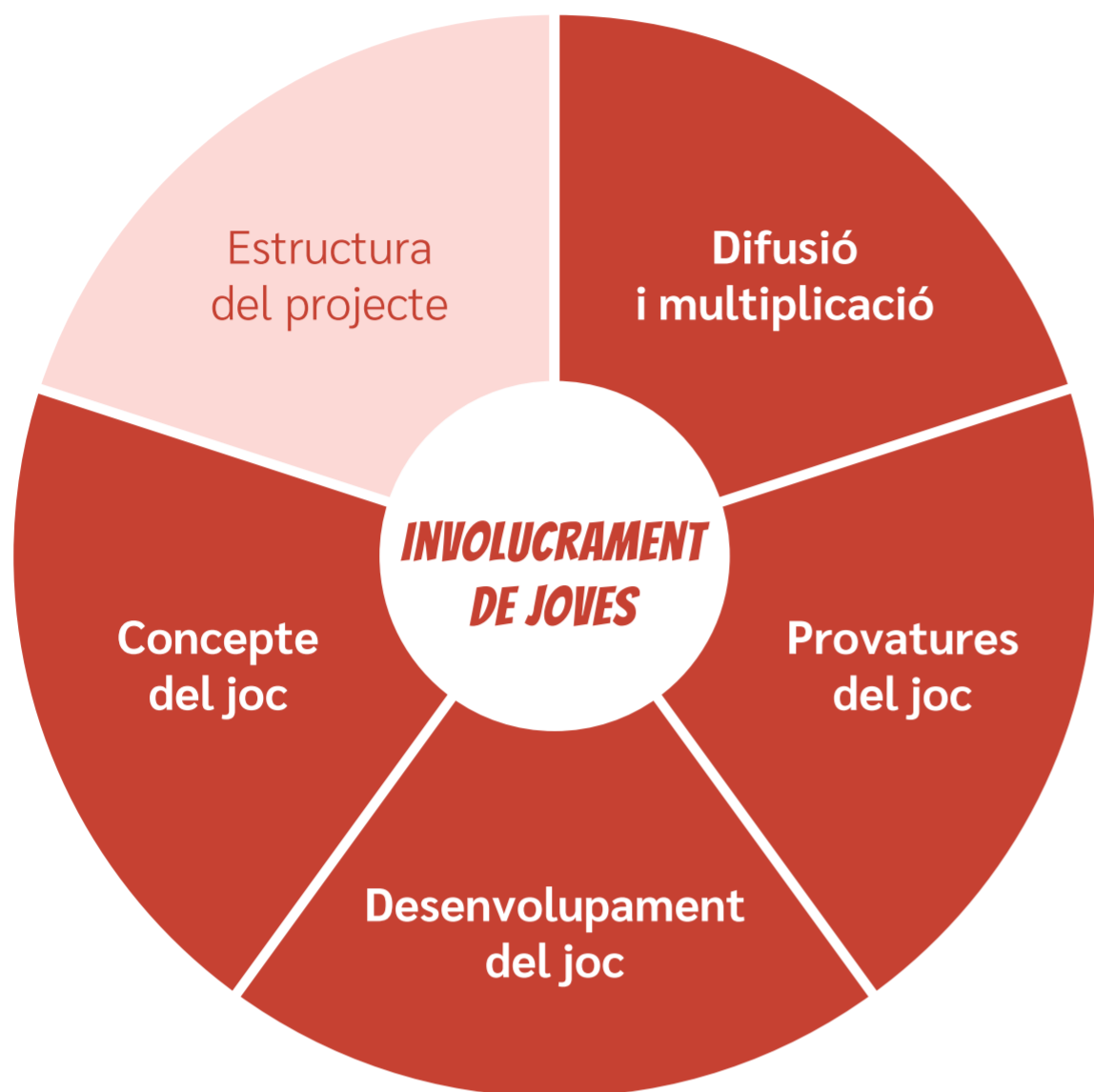


TRANSFORMADOR



Context d'educació no formal

Projectes desenvolupats en contextos d'educació no formal, en els quals joves s'inscriuen amb l'objectiu predefinit de crear un o més jocs. Les joves estan involucrades en totes les fases del desenvolupament del disseny del joc.



● Joves involucrades

● Joves no involucrades

● Propòsit principal

● Propòsit secundari

● No és un propòsit

DESENVOLUPAMENT

Creació de diferents jocs en petits grups de treball que funcionen en paral·lel, posant en pràctica els seus coneixements i habilitats per dissenyar i validar els continguts del joc. Hi ha un temps específic assignat per a desenvolupar els jocs, combinant la teoria i la pràctica: entre tres dies i dos mesos. Les participants se senten properes al tema i al propòsit del joc, per aquesta raó és essencial acabar el procés tenint un joc realment jugable, i jugar-hi amb els altres grups.

PARTICIPANTS

Principalment, membres de les entitats, participants en centres juvenils o estudiants de cursos superiors (formació professional, universitat). Perfils heterogenis depenent del projecte.

ALTRES ACTORS INVOLUCRATS

Voluntàries i treballadores juvenils d'entitats o institucions implicades en el projecte i formadores expertes.

ESTRUCTURA

Habitualment, tallers o formacions amb un programa predefinit. Aquest model sovint ofereix formació específica sobre el potencial dels jocs com a eina educativa (aprenentatge basat en jocs); el procés de disseny del joc, i sobre les temàtiques dels jocs que es crearan.

ACOMPANYAMENT

Una o més facilitadores de grups i formadores expertes. La relació dins el grup de participants és tan important com el joc final.

COMPETÈNCIES PERSONALS

| | |
|----------------------|-------|
| Creativitat | ●●●●● |
| Resiliència | ●●●○○ |
| Solució de problemes | ●●●○○ |
| Adaptabilitat | ●●●○○ |
| Comunicació | ●●●●● |
| Esperit crític | ●●●●● |

COMPETÈNCIES SOCIALS I CÍVIQUES

| | |
|---------------------------------|-------|
| Col·laboració | ●●●●● |
| Implicació | ●●●●● |
| Respecte | ●●●○○ |
| Empatia | ●●●○○ |
| Decisions democràtiques | ●●●●● |
| Pràctiques de ciutadania activa | ●●●●● |

EXEMPLES D'EXPERIÈNCIES



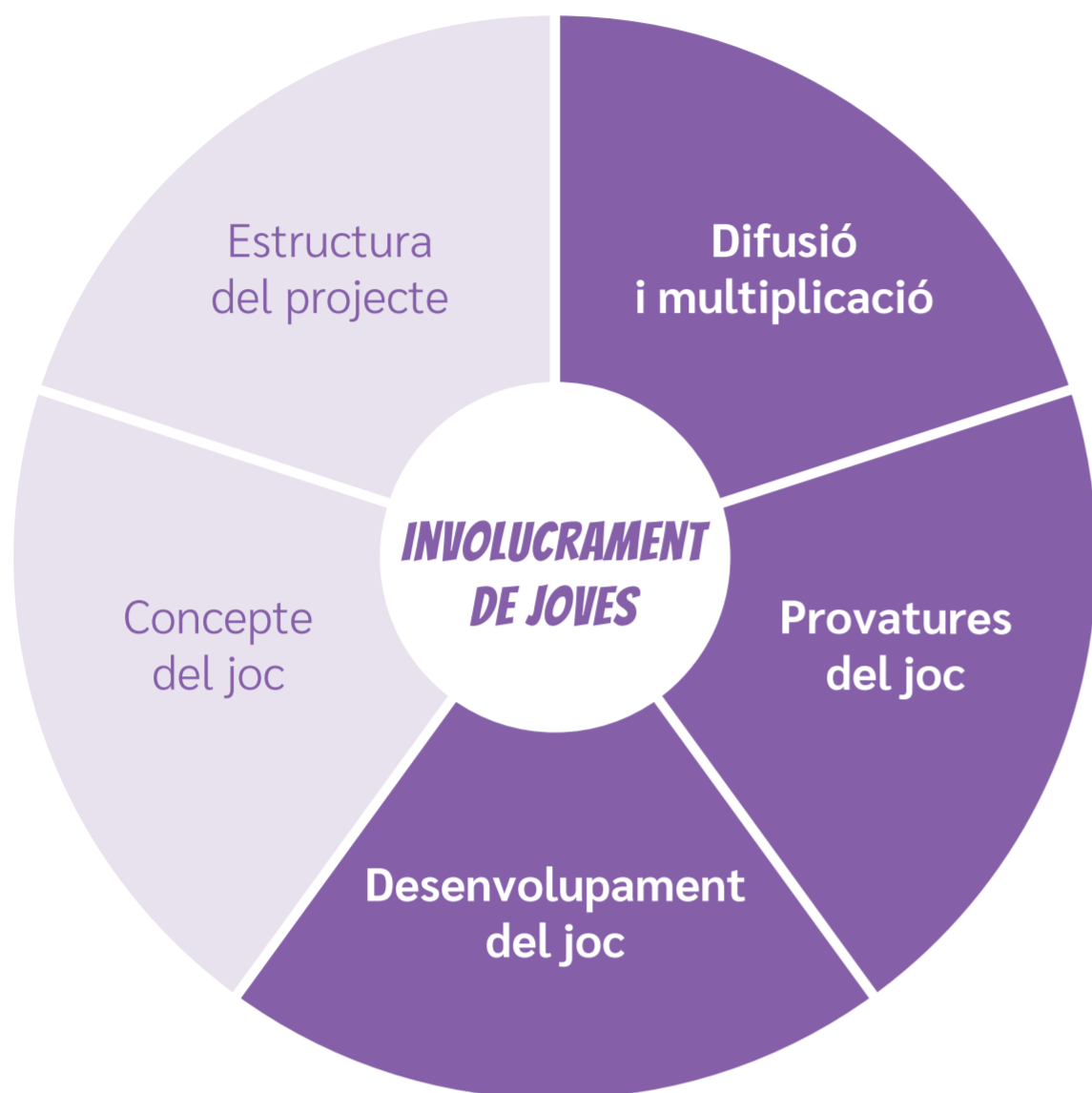


COL-LABORATIU

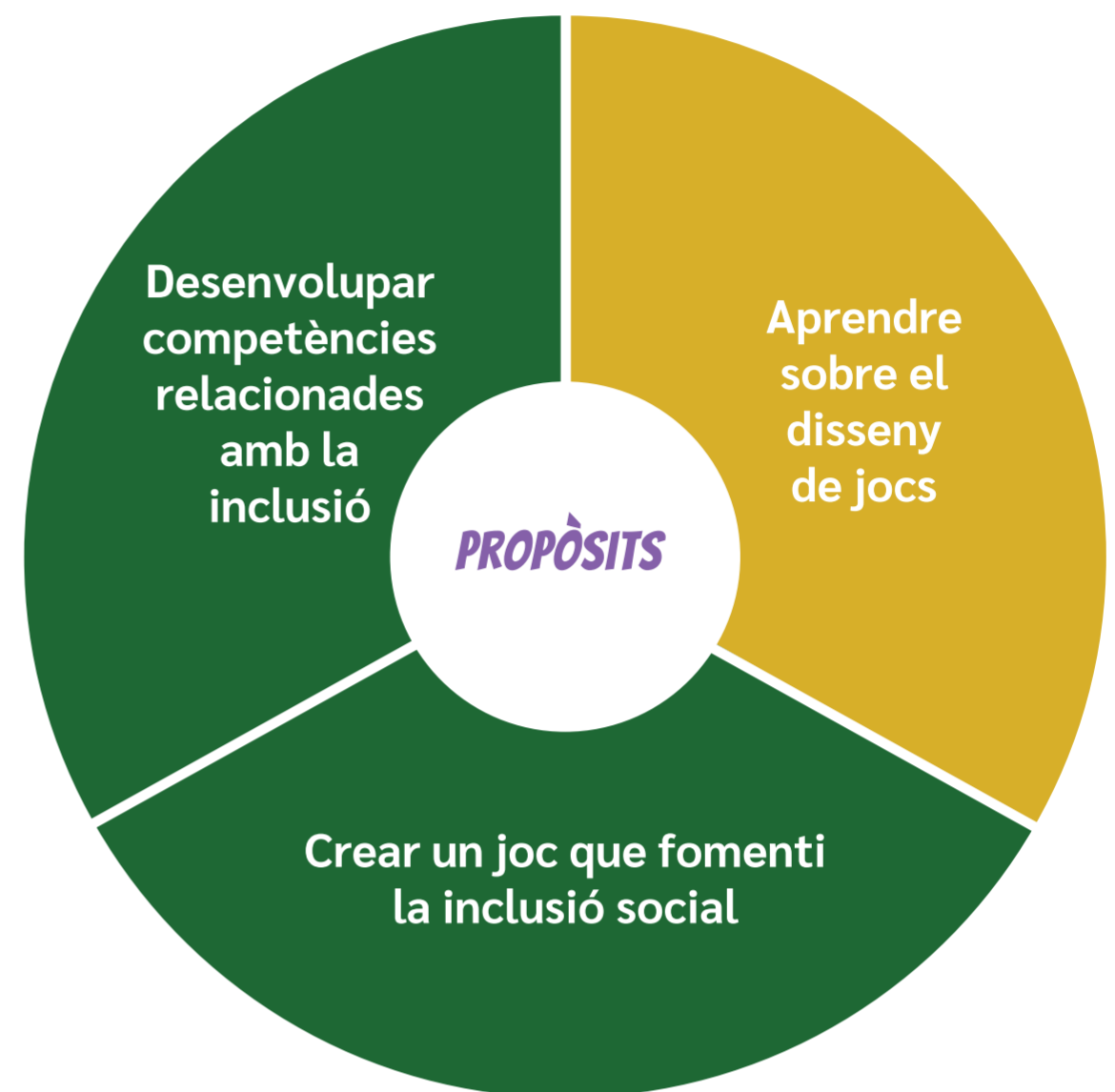


Context d'educació no formal

Projectes desenvolupats en contextos d'educació no formal, en els quals joves s'involucren en algunes fases del desenvolupament d'un únic joc educatiu, relacionat amb una temàtica escollida per les promotores. L'objectiu principal del projecte és desenvolupar competències de les participants relacionades amb la inclusió, i crear un joc que fomenti la inclusió social entre altres joves.



● Joves involucrades ● Joves no involucrades



● Propòsit principal ● Propòsit secundari ● No és un propòsit

DESENVOLUPAMENT

Treball col·laboratiu en un procés planificat i guiat. En alguns casos, s'inclou una formació per desenvolupar les mecàniques i dinàmiques del joc o sobre els continguts. Temps de desenvolupament molt llarg: entre quinze i vint mesos, amb diferents grups de participants per crear i provar un únic joc. La temàtica del joc és seleccionada per les promotores. La fase de provatures del joc és una part essencial del procés. També ho són: la difusió i l'ús posterior del joc.

PARTICIPANTS

Principalment, membres d'entitats, participants en centres juvenils i altres grups de joves.

ALTRES ACTORS INVOLUCRATS

Treballadores juvenils d'entitats, professionals de les institucions involucrades (per a crear i provar el joc) i professionals per a produir el joc. En alguns casos, també formadores expertes en àmbits concrets relacionats amb la temàtica del joc.

ESTRUCTURA

Projecte desenvolupat per professionals (individuals, tècniques d'entitats, treballadores en institucions o centres juvenils...) amb joves participant en fases i tasques específiques.

ACOMPANYAMENT

Facilitadores de grups i tècniques d'entitats.

COMPETÈNCIES PERSONALS

Creativitat ●●●●○
 Resiliència ●●●○○
 Solució de problemes ●●●●●
 Adaptabilitat ●●●●●
 Comunicació ●●●○○
 Esperit crític ●●●●●

COMPETÈNCIES SOCIALS I CÍVIQUES

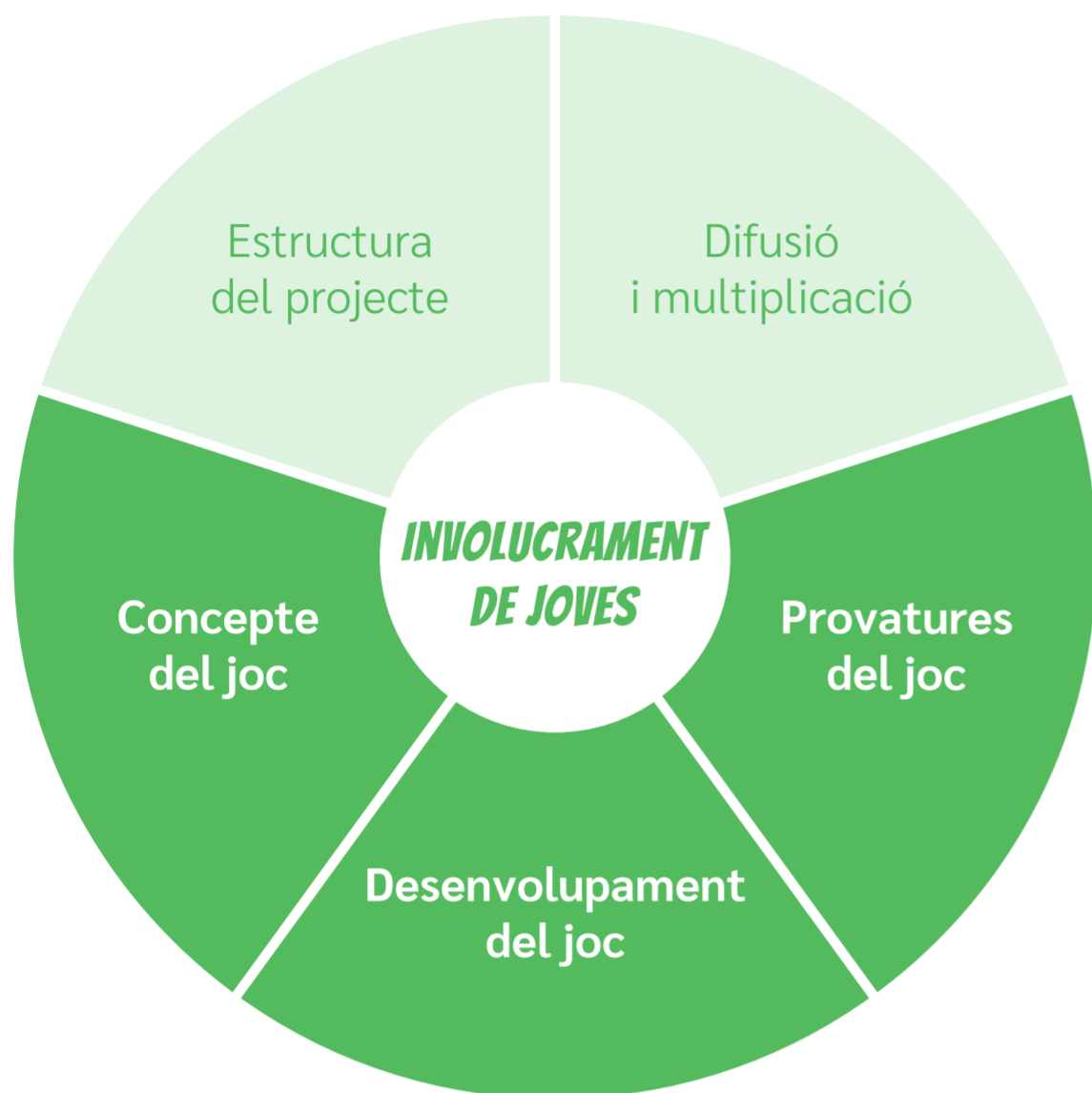
Col·laboració ●●●●○
 Implicació ●●●○○
 Respecte ●●●●●
 Empatia ●●●●●
 Decisions democràtiques ●●●●●
 Pràctiques de ciutadania activa ●●●○○

EXEMPLES D'EXPERIÈNCIES





Projectes desenvolupats en contextos d'educació no formal, en els quals joves s'inscriuen per dissenyar un o més prototips de jocs. Les joves s'involucren en totes les fases del procés de disseny del joc, però el projecte no inclou l'etapa de divulgació i difusió del joc creat. El propòsit del projecte és, principalment, aprendre i experimentar el procés de dissenyar un joc.



● Joves involucrades

● Joves no involucrades

● Propòsit principal

● Propòsit secundari

● No és un propòsit

DESENVOLUPAMENT

Treball en petits grups, de forma planificada i guiada. Les participants tenen un interès profund per aprendre com es crea un joc per poder replicar-ho en futurs projectes. Cada petit grup desenvolupa un joc diferent que, normalment, acaba sent un prototip. En molts casos, aquests grups s'obliden de la fase de provatures i no se centren en la difusió posterior. El temps de desenvolupament està limitat i planificat: de vuit dies a nou mesos, depenent de l'estructura del projecte.

PARTICIPANTS

Joves amb perfils diversos, depenent de la temàtica del projecte.

ALTRES ACTORS INVOLUCRATS

Treballadores juvenils, tècniques d'entitats i formadores expertes.

ESTRUCTURA

Cursos de formació en els quals joves s'inscriuen amb un interès especial per la temàtica o el procés de disseny del joc.

ACOMPANYAMENT

Facilitadores de grups i formadores expertes en àmbits específics dels cursos.

COMPETÈNCIES PERSONALS

| | |
|----------------------|-------|
| Creativitat | ●●●●● |
| Resiliència | ●●●○○ |
| Solució de problemes | ●●●●● |
| Adaptabilitat | ●●●○○ |
| Comunicació | ●●●○○ |
| Esperit crític | ●●●●● |

COMPETÈNCIES SOCIALS I CÍVIQUES

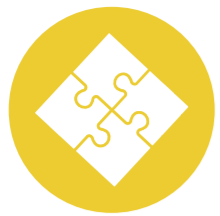
| | |
|---------------------------------|-------|
| Col·laboració | ●●●●● |
| Implicació | ●●●●○ |
| Respecte | ●●●○○ |
| Empatia | ●●●○○ |
| Decisions democràtiques | ●●●○○ |
| Pràctiques de ciutadania activa | ●●●●○ |

EXEMPLES D'EXPERIÈNCIES

Roll the Dice

Escape Room Bullying

Ludoratory

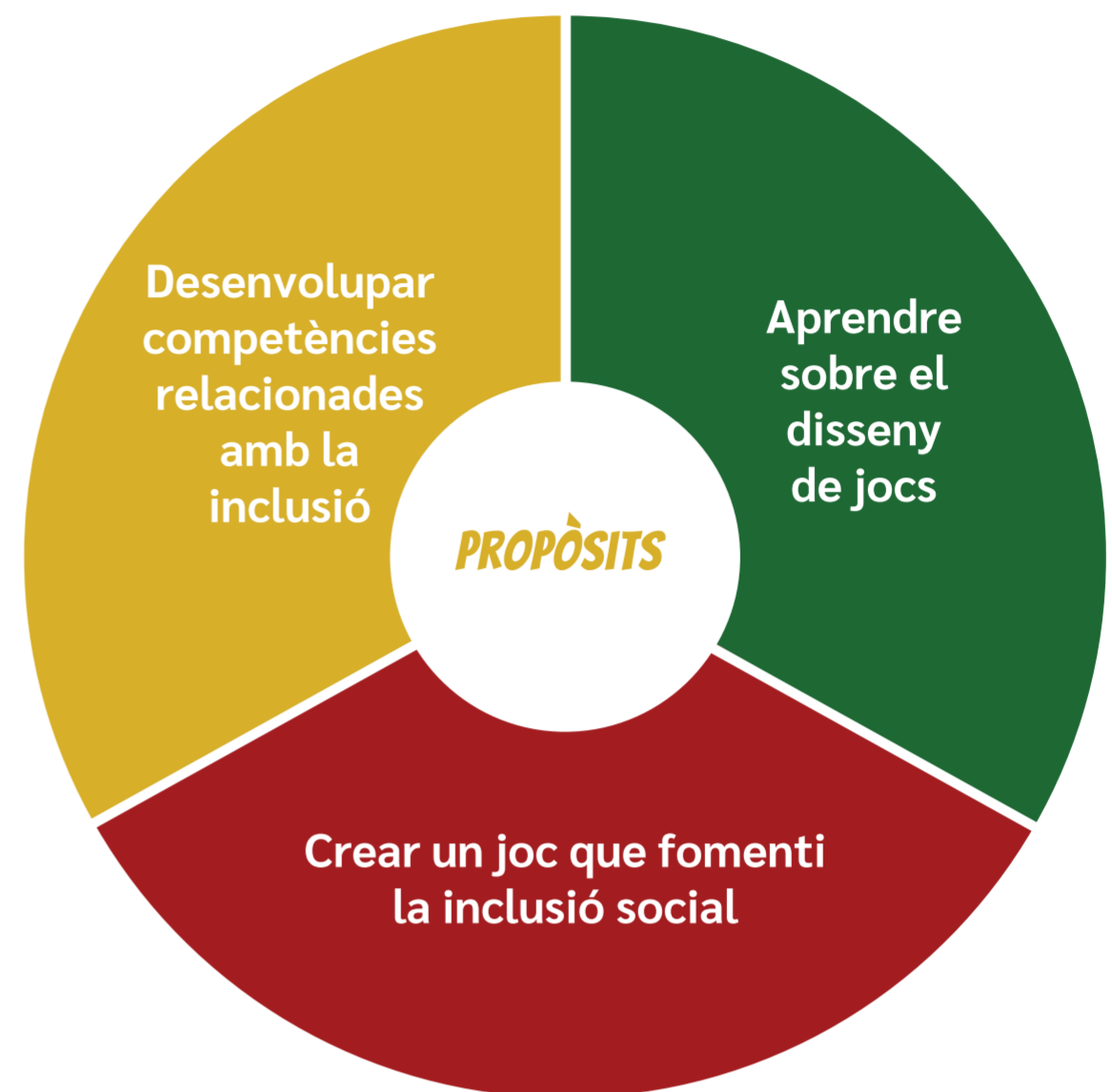
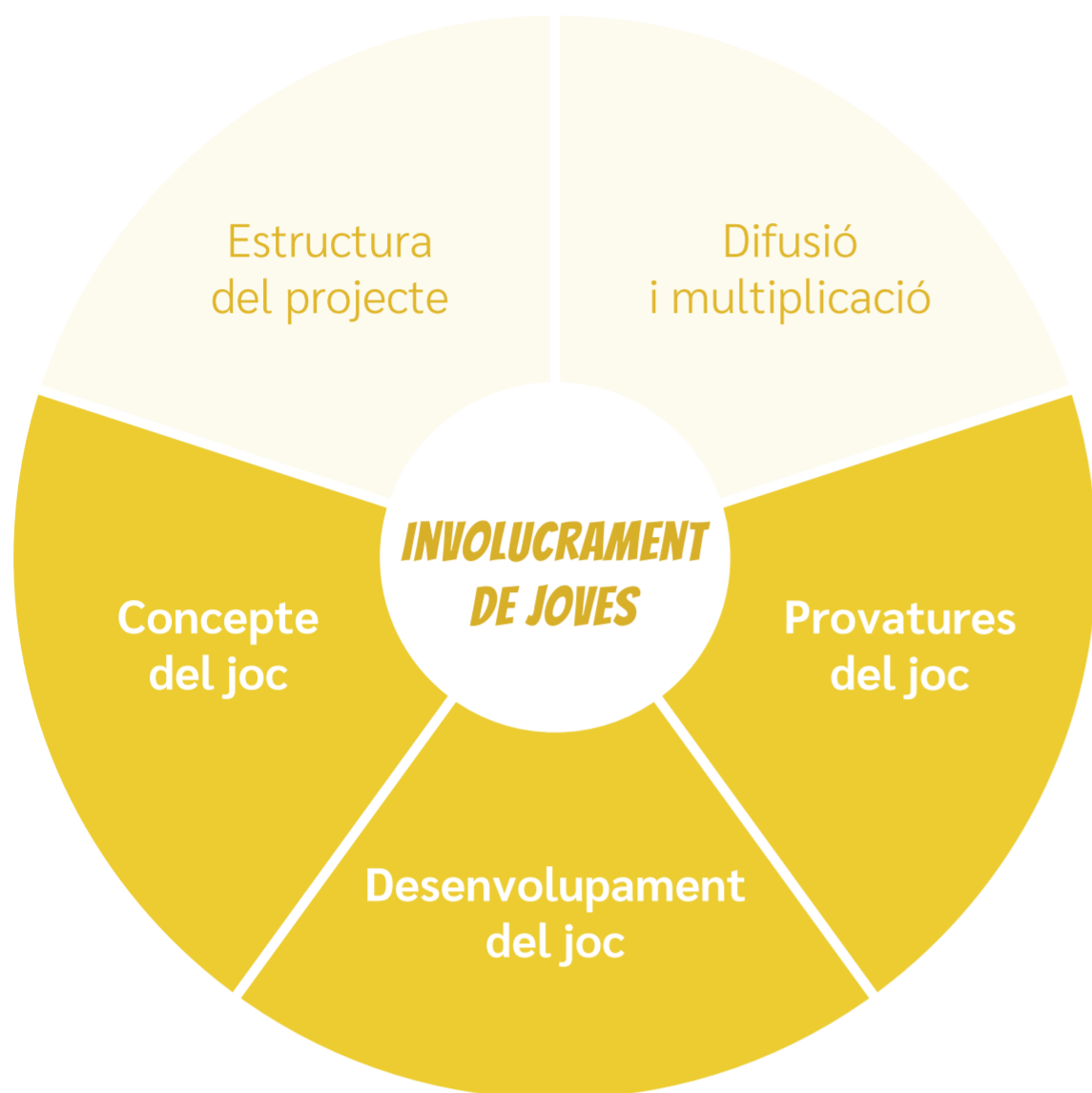


CURRICULAR



Context d'educació formal

Projectes desenvolupats en centres d'educació formal (instituts o universitats) on joves dissenyen prototips de jocs relacionats amb alguna temàtica específica del pla d'estudis. Les joves estan involucrades en totes les fases del disseny del joc però, normalment, el projecte no inclou l'etapa de divulgació i difusió dels jocs creats. El propòsit principal és desenvolupar les competències de les joves relacionades amb la inclusió i, també, aprendre sobre l'àmbit curricular seleccionat.



● Joves involucrades

● Joves no involucrades

● Propòsit principal

● Propòsit secundari

● No és un propòsit

DESENVOLUPAMENT

Treball en petits grups, de forma planificada i guiada. Cada grup crea un joc diferent que normalment acaba sent un prototip del qual no es fan gaires proves ni, tampoc, difusió. La prioritat és desenvolupar les competències curriculars de les estudiants, i també fomentar l'esperit crític sobre els temes socials que tracten els jocs. Aquests temes són seleccionats per les promotores que habitualment són els instituts o les universitats. La fase de desenvolupament és limitada i planejada per durar entre tres i sis mesos, dins el calendari escolar.

PARTICIPANTS

Principalment estudiants d'instituts i universitats, amb el requisit d'assistència obligatòria.

ALTRES ACTORS INVOLUCRATS

Professorat, treballadores juvenils i tècniques d'entitats, i expertes en disseny de jocs i disseny gràfic.

ESTRUCTURA

Projecte desenvolupat en instituts o universitats, acompanyat per professionals de joventut. El resultat és avaluat formalment pel professorat.

ACOMPANYAMENT

Professorat i facilitadores de grups.

COMPETÈNCIES PERSONALS

| | |
|----------------------|-------|
| Creativitat | ●●●●● |
| Resiliència | ●●●○○ |
| Solució de problemes | ●●●●● |
| Adaptabilitat | ●●●○○ |
| Comunicació | ●●●●● |
| Esperit crític | ●●●○○ |

COMPETÈNCIES SOCIALS I CÍVIQUES

| | |
|---------------------------------|-------|
| Col·laboració | ●●●●● |
| Implicació | ●●●○○ |
| Respecte | ●●●●● |
| Empatia | ●●●●● |
| Decisions democràtiques | ●●●●○ |
| Pràctiques de ciutadania activa | ●●●○○ |

EXEMPLES D'EXPERIÈNCIES

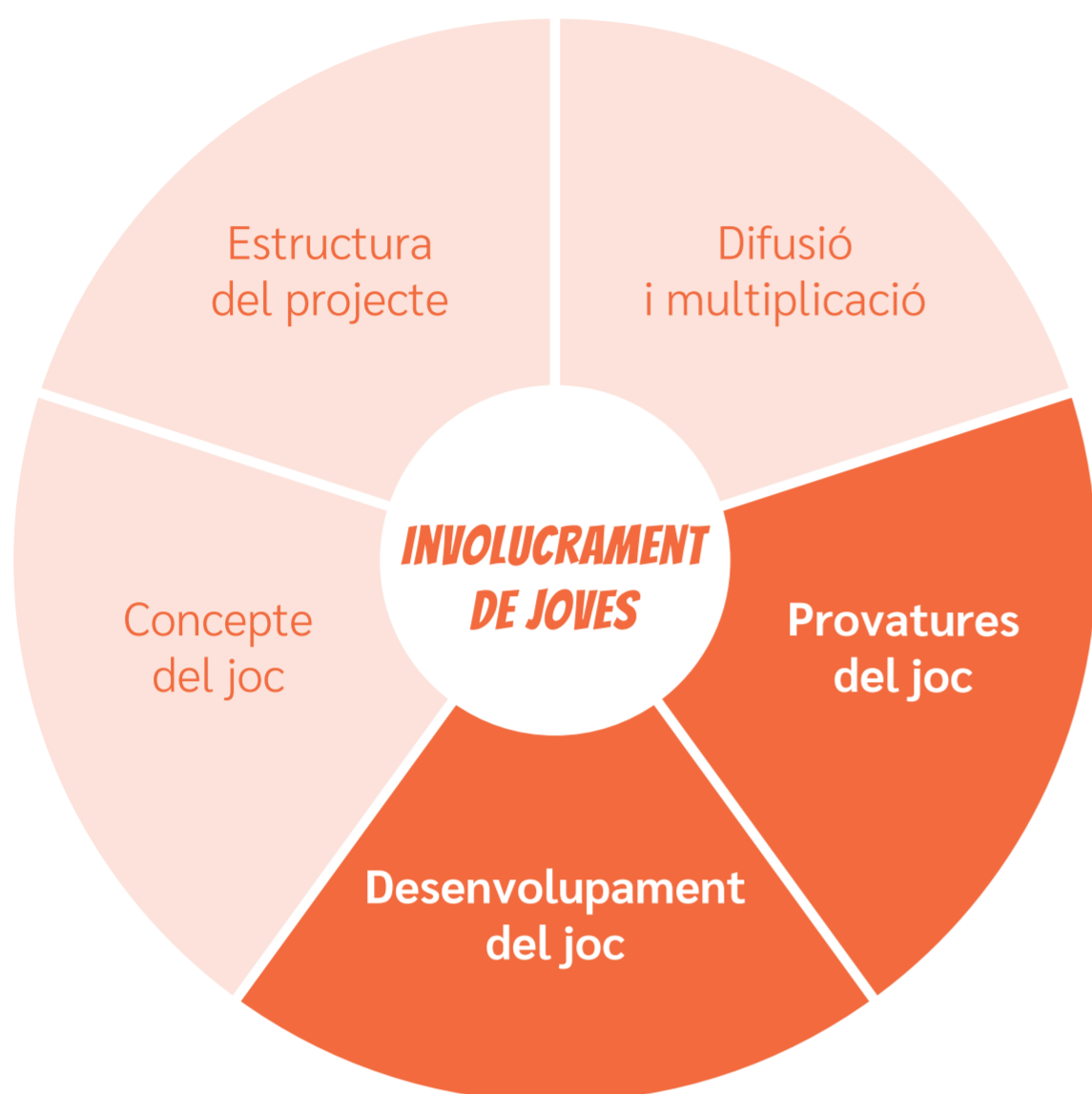




COMBINAT

Contextos d'educació formal i no formal

Projectes desenvolupats en centres d'educació formal (instituts i universitats) o en contextos d'educació no formal. Les joves participen en algunes fases del desenvolupament d'un únic joc educatiu, relacionat amb una temàtica seleccionada per les promotores. Si el projecte es realitza en centres d'educació formal, el tema estarà relacionat amb el pla d'estudis. El propòsit principal del projecte és desenvolupar les competències relacionades amb la inclusió, i crear un joc que fomenti la inclusió social entre altres joves.



● Joves involucrades

● Joves no involucrades

● Propòsit principal

● Propòsit secundari

● No és un propòsit

DESENVOLUPAMENT

Cada projecte té un desenvolupament diferent (treball en petits grups de forma col·laborativa, treball individual amb sistema de revisions, divisió de tasques amb dates d'entrega...) en un procés planificat i guiat. El temps de desenvolupament és molt variable: des de quatre hores (creació ràpida de contingut i provatures) fins a un semestre (incloent-hi una formació per desenvolupar les mecàniques i dinàmiques del joc). En aquest model, es crea un únic joc que combina competències curriculars amb temes de rellevància social.

PARTICIPANTS

Principalment, estudiants d'instituts (amb assistència obligatòria) o participants de centres juvenils.

ALTRES ACTORS INVOLUCRATS

Treballadores juvenils i tècniques d'entitats, professorat, expertes en disseny de jocs o disseny gràfic, professionals de joventut i voluntàries.

ESTRUCTURA

El projecte es desenvolupa en instituts, universitats o centres juvenils amb una àmplia varietat d'activitats (tallers, formacions, treball en grups, treball individual...).

ACOMPANYAMENT

Principalment, treballadores juvenils i tècniques de les entitats involucrades i professorat dels centres.

COMPETÈNCIES PERSONALS

Creativitat ●●●●○

Resiliència ●●○○○

Solució de problemes ●●●●○

Adaptabilitat ●●●●●

Comunicació ●●●●○

Esperit crític ●●●●○

COMPETÈNCIES SOCIALS I CÍVIQUES

Col·laboració ●●●●●

Implicació ●●●○○

Respecte ●●●○○

Empatia ●●●●○

Decisions democràtiques ●●●●●

Pràctiques de ciutadania activa ●●●○○

EXEMPLES D'EXPERIÈNCIES

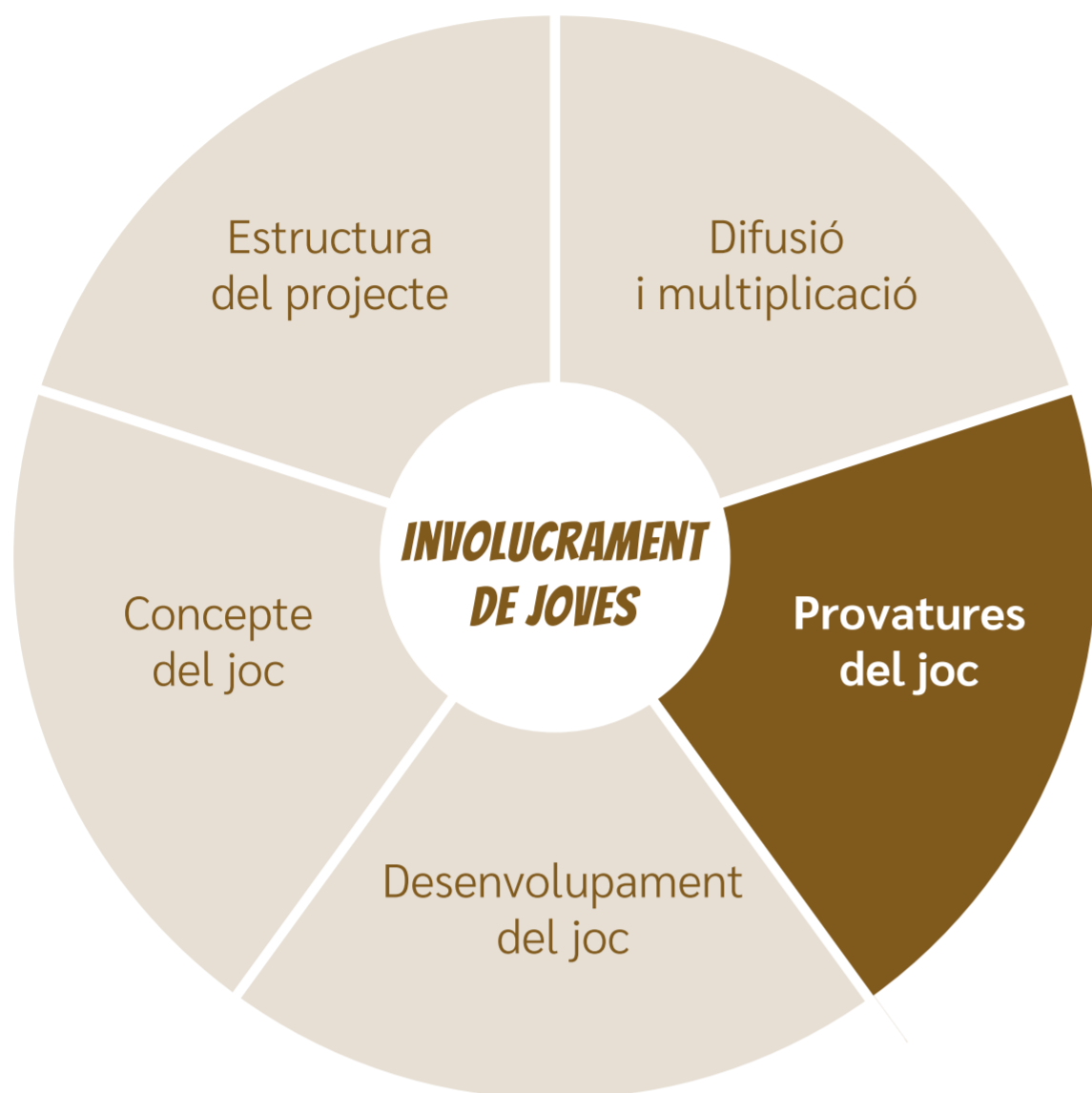




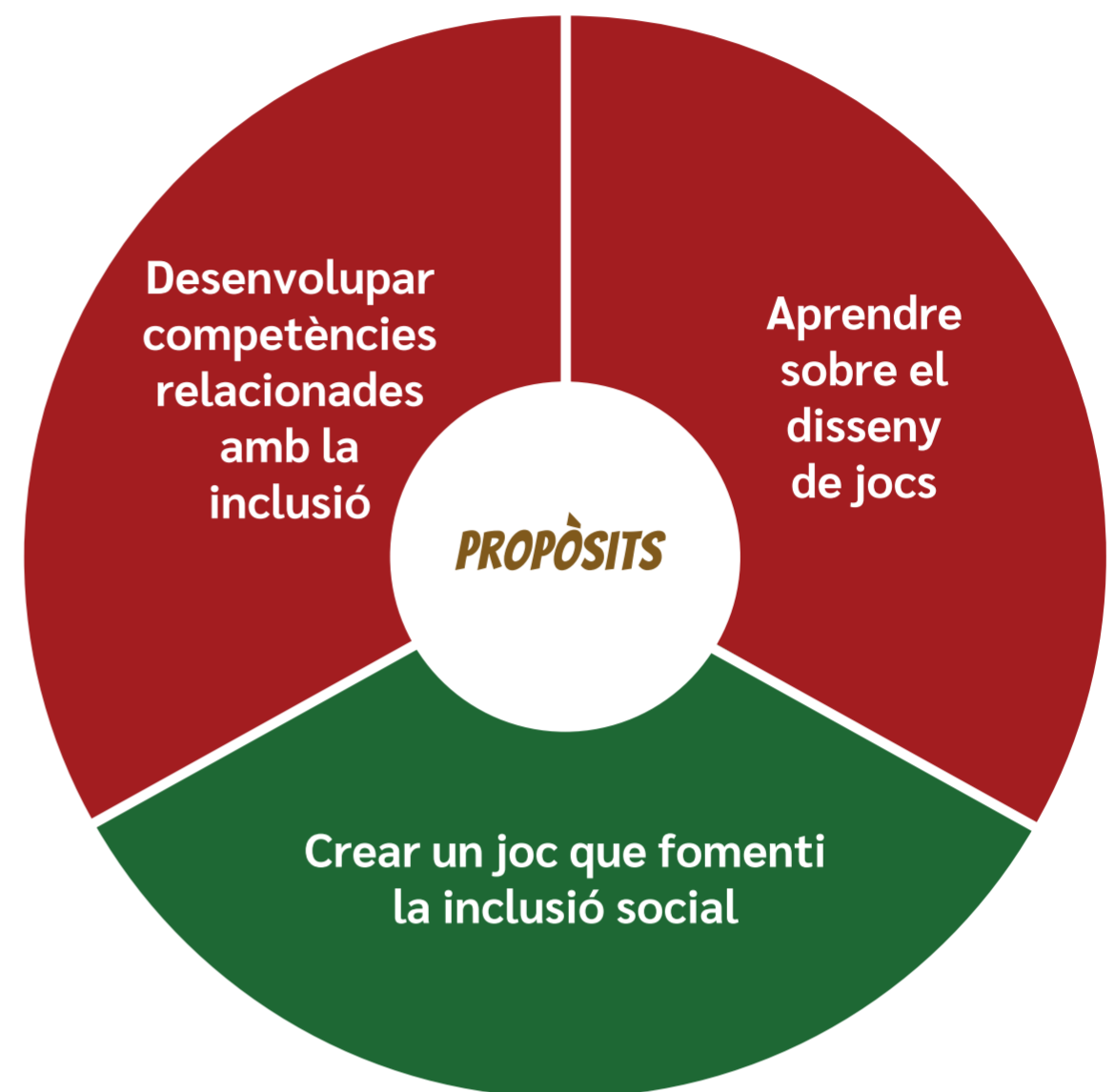
CONSULTIU



Projectes desenvolupats en centres d'educació formal, en contextos d'educació no formal, o impulsats per particulars. Les joves s'involucren només a la fase de provatures del joc (que és creat per les promotores del projecte).



● Joves involucrades ● Joves no involucrades



● Propòsit principal ● Propòsit secundari ● No és un propòsit

DESENVOLUPAMENT

En aquest model es desenvolupa un únic joc, que és dissenyat per les promotores del projecte. Les joves participen en sessions de treball per provar el joc en profunditat i fer comentaris sobre els mecanismes i dinàmiques, el tipus de joc, els continguts i la seva integració, entre altres. El temps de desenvolupament és des de dues hores (una prova i comentaris ràpids) fins a vuit hores (amb una prova llarga, debat i suggeriments de millora). Aquest model facilita la participació de moltes joves en un mateix joc.

PARTICIPANTS

Principalment, estudiants d'instituts (amb assistència obligatòria) o participants de centres juvenils.

ALTRES ACTORS INVOLUCRATS

Treballadores juvenils i tècniques d'entitats, professorat, expertes en disseny de jocs o disseny gràfic, professionals de joventut i voluntàries.

ESTRUCTURA

Projecte per desenvolupar un únic joc, en el qual les joves participen en la fase de provatures del joc. Totes les activitats són guiades per les promotores del joc.

ACOMPANYAMENT

Principalment, treballadores juvenils i tècniques de les entitats involucrades, i professorat dels centres.

COMPETÈNCIES PERSONALS

| | |
|----------------------|-------|
| Creativitat | ●○○○○ |
| Resiliència | ●●●○○ |
| Solució de problemes | ●●●○○ |
| Adaptabilitat | ●○○○○ |
| Comunicació | ●●●●● |
| Esperit crític | ●●●●● |

COMPETÈNCIES SOCIALS I CÍVIQUES

| | |
|---------------------------------|-------|
| Col·laboració | ●●●○○ |
| Implicació | ●●○○○ |
| Respecte | ●●●●○ |
| Empatia | ●●●○○ |
| Decisions democràtiques | ●●●●● |
| Pràctiques de ciutadania activa | ●●○○○ |

EXEMPLES D'EXPERIÈNCIES

