



Erasmus+



PLAYING FOR REAL NEWSFLASH

gamification and capacity building for long-term unemployed

GENER - FEBRER 2016

El projecte Erasmus+ *Ludificació per a aturats de llarga durada te com a missió* treballar amb educadors, coachs i aturats per explorar i posar en pràctica noves formes d'aprenentatge per ajudar i motivar els aturats a tirar endavant.

Barcelona Jam o setmana experimental de ludificació

El passat mes de novembre de 2015 la Cambra de Comerç de Sabadell juntament amb la Fundació Barberà Promoció van acollir a més de 50 persones de diversos països europeus, en una setmana de formació experimental, per participar en diferents activitats en les quals s'han aplicat noves tècniques d'aprenentatge a partir del joc, un sistema conegut amb el nom de ludificació

La missió principal era involucrar a tot el grup de participants en sessions pràctiques ludificades orientades a l'apoderament de persones aturades en situació de precarietat econòmica i social així com la millora de la seva orientació i ocupabilitat.

La BCN Jam va presentar riques dinàmiques de joc experimental creades per les organitzacions participant en el projecte i recolzades per la consultora de ludificació [Cookie Box](#), que van generar nous aprenentatges i nous reptes pel grup de professionals i educadors que treballen en aquets àmbits.

Aquets aprenentatges seran transferits en les diferents realitats socials dels participants.



Els reptes

Alguns dels reptes que s'han d'afrontar quan s'utilitzen les tècniques de ludificació en contextos socials complexos són:

- La ludificació es desenvolupa en unes situacions vitals molt incontrolables
- Les actuacions de cada grup porten diferents ritmes
- Les missions que s'estableixen poden ser molt diverses
- També difereixen els nivells i les progressions de cada grup
- Donades aquestes dificultats costa sistematitzar la ludificació en forma d'un sol procés

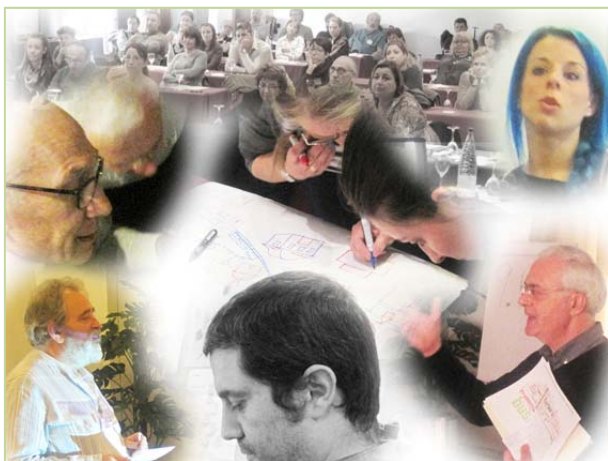
« Estem obrint nous camps en la ludificació i som optimistes en quant a resultats ! »



Volem compartir

Si voleu més informació sobre Barcelona Jam, o sobre el projecte, els seus reptes i les seves missions podeu consultar el web: [Playing for Real](#).

Qualsevol contribució o intercanvi d'informació serà benvinguda. ☺



Els nostres testimonis

L'avaluació de la setmana experimental de ludificació, BCN Jam, revela interessants comentaris i reaccions dels participants:

- "La preparació de l'activitat no només va ser un important repte, però també va ser divertit i va reforçar considerablement l'equip".
- "Va estar molt bé aprendre practicant. Els resultats van anar millorant pas a pas des d'un punt de vista creatiu."
- "Ens va ajudar a entendre com hem de preparar les nostres activitats local, ja que el que vam fer a petita escala com un joc ho podem traslladar a gran escala a la nostra comunitat"
- "Moltes coses es van construir durant les sessions: una clara comprensió de la progressió gamificada per apoderar, la progressió del propi grup de treball, noves capacitats, nou coneixement, noves tècniques de ludificació, noves fórmules de trencar barreres que van contribuir al nostre desenvolupament personal i professional."

Interessats contactar amb Mathieu Decq - mathieu@pistes-solidaires.fr o Jan Gejel - jan.gejel@skolekom.dk

Contacte català: Amàlia Quera - aquera@cambrasabadell.org

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

ELS ACTORS A CATALUNYA: Com s'està implementant el projecte la Cambra de Comerç de Sabadell?

La Cambra de Comerç de Sabadell compta amb la col·laboració de la Fundació Barberà Promoció per a dur a terme el [projecte de Ludificació](#).

La Fundació Barberà Promoció, junt amb el Centre de negocis Nodus Barberà, són les dues entitats de l'Ajuntament de Barberà del Vallès que amb la marca "És Barberà, empresa i societat" treballen pel desenvolupament socioeconòmic, creació i qualitat d'ocupació al municipi.

En el marc de les jornades de Ludificació que es van dur a terme al novembre de 2015, professionals d'ambdues entitats van participar en les diferents sessions de Ludificació

experimental aportant els seu coneixement i avaluant-les des d'un punt de vista tècnic.

Entre les diferents activitats realitzades, cal destacar l'exposició de tres persones de Barberà del Vallès que han creat un negoci amb el suport de la Fundació Barberà Promoció.

Aquestes persones s'han presentat com a testimonis de persones apoderades i amb capacitat per tirar endavant i consolidar el seu projecte empresarial, i com a referents per impulsar la creació de projectes professionals a altres persones en situació d'atur.

Aquestes persones són:

Pedro Pérez López
"Rostisseria Chef d'Or"
Rostisseria de Barberà del Vallès



Jordana de Haro Cano
"Ingravity Studio"
Escola de Ball (Pole Sport) de Barberà del Vallès



Maribel Crespo Rodríguez
"Espai Eco"
Comerç de productes ecològics del
Mercat Municipal Onze de Setembre de
Barberà del Vallès



Des d'ambdues entitats es valora molt positivament l'experiència d'aquesta setmana experimental i es segueix treballant per a portar a terme activitats recolzades pel treball científic dels socis del projecte que aporten el coneixement en Ludificació.

Qui aporta el coneixement de Ludificació?



[Cookie Box](#) és una consultora en Ludificació ("Gamification") i Narratives Transmèdia que treballa la gestió del canvi de les persones des de la disrupció, la innovació, el fet consultiu i la rigurositat.

Per Cookie Box l'exercici de realisme en Ludificació que es va produir a Sabadell suposa la implementació total d'una solució analògica en base al mètode Cookie Box: un bon concepte i una potent narrativa per a començar. En definitiva, un "Storytelling" que lliga el punt d'inici (A, allí on som) amb el d'arribada (B, allí a on volem anar). Tot seguir un bon farciment de plataformes que, com és el cas, no necessàriament són digitals i que contenen la experiència i el contingut. En el cas que s'explica, diverses activitats (mecàniques de joc) elaborades pels diferents partners del projecte, i per tant des de països diversos, i sempre garantint que es tractés algun dels continguts a emfatitzar: escoltar la ràbia, curiositat, motivació, comunitat...Aquestes varen prendre la forma de jocs de taula, de preguntes, de dibuix, artístiques, etc. La Ludificació està present en la forma de dinàmiques (els motivadors que caracteritzen a cada activitat) així com en els mecanismes informatius presents (diguem on sóc, que he fet, que puc millorar, com he puntuat, com comparo amb la resta, etc.). Sempre cooperant des de cada equip internacional per a competir, entre països. En positiu. Aprenent. Evolucionant. I passant-ho bé. Tot plegat ha suposat un gran aprenentatge per a Cookie Box també! a més d'una implementació molt gratificant mercès a la seva component social.

Interessats contactar amb Mathieu Decq - mathieu@pistes-solidaires.fr o Jan Gejel - jan.gejel@skolekom.dk

Contacte català: [Amàlia Quera - aquera@cambrasabadell.org](#)

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.