



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

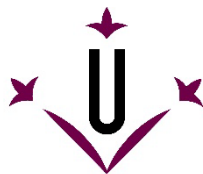
International
Conference
on University
Teaching
and Innovation

Disseny cooperatiu de jocs de taula lingüístics mitjançant Viacocrea

Un recurs innovador en la formació de mestres



Laia Cutillas Alberich
Manoli Pifarré Turmo



Universitat de Lleida



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Introducció

- **Jugar** no és només una manera divertida de passar l'estona, sinó també una forma d'**aprendre**.
- El **joc** facilita el **desenvolupament cognitiu** (Hassinger-Das et al., 2017; Metafeira et al., 2020; Nijhof et al., 2018).
- Usar **jocs de taula** a l'aula de Primària pot aportar beneficis en processos cognitius com la **flexibilitat** i millores en habilitats acadèmiques com la **fluïdesa lectora** (Vita-Barull et al., 2023).



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



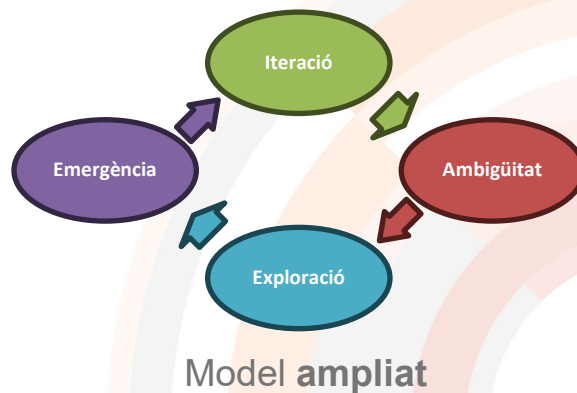
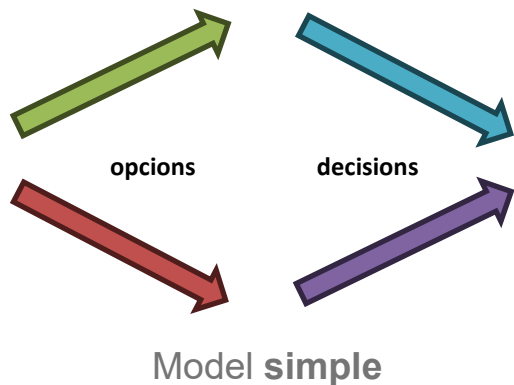
Introducció *Aprenentatge Basat en Jocs*

- L'Aprenentatge Basat en Jocs (ABJ) consisteix en usar **jocs de taula** a l'aula escolar per a l'adquisició de **coneixements** i el desenvolupament d'**habilitats i competències** (Vita-Barull et al., 2024).
- Els **jocs** poden ser útils en entorns d'aprenentatge per diverses raons, com la **motivació**, l'**adaptabilitat** o bé l'acceptació del **fracàs** (Plass et al., 2016).
- L'**ABJ** no pot relacionar-se **unívocament** a una teoria de l'aprenentatge (Plass et al., 2016).



Introducció *creativitat*

- Els jocs de taula poden promoure la **creativitat** com a procés **iteratiu, ambigu i improvisat**, en un entorn **col·laboratiu** (Sawyer, 2022).
- Procés **creatiu** (Sawyer, 2021)





XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

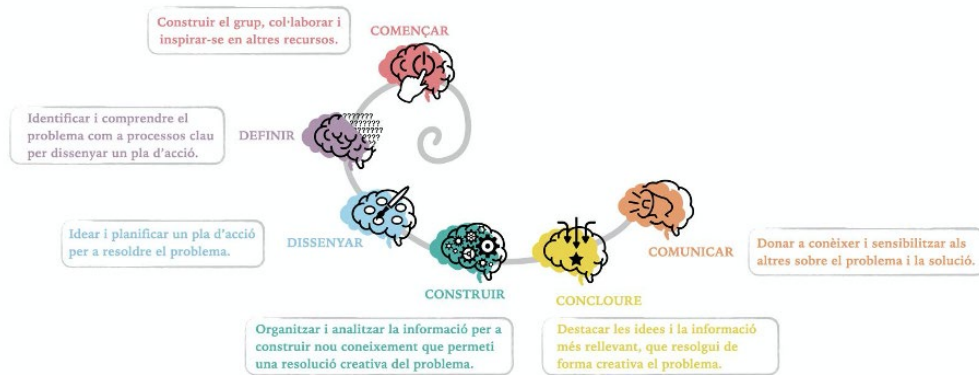
Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation

Introducció *Viacocrea*

- **Viacocrea** és un recurs educatiu que **potencia** el procés creatiu.
- S'estructura en **sis fases** i es concep com un procés **iteratiu i cíclic** (Grup de Recerca COnTIC, 2021).





XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Objectius

- L'estudi valora l'experiència de dissenyar **jocs de taula lingüístics** mitjançant la plataforma **Viacocrea**.
 - a) analitzar si el **producte final**, el joc de taula, és adequat a la tasca encomanada.
 - b) valorar si el **recurs utilitzat**, la plataforma Viacocrea, ha ajudat als participants a l'hora de dissenyar-lo.



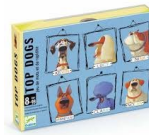
XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Mètode seqüència didàctica

- **Seminari *Ludificació a l'aula. Els jocs com a eina d'aprenentatge***, impartit per la psicopedagoga Jèssica Poch ([Top Toys](#)).
 - ABJ, tipologies de jocs, jocs a l'aula escolar, disseny de jocs de taula.
 - Jocs lingüístics de [Djeco](#)
- **Disseny i creació dels jocs de taula** mitjançant la plataforma **Viacocrea** (3 sessions de 2 hores).
- **Presentació dels prototips a la I Fira de Jocs de Llengua.**



I Fira de Jocs de Llengua
5/05/2023 8-12 h. Aula STEM 3.01





XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Mètode *mostra*

- Participants i jocs creats

Equip de treball	Membres	Nom del joc
Les Bratz	5	Jen-Cat
El club dels cinc	5	Tot i res
Chirimoyas	4	Lletreja'm
La colla de l'esbarjo	5	Trilingual



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Mètode *procediment*

- **Adequació:** rúbrica analítica
- **Creativitat:** rúbrica holística

RÚBRICA D'AVUÀLUCIÓ DEL JOC DE TAULA						
Nom i cognoms de l'estudiant: Assignatura: Grup:		MOLT BÉ	BÉ	SUFICIENT	MALAMENT	MOLT MALAMENT
Professor/a que avalua:		Sense mancances	Poques mancances	Bastantes mancances i algunes d'important	Moltes mancances i algunes d'important	Moltes mancances importants
(Per avaluar, introdueix la puntuació corresponent de cada ítem i calcula vet la suma el quadre de puntuació total.)						
JOC DE TAULA (25%)	☐ Treballa l'àrea de llengua ☐ És adequada ☐ Objectius clars ☐ Contingut correcte ☐ Material resistent	Observacions (opcional):				
		5	3,75	2,5	1,25	0
POSTER (25%)	☐ Disseny atractiu ☐ Nom/títol que crida l'atenció ☐ Estilgen motivador ☐ Indica l'estat dels jugadors ☐ No hi ha faltes d'ortografia	Observacions (opcional):				
		2,5	1,875	1,25	0,625	0
INSTRUCCIONS (25%)	☐ Pòster/tríptic informatiu i clar ☐ Objectius del joc ben explicats ☐ Instruccions entenedores i clares, ben redactades ☐ S'explicitquen les característiques (creadors, contingut, temps de joc...) ☐ No hi ha faltes d'ortografia	Observacions (opcional):				
		2,5	1,875	1,25	0,625	0
Observacions generals (opcional):						Puntuació total

RÚBRICA D'AVUÀLUCIÓ JOC DE TAULA

ÍTEMS A AVUÀLUIR	VALORACIÓ (1-5) *
El nom del joc: crida l'atenció? Té a veure amb el joc?	
L'edat: és adequada?	
El temps de joc: és adequat per a l'edat del jugador?	
El objectiu del joc: són clars? Estan ben explicats? Són adequats a l'edat del jugador?	
El contingut del joc: és correcte?	
Material del joc: és resistent?	
S'expliciten totes les característiques: nom, edat, nombre de jugadors, nom del creador, nom de l'il·lustrador, objectiu, contingut, etc.	
Creus que el PVR és correcte?	
El companyeries?	
Es sapia per AB?	
Valoració global del joc:	
Observacions:	

*1: Molt poc
2: poc
3: regular
4: bé
5: molt bé



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà

9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation



CONGRÉS INTERNACIONAL DE DOCÈNCIA UNIVERSITÀRIA I INNOVACIÓ
JEN-CAT

afavores la formació de paraules i les
afavores d'una manera divertida.
Però, qui vigila no caigui la torre.

NO ET QUEDIS SENSE

Concentració
Capacitat d'anàlisi
Preses de decisions
Anàlisi de paraules
Estratègia

Edat	Jugadors
+6	2-6





XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation

Resultats *producte final*

- **Jen-Cat (Les Bratz)**
 - Joc de peces inspirat en el **Jenga** (Hasbro Gaming).
 - L'adaptació consisteix en què cada peça de fusta té una **síl·laba** o un **símbol** que permet fer una **acció** concreta: robar una peça / canviar una peça / comodí de vocal / comodí de síl·laba.
 - Cada jugador ha de **formar** el màxim de paraules possibles amb les síl·labes que té i les ha d'**escriure** en un paper, sense fer **faltes d'ortografia**.
 - Es **puntuen** les paraules entre 1 i 20 punts segons el **nombre de síl·labes**.



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà

9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation





XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation

Resultats *producte final*

- **Tot i res (El Club dels Cinc)**
 - Joc de tauler inspirat en el **Trivial** (Parker Brothers)
 - L'adaptació consisteix en què el jugador ha de superar un **minijoc** relacionat amb la llengua i cultura catalanes: paraules tabú / barbarismes / síl·labes / mímica de tradicions catalanes / endevinalles / frases fetes.
 - Si supera la prova, obtindrà la **moneda** corresponent a aquell **minijoc**.
 - Qui obtingui les sis **monedes** diferents i arribi al **final**, guanyarà la partida.



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

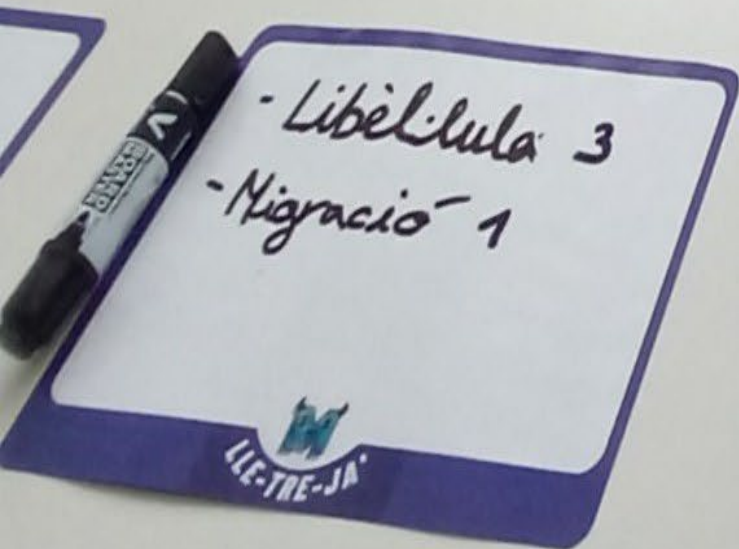
Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation





XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation

Resultats *producte final*

- **Lletreja'm (Chirimoyas)**
 - Joc de cartes **ortogràfic** amb dues modalitats diferents:
 1. **Cartes liles**: similar al joc **Uno** (Mattel)
 - Tirar les cartes al centre i picar al munt quan **coincideixin** en algun aspecte: primera o última lletra igual / primera o última síl·laba igual / mateix nombre de síl·labes.
 2. **Cartes de color groc, verd i vermell** (tres nivells de dificultat):
 - Es diu en veu alta la paraula, el jugador ha de **lletrejar-la** i després **escriure-la**.
 - Qui aconsegueixi **10 punts**, guanya la partida.



**XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025**

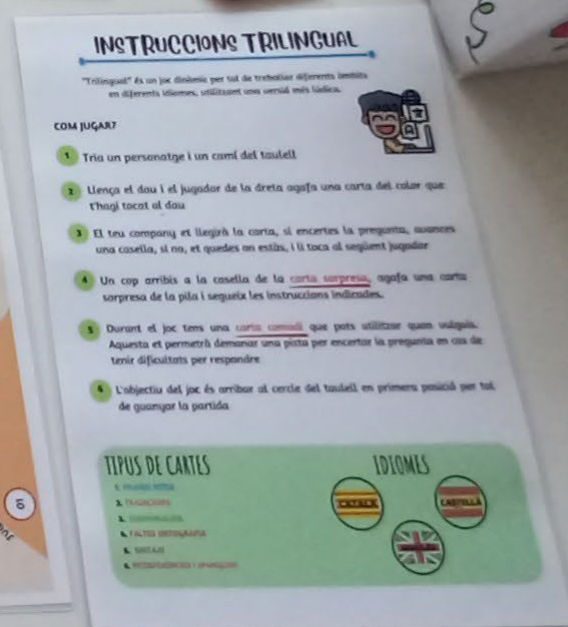
Docents d'avui per a la universitat del demà

10 / 11 de iulie 2025

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

**Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación**

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation





XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025

CIDUI

Congrés
Internacional
de Docència
Universitària
i Innovació

Congreso
Internacional
de Docencia
Universitaria
e Innovación

International
Conference
on University
Teaching
and Innovation

Resultats *producte final*

- **Trilingual (La Colla de l'Esbarjo)**

- Joc de tauler similar al **Trivial** (Parker Brothers)
- L'adaptació consisteix en què les cartes són de **sis tipus**: frases fetes / tradicions / endevinalles / faltes d'ortografia / sintaxi / interferències i Spanglish.
- Les preguntes poden ser sobre llengua **catalana, castellana o anglesa**.
- Al llarg del recorregut, hi ha caselles amb cartes **sorpresa**.
- Cada jugador té una carta **comodí** que pot usar quan vulgui per demanar una **pista**.



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Resultats *producte final*

- Avaluació de l'**adequació** per part de la professora

Equip de treball	Nom del joc	Adequació (L. Cutillas)
Les Bratz	Jen-Cat	10
El club dels cinc	Tot i res	9'4
Chirimoyas	Lletreja'm	8'2
La colla de l'esbarjo	Trilingual	7'5

Resultats *producte final*

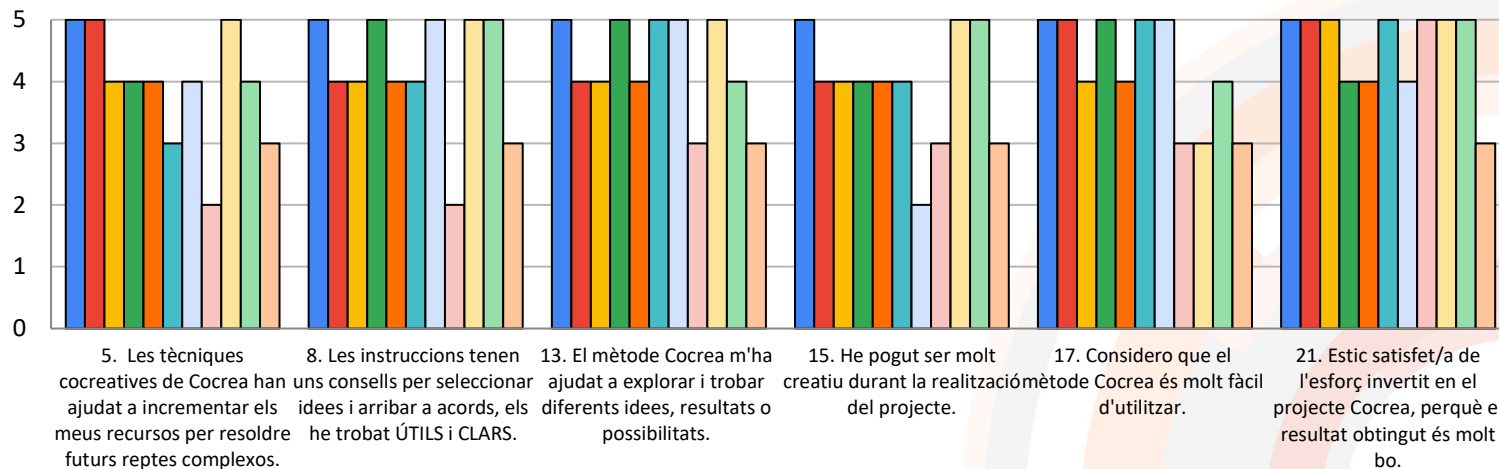
- Avaluació de la **creativitat** per part de les psicopedagogues

Equip de treball	Nom del joc	Creativitat (J. Poch)	Creativitat (M. Pifarré)
Les Bratz	Jen-Cat	4'5	4
El club dels cinc	Tot i res	3'5	4
Chirimoyas	Lletreja'm	4	4
La colla de l'esbarjo	Trilingual	4	3



Resultats *recurs educatiu*

- Percepcions sobre la plataforma Viacocrea per part dels participants





XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Discussió

- La **innovació** del projecte presentat es basa en dos **factors** clau:
 - El **joc** com a eina per **aprendre**, treballant competències i sabers de l'àrea de **llengua**.
 - L'ús d'una **plataforma** que promou, orquestra i enriqueix el procés creatiu per **dissenyar** un joc.
- Els participants han fet un **treball profund** sobre diversos aspectes de la **llengua**: ortografia, estructura sil·làbica, llenguatge figurat...
- L'opinió dels participants sobre **Viacocrea** és que han treballat **en equip** i que la **interacció** els ha ajudat a ser **creatius** (Sawyer, 2022).



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Conclusions

- **Producte final**
 - **Adequació:** els jocs compleixen els **requisits** per a l'ABJ, treballen competències i sabers de l'àrea de llengua i són **adients** per a alumnes d'**Educació Primària**.
 - **Creativitat:** els participants han reutilitzat **aspectes** de jocs existents de forma **innovadora**.
- **Recurs educatiu**
 - **Viacocrea** ha potenciat el **procés creatiu** i ha facilitat la **generació** d'idees originals (Pifarré, 2023).
- Tot i no ser una implementació d'ABJ, els estudiants han estat **motivats** i s'han **compromès** amb la tasca durant la seqüència didàctica (Plass et al., 2016).



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Bibliografia

- Departament d'Educació. (2022). Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica. *DOGC núm. 8762, 29/09/2022*.
<https://portaldogc.gencat.cat/utisEADOP/PDF/8762/1928585.pdf>
- Grup de Recerca COnTIC. (2021). *Projecte Co-Crea*. <https://contic.udl.cat/ca/projecte/co-crea>
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Journal for the Study of Education and Development: Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191-218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Metafeira, B. K., Futo, J., Drew, R., & Takacs, Z. K. (2020, Maig). Parents' Beliefs About Play and the Purpose of Preschool Education, Preschoolers' Home Activity and Executive Functions. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01104>
- Nijhof, S. L., Vinkers, C. H., van Geelen, S. M., Duijff, S. N., Marijke Achterberg, E. J., van der Net, J., Veltkamp, R. C., Grootenhuis, M. A., van de Putte, E. M., Hillegers, M. H. J., & van der Brug, A. W. (2018, Desembre 421-429). Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 95. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2018.09.024>
- Pifarré, M. (2023). Designing, implementing and evaluating a co-creative support technology. In L. Gómez Chova, C. González Martínez, & J. Lees (Eds.), *EDULEARN23: 15th International Conference on Education and New Learning Technologies, Palma (Spain), 3rd-5th of July, 2023 : Conference Proceedings* (pp. 4364-4368). IATED Academy. 10.21125/edulearn.2023
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2016). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Sawyer, R. K. (2021). The iterative and improvisational nature of the creative process. *Journal of Creativity*, 31, 100002. <https://doi.org/10.1016/j.joc.2021.100002>
- Sawyer, R. K. (2022). The dialogue of creativity: Teaching the creative process by animating student work as a collaborating creative agent. *Cognition and Instruction*, 40(4), 459-487. <https://doi.org/10.1080/07370008.2021.1958219>
- Vita-Barull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Guzmán, N., Fernández-Muñoz, C., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2023, Desembre). Board game-based intervention to improve executive functions and academic skills in rural schools: A randomized controlled trial. *Trends in Neuroscience and Education*, 33, 100216. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2023.100216>
- Vita-Barull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2024, Octubre). Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 93, 101946. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>



XIII
CONGRÉS
CIDUI
2025

Docents d'avui per a la universitat del demà
9, 10 i 11 de juliol 2025



Moltes gràcies!
¡Muchas gracias!
Ezkerrik asko!
Moitas grazas!
Thank you!



Teniu preguntes?

