

Escola

‘ESCAPE ROOMS’ PER MILLORAR L’APRENENTATGE

Resoldre problemes i situacions a través del joc incrementa la motivació, la implicació i la proactivitat dels alumnes

ESTHER ESCOLÁN

El diccionari terminològic del Termcat defineix la paraula *ludificació* com “l’estratègia consistent a utilitzar la mecànica del joc en l’entorn educatiu, per captar la motivació de l’estudiant”. Es tracta d’una eina –el joc– posada al servei del procés d’aprenentatge, el qual, com a resultat, esdevé més experiencial i significatiu, amb tots els avantatges que això suposa per als més petits.

DISSENY I DIFICULTAT ADEQUATS

Tal com apunta Joan Arnedo, director del màster en disseny i programació de videojocs de la UOC, el poder del joc com a motor d’aprenentatge “és una cosa que tots hem experimentat algun cop, de petits o de grans”. Al seu parer, entreteniment i aprenentatge no tenen per què ser termes antagònics, però alerta que “cal anar amb molta cura a l’hora de poder desplegar correctament aquest potencial”. Això vol dir que cal “un disseny adequat a allò que volem ensenyar i tenir consciència de quins elements ens serveixen per motivar”. “També cal que la dificultat sigui proporcional, i que els participants, fins i tot si al final fracassen, sentin que tenen la capacitat de fer-ho millor el següent cop”, assenyala.

En el cas dels *escape rooms* –el context dels quals és el d’una narrativa fictícia–, “el simple fet de posar davant del participant un objectiu en forma de repte és un gran element motivacional”, assegura Arnedo. El propòsit, destaca, “deixa de ser aprendre perquè ho diu algú, i les accions tenen un efecte tangible, un retorn immediat, en forma d’avenç en la narrativa”. I és que no és el mateix demanar resoldre un problema de matemàtiques que dir-los que un *hacker* els ha robat un fitxer xifrat i l’han de descodificar com sigui. “Si parlem d’infants o joves –subratlla Arnedo–, afegir un «A veure si ets capaç de...» ja és la cirereta del pastís!”

TREBALL COOPERATIU I TRANSVERSAL

Per a Amalia Gordóvil, professora col·laboradora de psicologia de la UOC, l’*escape room* comporta “avan-



GETTY

tatges com el foment del treball cooperatiu entre alumnes, el raonament deductiu i la pràctica d’habilitats socials”. Això resulta especialment interessant quan la canalla pot descobrir noves facetes dels seus companys i és que, a classe, assenyala Gordóvil, “sempre hi ha alumnes que destaquen més a nivell lectiu i altres que passen desapercebuts i que a l’*escape room* poden posar en marxa un pensament més divergent o deductiu que els fa avançar en l’objectiu del joc”. Gordóvil, que també treballa al Centre GRAT, subratlla que la ludificació en general i els *escape rooms* en particular són “una bona eina d’avaluació per al professorat per observar noves habilitats dels seus alumnes i, en funció d’això, poder fer canvis estructurals a l’aula, com ara

situar determinats alumnes al costat d’altres per aprofitar millor el treball cooperatiu, que cada cop està més present a l’escola”.

Gordóvil també destaca que aquest tipus de dinàmiques “entrenen la capacitat per resoldre problemes, posen en marxa el pensament divergent, estimulen la creativitat, l’observació, la capacitat atencional, el treball cooperatiu i les habilitats socials, en tant que, per resoldre el repte, el grup ha d’estar cohesionat i això implica haver-se d’escoltar, organitzar-se i col·laborar”. Finalment, Gordóvil també es refereix a la crítica constructiva que cal fer quan el grup no surt airo de la missió, moment en el qual “és necessari valorar entre tots què ha passat i com es podria resoldre en futures ocasions”.✳

En resum

Escape Course o com trobar les 12 claus de la ludificació

El 6 de maig arrenca l’Escape Course que Marinva ha dissenyat per a Plataforma C i que busca desvelar les 12 claus de la ludificació. A Marinva, tal com afirmen la seva directora, Esther Hierro, i el seu *gamification senior*, Jose Abellán, creuen fermament “en el poder del joc per impactar i (trans)formar a través d’experiències activadores i significants”. El seu lema, “Jugant la gent s’entén”, diu molt dels avantatges que el joc aporta al procés d’aprenentatge, uns avantatges que van “des d’una socialització més gran fins a un desenvolupament emocional i de l’empatia més alt, passant per una reducció de l’estrès, alhora que fomenten la creativitat i apugen l’autoestima perquè creix la capacitat de trobar més recursos per solucionar els nostres problemes”.

El curs, adreçat a responsables de comunicació interna, recursos humans i màrqueting, i també a directores de centres educatius, empreses, ONG i associacions, entre d’altres, es planteja com “un viatge en què ens acompanya la Lúdica, una nena que ha oblidat 12 coses molt importants per a ella”, ressalten Hierro i Abellán. Al final de cada dia, s’haurà de resoldre un repte responent a una sèrie de preguntes en menys de 5 minuts. Caldrà parar atenció a les anotacions del curs perquè, a més del contingut diari, hi ha una sèrie de pistes per aconseguir el codi d’accés al repte i als continguts de l’endemà.