

Escola LUDIFICACIÓ ALS ENTORNS EDUCATIUS

La ludificació permet connectar emoció i aprenentatge i trobar sentit a les coses, fent-ho, a més, de manera divertida, cosa que augmenta la motivació

ESTHER ESCOLÁN

Aprofitar el potencial de les eines 2.0 com a motor d'aprenentatge a les escoles sembla una aposta guanyadora. No obstant, no tots els centres educatius han anat incorporant aquestes eines al mateix ritme. De fet, al principi despertaven certes reticències perquè es pensava que arrabassarien la supremacia dels tradicionals llibres de text. Com a eines innovadores, calia un temps per introduir-les, per experimentar i investigar els seus possibles usos dins de l'escola, un tast que des de l'Institut de Ciències de l'Educació

(ICE) de la UB, al Campus Mundet, van materialitzar el curs passat a través dels tallers Descobrim, en els quals, a més de robòtica educativa, va parlar-se de ludificació. "La finalitat d'aquest taller va ser crear la curiositat per aquesta metodologia i donar una breu introducció pràctica del seu potencial per poder aprofundir-hi en un curs més extens, que es va dur a terme el juliol del 2016 dins del marc dels Estius a l'ICE i al qual van assistir 30 docents de primària i secundària, molts dels quals ja estan ludificant a

les seves aules", explica Lluís Casas, responsable de formació de l'ICE.

L'ICE té com a missió la formació permanent del professorat de tots els nivells educatius, i en aquest cas aquesta tasca va servir per corroborar que la ludificació era un camp poc conegut i de vegades treballat de manera poc sistematitzada. "Calia donar-lo a conèixer pel seu valor d'innovació i motivació", subratlla Casas. Aquesta iniciativa va tenir continuïtat el 27 de maig, quan l'ICE, juntament amb Natxo Maté i Christian Negre, professors,

PERE TORDERA

