

## La Salle La Seu d'Urgell incorporarà la gamificació a les classes el curs vinent

Dm, 21/06/2016 per Fundació Escola...

[L'Escola Cristiana](#)

El col·legi La Salle de la Seu d'Urgell introduirà l'any vinent la gamificació i els jocs dins el projecte pedagògic de l'escola i utilitzarà aquest tipus d'estratègies per treballar continguts en les diferents assignatures. La gamificació, paraula que prové de l'anglès 'game' (joc), és l'ús dels elements i de la mecànica del joc en contextos aliens a aquest amb l'objectiu d'orientar el comportament de les persones i aconseguir determinades fites.

La directora del centre, **Anna Sansa**, ha detallat que "el joc s'inclourà l'any vinent a tota l'escola de forma transversal des d'infantil fins als cicles formatius" i ha afirmat que és "la primera escola de Catalunya a fer-ho" i que per això han hagut "de formar els professors perquè aprenguin a utilitzar el joc com a eina d'ensenyament".

La coordinadora pedagògica de l'escola, Meritxell Nieto, ha assegurat a l'ACN que "en l'àmbit pedagògic el joc aporta molts beneficis". A més, ha explicat que l'etapa de primària durant el tercer trimestre ha treballat l'assignatura d'emprenedoria a través del joc. Nieto ha explicat que el joc estimula la part cognitiva, l'atenció i la memòria de treball; la part emocional, ja que els alumnes han d'aprendre a guanyar, a perdre i a tenir empatia amb els companys; i la part social, ja que s'ha de treballar de manera cooperativa, han de col·laborar entre ells. També ha apuntat que "aquesta estimulació en l'àmbit cognitiu, emocional i social, és una base important a escala d'aprenentatge".

De fet, Meritxell Nieto ha assegurat que "les matèries en les quals s'ha introduït el joc per fer un aprenentatge els resultats acadèmics han estat bons". La prova pilot d'aquest curs s'ha fet a l'assignatura de cultura clàssica, en la qual s'has treballat 'Els dotze treballs d'Hèrcules' mitjançant un joc narratiu. Nieto ha dit que "els resultats als exàmens han estat molt positius, ja que el que fan és consolidar una part teòrica d'una manera lúdica i motivadora".

El centre ha comptat amb l'assessorament del director de Cheap Films, Xavier Socías, un expert en jocs que ha aconsellat quins anirien bé a l'escola per tal de treballar diferents aspectes. Socías ha afirmat que "l'objectiu principal del joc és passar-ho bé, entre altres objectius inherents en qualsevol joc és l'acceptació de regles, saber prendre riscos, acceptar la frustració, saber guanyar o respectar els torns".

Entre els exercicis que s'han utilitzat enguany a la Salle, explica Socías, hi ha el Fauna, un joc en què es fan preguntes sobre el regne animal mitjançant un sistema d'apostes, s'utilitza un mapamundi i es treballa també el sistema mètric. Els nens també han jugat al Piu Piu, que amb un sistema de cartes treballa l'estratègia, i que, segons els docents, és molt adequat per als cicles de primària. I un darrer joc anomenat Carcassone, que consisteix a conquerir territoris i que va formant el mapa mentre dura la partida, de fet la recreació serveix per a treballar la concepció espacial. En aquest sentit, Socías, ha assegurat que "a més de divertir-nos, cada joc en concret es poden utilitzar per a una aplicació o una altra".

L'escola ha organitzat una jornada de portes obertes perquè els alumnes, durant una tarda, ensenyessin els jocs amb els quals han treballat aquest darrer trimestre als pares i així, aquests, puguin conèixer de forma més propera el nou projecte de l'escola.