“Volem que l’estudiant s’impliqui amb el que veu”

L’arqueòleg Josep Maria Macias (ICAC) i l’enginyer Juan José Ramos (UAB) han estat guardonats en la convocatòria RecerCaixa 2015 per desenvolupar un joc seriós per a secundària. Anomenat “projecte Arrel”, consisteix en aplicar el joc seriós en entorns col·laboratius amb l’objectiu de transmetre el patrimoni cultural de Catalunya. El Dr. Macias és investigador sènior de l’ICAC i el Dr. Ramos, investigador sènior del grup de recerca Logisim, dins del Departament de Telecomunicació i Enginyeria de Sistemes de la UAB.

Juan José Ramos (dreta), en el lliurament dels ajuts RecerCaixa, el 27 de gener. Foto: RecerCaixa.

Per què creieu que el vostre projecte és un dels 19 seleccionats?

És una convocatòria molt competitiva, però és un projecte atractiu, d’aplicació directa i amb un potencial de disseminació molt ampli, perquè és molt concret, i combina experimentació

amb una forma imaginativa de difondre el patrimoni. A més, en els jocs seriosos cada cop s'hi creu més i s'integren com a eines complementàries en els processos d'aprenentatge.

També hi deu haver influït que sigui col·laboració entre arqueòlegs i enginyers.

Sí, es tracta d'una col·laboració molt transversal entre un institut d'arqueologia, l'ICAC, i un grup de recerca en logística i presa de decisions en el sector del transport aeri, Logisim, que treballa resolent problemes en entorns complexos.

Cosa que ara aplicareu a l'ensenyament.

Sí, implicant l'estudiant en la presa de decisions per conèixer el patrimoni. Volem que l'estudiant prengui decisions no només per accions immediates, sinó per interpretacions de realitats pretèrites, de manera que vagi aprofundint en el coneixement d'aquest passat. Hem de ser capaços de traslladar el jugador a aquell moment i preguntar-li: "Què faries i com ho faries?"

Com un passeig actiu pel passat.

Un passeig, sí, però també pel present: volem que l'estudiant entengui com és l'espai per on camina avui. No ens interessa que s'hi acosti des del punt de vista arqueològic sinó des del punt de vista diacrònic. Que vegi el present com a resultat del passat. Per exemple: si el posem a la plaça de l'Ajuntament de Tarragona, que entengui per què és com és.

Un circ fossilitzat!

I més coses! No es tracta tant que els adolescents sàpiguen quants metres feia de llarg com que comprenguin que aquest circ, fet de punta a punta de la muralla republicana, tenia la funció lúdica com a circ i alhora era la frontera entre l'àmbit públic, imperial, i l'àmbit privat, residencial, de la ciutat.

Una comprensió global del monument.

És que no volem que aprenguin fets històrics, com a simples dades, sinó que s'impliquin amb el que veuen, que un joc així els motivi a buscar el per què dels fets i per què les ciutats vives són fruit d'un aiguabarreig de cultures i vicissituds històriques.

Es competiria entre grups.

Sí, així es treballa en equip, s'ha de consensuar el funcionament intern del grup i t'obliga a fer treball col·laboratiu. L'aprenentatge també és en aquest sentit.

Per jugar-hi es necessitarà un mòbil?

Sí. Pensem en una interfície amb suport mòbil, i de mòbils tots els estudiants d'ESO en tenen!

Parleu-nos del concepte "joc seriós".

És dins del que s'anomena ludificació o gamificació. El "joc seriós" es fa servir en la docència i formació universitàries, però també en l'àmbit de la empresa. Té l'avantatge que és engrescador: incentiva una certa competitivitat i te l'acabes prenent seriosament. Proporciona un entorn simulat que canvia segons decisions preses i altres factors que no pots controlar.

I l'aplicareu al cas concret del circ de Tarragona.

Testejarem el joc en escoles i tenint com a contingut el circ, en efecte, però és aplicable a altres públics i a altres recintes patrimonials. Farem una experiència pilot i innovadora. Hi veiem un recorregut important.

En un joc així la visualització del monument serà bàsica.

Sí, a part dels continguts. Avui els arqueòlegs treballem molt amb realitat virtual, 3D, fotogrametria, escàner làser… és ostentació, sovint! És hora que ho traslladem a un llenguatge gràfic simple, comprensible, a l'abast de tothom.

Text i retrats: Carme Badia i Puig