

Entrevista a Oriol Ripoll - @oriolripoll

“La gamificació dignifica l’educació”



“Gamificació” serà el primer dels [seminaris oberts del Camp Base](#) i dels [tallers Edulab](#) del projecte [Educació Demà](#) prevists pel 24 de novembre i el 1 de desembre, respectivament. En aquests 2 espais, la Fundació Jaume Bofill comptarà, entre d’altres desenvolupadors, amb l’especialista en jocs Oriol Ripoll. Autor de jocs per a projectes educatius, publicitat, lleure, experiències de comunicació, trobades i experiències formatives, Ripoll també és professor de creació de jocs a Enti, el grau de videojocs de la UB.

De què parlem quan diem “gamificació”?

Hi ha dues mirades actualment sobre la gamificació. La primera, la clàssica i la majoritària, ens parla d’aplicar les mecàniques del joc en entorns no formals. És a dir, es fa que una experiència recordi a un joc, gràcies als seus elements propis. Per exemple, es fa d’avatars, de nivells, de rànking, etc. Quin és el problema amb aquesta mirada de la gamificació? Normalment s’acaba simplificant tot tant que perdem l’oportunitat d’aprofitar les mecàniques del joc com a un element de transformació.

Però la gamificació no es tracta justament d’això? D’aplicar mecàniques de joc a diferents àmbits de la societat?

Hi ha cada vegada més mirades que veuen la gamificació més enllà de fer ús de les mecàniques de joc. Es tracta de fer viure experiències com si fossin un joc. Aquesta mirada té diferències respecte a l’anterior. Des del meu punt de vista, el més important de la gamificació és que posem a l’usuari al centre per a què visqui l’experiència com si es tractés d’un joc. En qualsevol àmbit, sigui educatiu o no, passem de ser creadors d’activitats a dissenyadors d’experiències. Per exemple, en el món escolar passem els continguts educatius per la pàtina de les mecàniques de joc. Això fa que la gamificació sigui una eina molt transformadora de la proposta educativa que hem fet fins ara.

Quin és l'origen d'aquest concepte?

Un monge del segle XIII va fer unes cartes il·lustrades que servien per a què els seus alumnes recordessin els conceptes treballats a classe. És a dir, el concepte és molt antic. Qualsevol persona que ha volgut posar en el centre a l'alumne ha utilitzat mecàniques pròpies del joc perquè són altament motivadores.

Però es parla de la gamificació des de fa relativament pocs anys.

Sí, els grans "popes" de la gamificació situen l'origen fa uns deu anys aproximadament perquè només parlen de l'experiència dels videojocs. Normalment, els elements que s'incorporen a les experiències gamificades tenen a veure amb els videojocs: nivells, desbloquejos, creació de clans, etc. Però, per exemple, quan a principis del segle XX van sorgir a Barcelona els moviments de renovació pedagògica es van portar a terme en algunes escoles iniciatives clarament gamificadores. Per això, no podem dir que la gamificació sigui una cosa moderna, sinó que el que s'ha fet últimament és conceptualitzar-la. És cert que, a més, s'ha creat la gran indústria dels videojocs, que pensa sobretot en l'usuari i en la seva experiència. Aquest és el motiu què hagin aparegut molts experts que han creat el *corpus teòric* sobre el qual treballar.

És a dir, el concepte modern de gamificació ha vingut de la mà dels videojocs.

Hi ha elements propis de la narrativa del videojoc que poden servir de forma molt evident per dissenyar experiències gamificades, però, des del meu punt de vista, no podem centrar-nos només en les eines digitals. La gamificació no va de tecnologia, va de persones. Com a eina motivadora, la clau és posar l'alumne al centre amb l'objectiu de què s'involucri més en l'aprenentatge.

Suposo que vostè aplica la gamificació en la seva tasca docent.

Sí, he introduït elements propis de la cultura del joc per augmentar la motivació en les classes que porto a terme a la universitat. El primer element que per mi és molt important és que els coneixements s'han d'anar construint poc a poc. A la primera classe parlo d'un tema, a la segona d'un altre i a la tercera els alumnes han d'incorporar coses de la primera i la segona. Això és molt propi dels nivells que es troben als videojocs. Si no has après a utilitzar l'eina 34, hauràs d'aprendre a fer-la servir perquè al següent nivell segur que l'hauràs d'utilitzar. Personalment, dissenyo l'assignatura perquè tots els aprenentatges es vagin teixint entre ells. També he introduït un sistema de puntuació pròpia dels jocs i utilitzo el concepte de "classe invertida". És a dir, el centre de l'assignatura són ells, no jo. El que jo pugui explicar ja ho ha escrit millor algú altre, està a un vídeo o ho trobarem a qualsevol altre lloc.

Quin és, doncs, el seu paper com a professor?

Jo puc ajudar-los a aplicar els coneixements. Els encarrego tasques per fer a casa que es converteixen en "missions". Els alumnes més ràpids porten a terme aquestes "missions", a més dels punts per la seva nota, guanyen estrelles. Com ells estan agrupats en clans, els equips que obtinguin més estrelles guanyen. Això provoca que els alumnes s'animin entre ells a entregar les feines ràpid i que les facin ben fetes. El que faig, doncs, no és un joc en sí

mateix però utilitza elements característics del joc i els alumnes, en molts casos, viuen l'assignatura com a tal.

A fi de comptes, el joc és passar-s'ho bé i això motiva per fer qualsevol cosa.

Exacte. Sobre la motivació, el teòric Daniel Pink fa referència a tres elements. El primer és la sensació de repte. És a dir, que l'activitat que fem ha de ser prou oberta perquè quan la desenvolupem ens costi una mica fer-ho molt bé. La segona és la sensació d'autonomia, amb la que percebem que podem gestionar-nos com nosaltres vulguem. I la tercera és la sensació de mestratge. És a dir, que al final podem tenir la impressió de què ens estem convertint en experts d'aquell tema concret. Això és exactament el que jo aplico a classe. A més, faig tot el possible perquè totes les tasques a fer tinguin sentit i introdueixo un punt de narrativa, de relat.

Què li diria a una persona que pensi que la gamificació pot ser una banalització de l'educació?

Li diria que és tot el contrari. La gamificació ben feta dignifica l'educació. Té dos aspectes molt importants: posa en el centre a l'alumne i deixa molt clar que el mestre fa una funció d'acompanyament. Utilitza elements de motivació, dóna autonomia als alumnes i ens acaba permetent introduir elements narratius a l'aula que funcionen.

SI VOLS SABER-NE MÉS, ENTRA AL WEB:

WWW.EDUCACIODEMA.CAT

#EduDema

facebook.com/FundacioJaumeBofill

@FundacioBofill

info@educaciograma.cat