El circ de Tàrraco serà prova pilot d'un "joc seriós"

Avui s'ha presentat al circ de Tarragona el projecte Arrel (ICAC-UAB) del programa RecerCaixa, que farà el primer "joc seriós" per conèixer el circ de Tàrraco i que té per objectiu trametre la importància del patrimoni cultural als estudiants a través del joc i les tecnologies.

Aquesta plataforma va adreçada als centres docents interessats en noves formes d'aprenentatge. Agafant de referent el circ romà, introduirà el "joc seriós" com a eina de suport docent basada en l'entreteniment.

Dirigit per Josep Maria Macias (ICAC) i Juan José Ramos (UAB), compta amb un equip interdisciplinari. Una de les eines que s'utilitza per portar a terme aquest estudi és la tecnologia. En concret, el sistema d'escàner dinàmic Leica Pegasus Back pack, que captura la geometria i les imatges de l'entorn mentre s'està en moviment.



Captura de dades avui amb escàner làser Leica Pegasus Back pack.

Contingut extret de la web de l'ICAC (www.icac.cat)

La presentació ha anat a càrrec dels directors del projecte, Josep Maria Macias, investigador de l'Institut Català d'Arqueologia Clàssica, i Juan José Ramos, professor de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB), juntament amb Eduard Gené, director d'Institucions de CaixaBank a Tarragona.

Els han acompanyat Carles Valle (Leica Geosystems), Pau de Solà-Morales (Escola d'Arquitectura de Reus, URV) i Meritxell Blay, investigadora adscrita de l'ICAC i professora de l'Institut Jaume I de Salou. Els alumnes d'aquest institut són els que el 2017 faran les proves pilot de la plataforma.



Josep M. Macias durant la roda de premsa. En segon terme, Juan José Ramos.

El projecte interdisciplinari Arrel vol fer una mirada rigorosa i lúdica al passat per entendre el present utilitzant com a eina pedagògica la gamificació o el que també es coneix com a "joc seriós". Una forma d'aprenentatge engrescadora que proporciona un entorn simulat de la realitat i que canvia segons les decisions que es van aplicant. Així, l'estudiant es converteix en un agent descobridor actiu d'una "gimcana virtual".

Arrel, doncs, no pretén "ensenyar", sinó potenciar les habilitats d'aprenentatge en el camp

de les humanitats. A través del joc intel·ligent, Arrel vol motivar la curiositat pel coneixement del passat activant l'interès per comprendre'l.

Més informació en aquesta nota de premsa.