

# Alumnat de la UdL prepara una 'escape room' per a la Seu Vella

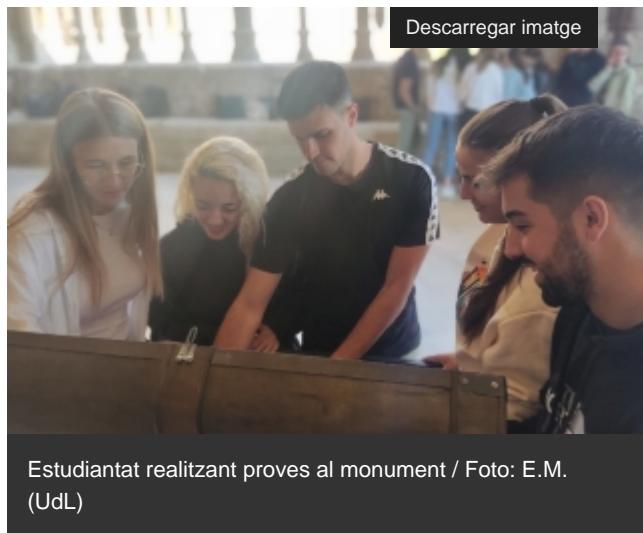
## Sessió de ludificació perquè puguin plantejar les seues propostes

Estudiantat de Turisme i d'Història de la Universitat de Lleida (UdL) dissenyarà una activitat de joc al voltant de la Seu Vella. Es tracta d'una *escape room* o joc de pistes en viu per donar a conèixer el patrimoni als visitants. El Consorci del Turó està interessat a posar-la a disposició del públic. L'alumnat ha fet dos sessions de teoria, una a la UdL i una altra a la nau central del monument, per després provar una *Box Escape* (resoldre enigmes per obrir uns cofres) organitzada per l'empresa Ludi Artis. Utilitzaran aquesta experiència d'una hora i mitja com a base per a fer les seues propostes.

Els 25 estudiants de l'assignatura de *Noves Tecnologies i Turisme* han competit entre ells formant 4 equips per

aprendre la mecànica d'aquests jocs i la tipologia de pistes i reptes a superar. Ara hauran de dissenyar una activitat de ludificació adequada per al Turó de la Seu Vella. El proper curs, l'alumnat de les assignatures de *Paleografia* (Núria Preixens) i *Baixa Edat Mitjana* (Joan J. Busqueta) elaborarà la narrativa del joc relacionada amb algun personatge o algun fet històric vinculat al monument.

La iniciativa s'emmarca en el projecte d'innovació docent *Aprenentatge basat en gamificació per a l'estudiantat universitari: Escape Room en Viu Digital al Turó de la Seu Vella*. La professora de Turisme i directora de la Càtedra de la Seu Vella de la UdL, Eva Martín, explica que volen "millorar el compromís de l'estudiantat amb el seu aprenentatge incloent la ludificació o gamificació, ja que està demostrat que pot augmentar la participació activa". I és que, després del confinament per la pandèmia i les classes virtuals, el professorat ha detectat "un augment de l'absentisme" i busca "noves eines per atreure l'interès de l'alumnat".



Estudiantat realitzant proves al monument / Foto: E.M. (UdL)



Un autre moment de la 'box escape'