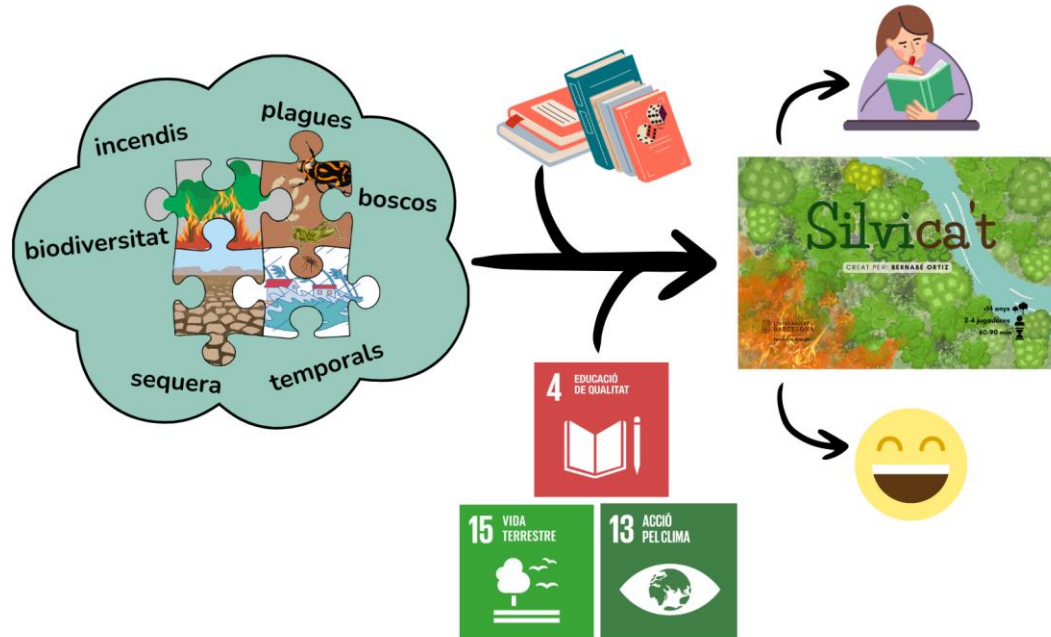


**Autor:** Bernabé Ortiz Heinz-Senss

**Director:** Germán Llerena

Ajuntament de Sant Cugat del Vallès

Departament de Biologia Evolutiva, Ecologia i Ciències Ambientals



Aquest projecte desenvolupa una proposta ludificada en el context de l'**educació forestal**. La ludificació és una metodologia basada en l'aplicació de tècniques i estratègies que lliguen **joc i aprenentatge**. L'ús de la ludificació permet aprendre en un espai segur i explorar les conseqüències de les nostres decisions sense patir-ne els efectes directament. Aquest és un raonament molt útil quan l'objectiu és conscienciar sobre l'**impacte de l'activitat humana** sobre els boscos i els ecosistemes per tal de mitigar els efectes de l'emergència climàtica, així com construir un aprenentatge sòlid lligat amb una **experiència emocional**. En aquest projecte es treballen aspectes com ara la diversitat cultural; la perspectiva de gènere i la reivindicació de la dona en el món científic; el foment de la llengua i la cultura catalana mitjançant explicacions d'un munt d'espècies autòctones; i la divulgació de moltes disciplines com l'ecologia forestal, la biologia, l'edafologia o la relació ecosocial. Un dels punts clau del contingut és el vocabulari entenedor i totes les ajudes que ofereix el joc.

Les conclusions han estat que aquest format de joc és una eina de **divulgació** molt eficient que apropa qualsevol mena de públic a les ciències naturals a partir d'un context lúdic i d'aprenentatge.

PARAULES CLAU: educació, ludificació, ecologia forestal

## Bibliografia

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*.

Teixes, F. (2014). *Gamificació: fundamentos y aplicaciones*.

Alió, M. À., Perxacs, H., Tello, E. (2020). *Què hi ha darrere la crisi ambiental?: aportacions des de l'ecologia social*.

