



## TÍTOL

Nuclear Escape, porta d'entrada a la biblioteca

## RESUM DESCRIPTIU

A començaments del curs acadèmic 2019-2020, la Biblioteca de Ciència i Tecnologia de la Universitat Autònoma de Barcelona va organitzar un escape room per acostar l'alumnat de primer curs a la biblioteca i donar-li a conèixer els seus serveis, amb l'accident nuclear de Palomares com a marc referencial del joc. Es descriu com es va preparar i portar a terme l'activitat i, també, els resultats obtinguts, valorant-la com una acció d'èxit i amb moltes possibilitats de repetir-la en el futur.

## PARAULES CLAU

Escape room, ludificació a les biblioteques, biblioteques universitàries, alumnat de primer curs, aprenentatge basat en el joc, Accident nuclear de Palomares

## RESUMEN

Al inicio del curso académico 2019-2020, la Biblioteca de Ciencia y Tecnología de la Universidad Autónoma de Barcelona organizó un escape room para acercar al alumnado de primer curso a la Biblioteca y darle a conocer sus servicios, con el accidente nuclear de Palomares como marco referencial del juego. Se describen la preparación y el desarrollo de la actividad y, también, los resultados obtenidos, considerándola una acción de éxito y con muchas posibilidades de repetirla en el futuro.



## **PALABRAS CLAVE**

Escape room, gamificación en bibliotecas, bibliotecas universitarias, alumnado de primer curso, aprendizaje basado en el juego, Accidente nuclear de Palomares

## **ABSTRACT**

At the beginning of the academic year 2019-2020, the Library of Science and Technology of the Autonomous University of Barcelona organized an escape room to bring first-year students closer to the Library and make them aware of its services, with the Palomares nuclear accident as a framework referential of the game. The preparation and development of the activity are described, as well as the results obtained, considering it a successful action with many possibilities of repeating it in the future.

## **KEYWORDS**

Escape room, library gamification, academic libraries, first-year students, game-based learning, Palomares nuclear accident

## **AUTORES**

### **Anna Florensa Farré**

Unitat Tècnica i de Projectes, Servei de Biblioteques (UAB).

Campus de la UAB. Edifici N. 08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès)

[anna.florensa.farre@uab.cat](mailto:anna.florensa.farre@uab.cat)

### **Montserrat Monge Martínez**

Biblioteca de Ciència i Tecnologia (UAB).

Campus de la UAB. Edifici C. 08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès)

[montse.monge@uab.cat](mailto:montse.monge@uab.cat)



## TEXT

### 1. Introducció

La Biblioteca de Ciència i Tecnologia de la UAB (a partir d'ara BCT) disposa de dos camins per donar-se a conèixer entre els alumnes de primer que arriben a la universitat:

1. La presentació de 5 minuts emmarcada en un acte de la Facultat corresponent on participen tots els serveis del campus, i
2. El curs 'Vine a conèixer la Biblioteca', on els alumnes s'inscriuen voluntàriament.

Ambdues activitats, per la curta durada de la primera i la baixa inscripció en la segona, no permeten acostar adequadament la BCT a aquests usuaris i tampoc ofereixen un aparador atractiu per a mostrar els nostres serveis. Per tant, vam decidir buscar noves fórmules de promoció triant l'experiència de la ludificació<sup>1</sup> i creant un escape room de temàtica científica. L'objectiu era doble:

1. Aconseguir que els participants descobrissin els serveis bàsics de la BCT, i
2. Demostrar com la biblioteca podia ser també un còmplice dinàmic<sup>2</sup> i ple de possibilitats que els podia ser molt útil al llarg de la seva vida universitària.

---

<sup>1</sup> Altarriba, Adrià. Gamificació: l'ús del joc com a activador d'oportunitats de diversió [en línia]. 2019. <https://jocs.org/2019/07/03/gamificacio-activar-opportunitats-de-diversio>. [Consulta: 25.02.2021]

<sup>2</sup> Ripoll, Oriol. Gamificar les biblioteques [en línia]. 2018. <https://jocs.org/2018/05/10/gamificar-les-biblioteques>. [Consulta: 25.02.2021]. Presentació a les 14es Jornades Catalanes d'Informació i Documentació 2018.



## 2. Creació i difusió de l'escape room

Partíem de dues condicions prèvies:

- El joc s'havia de dur a terme a l'interior de la BCT, en un espai prou acotat per no destorbar la resta d'usuaris, i
- Les dates de realització havien de coincidir amb l'inici del curs acadèmic de l'alumnat de primer de les facultats de Ciències i Biociències, i de l'Escola d'Enginyeria, per tant, a finals de setembre.

A partir d'aquí, la preparació de l'activitat es va dur a terme durant els mesos de juny i juliol, i a primers de setembre es va materialitzar la posada en escena, es va testejar el joc i s'obriren les inscripcions.

A continuació desglossem el procés creatiu i d'organització:

1. Que la temàtica del joc es basi en l'accident nuclear de Palomares (Almería) de l'any 1966 no és casual. L'Institut d'Història de la Ciència de la UAB té documentació relacionada amb el tema i s'havia estat treballant per incorporar-la als fons de la Biblioteca. A més, la pròpia història de l'accident donava peu a crear-ne un misteri sense resoldre.
2. I quin seria el repte? Descobrir per què el nivell de contaminació per radioactivitat estava augmentant a la zona, i què li havia passat a l'equip de científics que hi treballava quan, una nit, en sortir de la BCT, van ser segrestats al pàrquing de l'edifici. Les càmeres de seguretat en van registrar els fets.<sup>3</sup>
3. El joc consistia en resoldre, en un temps límit de 25 minuts, quatre enigmes que permetien avançar en la resolució del misteri, proves sempre relacionades amb la descoberta de diferents serveis de la Biblioteca, com

---

<sup>3</sup> <<https://www.youtube.com/watch?v=7Aeo9TxZl8&feature=youtu.be>> [Consulta: 25.02.2021]



ara la cerca al catàleg, el préstec de documents i la seva normativa, el servei de whatsapp del Servei de Biblioteques, etc.

4. Conèixer les proves a realitzar, el temps teòric destinat a cadascuna d'elles, la solució i l'esquema del joc era essencial per a totes les persones encarregades de monitoritzar a cada grup de participants.
5. Les pistes i els materials necessaris per a l'activitat, així com la idealització de l'attrezzo i l'escenari del photocall, van ser realitzats amb els recursos propis de la BCT, tant econòmics com de personal. A més, l'èxit de l'activitat necessitava de la implicació de l'equip de treball de la Biblioteca per tal de cobrir els diferents horaris de les sessions (de matí i de tarda) i fer d'aquella experiència quelcom d'especial per als alumnes participants.
6. Finalment, uns dies abans de l'estrena, dos grups de persones alienes a l'organització del joc van testejar-lo, i es van corregir els aspectes que podien presentar més dificultats per a la resolució.



*Mural de crisi on es representa l'accident nuclear de Palomares  
i que es va instal·lar a la sala destinada a l'escape room  
(Font: elaboració pròpia)*



Per a la difusió de l'activitat:

- Es va crear una pàgina web on es posava en antecedents als possibles participants i es podia accedir al formulari d'inscripció.<sup>4</sup>
- Se'n va fer publicitat a través de les xarxes socials de la BCT, dels canals de comunicació del Servei de Biblioteques, i de cartells distribuïts per la pròpia Biblioteca i les Facultats i l'Escola.



*Anunci del Nuclear Escape de la BCT (Font: elaboració pròpia)*

### 3. Implementació de l'escape room

Les inscripcions es van obrir el dia 9 fins al 19 de setembre de 2019 i, des del primer moment, ens va sorprendre l'alta participació.

Les sessions van començar el 25 de setembre i s'allargaren una setmana, fins el 2 d'octubre, en horari de matí i de tarda, amb un total de 96 participants repartits en 22 grups.

En el moment de l'arribada i recepció dels grups es mantenia una conducta seriosa i de preocupació fingida, doncs estaven allà per resoldre què els havia

<sup>4</sup> <<https://blogs.uab.cat/bctot/nuclear-escape/>> [Consulta: 25.02.2021]



succeït als científics. I, seguidament, se'ls acompanyava a la sala recordant-los el temps límit per resoldre el misteri.

Normalment, cada sessió i grup era monitoritzat per una persona que s'encarregava de:

1. Donar la benvinguda als participants (el màxim eren 5 per a cada grup).
2. Acompanyar-los a la sala de treball en grup de la BCT condicionada per realitzar l'activitat.
3. Estar pendent del cronòmetre i del whatsapp de les biblioteques de la UAB a través del qual es resolien les preguntes que poguessin anar sorgint i s'avisava del temps restant.
4. En acabar, la persona de la BCT comprovava si el grup havia resolt el joc, convidava els seus integrants a respondre l'enquesta de satisfacció, els hi donava un obsequi per la seva participació (una bossa promocional del Servei de Biblioteques amb merchandising oficial), i feia les fotografies en el photocall com a recordatori de la seva participació.<sup>5</sup>

#### **4. Resultats i conclusions**

La impressió dels participants es recollia en el mateix moment de finalitzar l'escape room amb una petita enquesta i va ser molt positiva, tant pel que fa al coneixement dels serveis com a la imatge que s'emportaven de la biblioteca. I en destacaríem:

- Els participants van aprendre els conceptes bàsics de com buscar llibres i la bibliografia de curs al cercador web de les biblioteques.
- La majoria va reconèixer que era complicat resoldre el joc però a tothom li va agradar força. De fet, només cinc grups van acabar.

---

<sup>5</sup> Posteriorment, aquestes fotografies s'integraven al dipòsit digital de la universitat DDD (<https://ddd.uab.cat/record/214604>) i s'usaven en la promoció de l'activitat a través de les xarxes socials de la BCT. [Consulta: 25.02.2021]

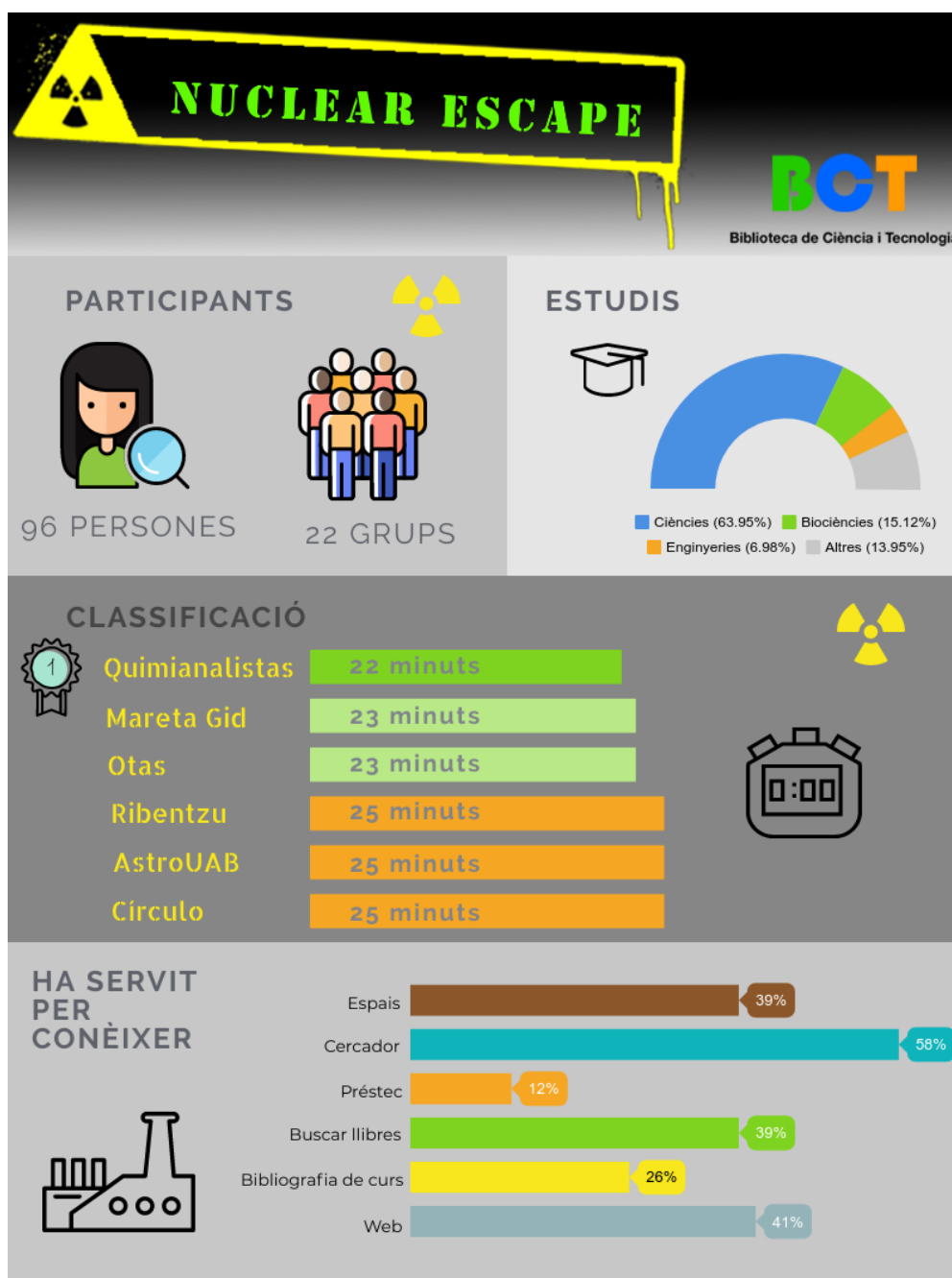


# SEMINARI D'EXPERIÈNCIES '20 EL FUTUR ÉS NOSTRE

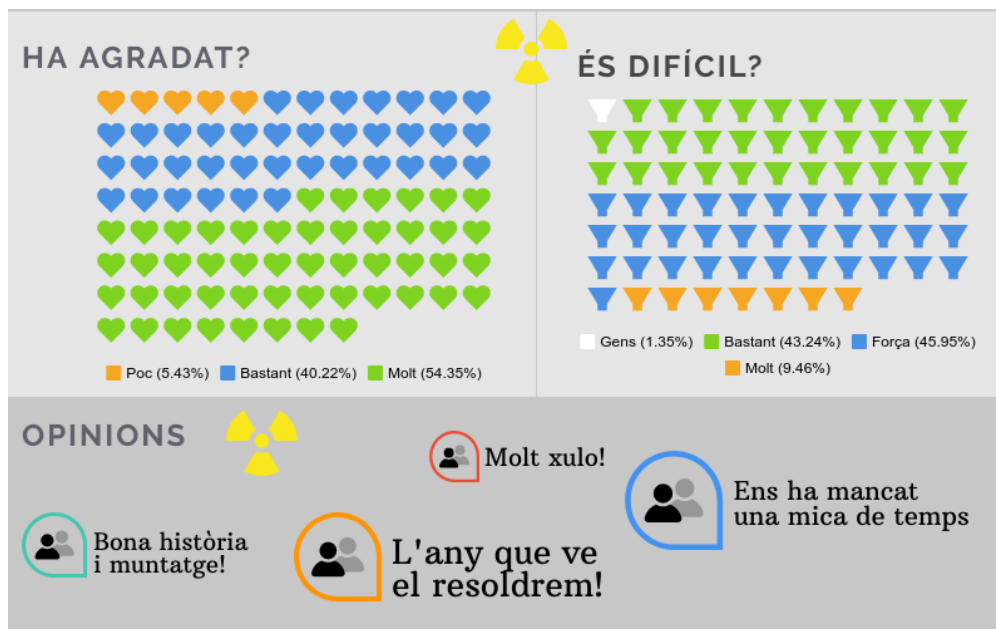


- Vam detectar que els participants, a més de competir per guanyar també competien entre grups d'amics i, per tant, la motivació era major.

Podeu consultar la totalitat dels resultats i la valoració dels participants en aquesta infografia:







powered by  
**PIKTOCHART**

(Font: elaboració pròpia)

Més enllà del fet que l'escape room ens va permetre donar a conèixer els nostres serveis i transmetre una visió dinàmica de la Biblioteca, creiem que hi ha dos elements que s'haurien de tenir en compte en futures edicions:

- Si es pretén que el grup diana siguin els alumnes de primer, s'ha de millorar el calendari i l'activitat s'ha de realitzar cap al mes de novembre i no a principis d'octubre, de manera que l'alumnat hagi tingut temps de relacionar-se i fer un grup.
- S'han de buscar estratègies que permetin la participació de l'alumnat dels tres centres als que donem servei, perquè en aquesta edició vam tenir molts estudiants de Ciències i menys de Biociències i Enginyeries.



**SEMINARI  
D'EXPERIÈNCIES '20  
EL FUTUR ÉS NOSTRE**



De totes maneres nosaltres, des de la BCT, no podem estar més satisfets després de dur a terme aquesta activitat de ludificació. Tant és així que la Biblioteca, en col·laboració amb el Consell d'Estudiants de la Facultat de Biociències, havia d'estrenar un nou escape room a l'abril del 2020, coincidint amb la setmana solidària. I també ens havíem plantejat repetir l'activitat a l'inici del curs acadèmic 2020-2021. L'esclat de la pandèmia i la crisi sanitària posterior han fet impossible dur-los a terme però esperem posar-los en pràctica ben aviat.

## REFERÈNCIES

Altarriba, Adrià. Gamificació: l'ús del joc com a activador d'oportunitats de diversió [en línia]. 2019. <https://jocs.org/2019/07/03/gamificacio-activar-opportunitats-de-diversio>. [Consulta: 25.02.2021]

Ripoll, Oriol. Gamificar les biblioteques [en línia]. 2018. <https://jocs.org/2018/05/10/gamificar-les-biblioteques>. [Consulta: 25.02.2021].  
Presentació a les 14es Jornades Catalanes d'Informació i Documentació 2018.

