



Escape room. Imágenes del juego desarrollado por UNIR iTED para la Asociación Española de Normalización. **UNIR**

llando. «Incluso los hay para meditar o para hacer autohipnosis».

En el caso del juego elaborado con la UNE (que se enmarca en la Cátedra AENOR en la que, por ejemplo, también se están desarrollando proyectos vinculados a los objetivos de desarrollo sostenible), durante un año un equipo técnico de 10 personas de la UNIR ha desarrollado todo el proyecto: desde el guión de la historia, hasta la programación, el diseño gráfico...

Aventura gráfica

«Era un reto porque es un tema arduo. Lo que hicimos fue el desarrollo completo desde UNIR iTED de una aventura gráfica en la que también hemos incluido algunos aspectos de gamificación (una técnica de aprendizaje que traslada parte de la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional) para incentivar la competitividad e ir completando retos para lograr un conocimiento adicional», describe Burgos sobre un juego que demuestra «lo importante que son esas reglas de normalización en nuestro día a día» y de las que no somos conscientes.

La clave del éxito radica en «unos personajes bien definidos, una buena trama, un conflicto y ciertas dosis de fantasía con diferentes posibilidades de resolución, lo mismo que puede suceder en una serie de televisión», dice el director del instituto UNIR iTED que sostiene que el juego no solo es un buen recurso con los más pequeños. «Es un aprendizaje de una exigencia menor. En lugar de un 'la-drillo' en PDF esta alternativa es bien recibida por parte de los adultos. En el caso de los niños su exigencia suele ser superior», completa.

Explica Daniel Burgos, director del instituto UNIR iTED y vicerrector de la universidad en línea, que en cuestiones de aprendizaje siempre funciona mejor un juego que un taco de folios repleto de texto y tablas. Más aún cuando la cuestión a tratar es, digamos, dura. Por ejemplo, todo lo relacionado con la normalización, es decir, ese conglomerado de normas que hacen que el tipo de enchufe para cargar el teléfono móvil, las medidas de las vías de los metros o las bocas de riego que se usan en Europa estén estandarizadas permitiendo a empresas y organismos ser más eficientes. «Vivimos rodeados de estándares y hay estudios que dicen que cada día usamos al menos 600», sostiene Burgos an-

Una aventura para aprender

'Escape room' didáctico. La UNIR desarrolla un juego gráfico virtual para concienciar y difundir la importancia de la normalización

LUIS J. RUIZ



tes de explicar que de la mano de la UNE, la Asociación Española de Normalización, han desarrollado un juego, un *escape room* «para potenciar el conocimiento y la competencia sobre estándares y normalización».

«El juego es una herramienta fantástica que permite aprender diferentes competencias, fomentar el trabajo en equipo, idiomas... cualquier cosa es jugable. Incluso el proceso de esterilización que debe realizar una enfermera antes de entrar en quirófano o ciertas técnicas de laparoscopia en cirugías mínimamente invasivas», proyectos en los que ha participado. La clave es que «tengan un buen gancho que los haga atractivos», reflexiona sobre una labor que UNIR iTED lleva una década desarro-

OPINIÓN

Estándares, nuestros aliados invisibles

DANIEL MANSO

Es responsable de Conocimiento y Agenda 2030 de la Asociación Española de Normalización (UNE)



Las normas técnicas o estándares son nuestros aliados invisibles. Se esconden detrás del funcionamiento de casi todos los productos y servicios que nos rodean. En un móvil, podemos identificar unas 400 normas que facilitan su conectividad y permiten la medición de su resistencia a las caídas o al agua, entre otras muchas cosas. En una modesta hoja de papel encontramos decenas de normas, desde el famoso tamaño A4 hasta propiedades técnicas hasta aspectos de sostenibilidad, como su procedencia de una gestión forestal sostenible.

Además de su relevancia en nuestro día a día, las normas técnicas son una herramienta

muy potente y de gran relevancia en tres áreas: comercio, legislación e investigación. Las normas afectan a más del 90% del comercio mundial y solo en nuestro país hay unos 10.000 estándares citados en la legislación. Las normas también contribuyen a trasladar los resultados de la I+D+i al mercado y son un factor clave en el éxito de las innovaciones.

En nuestro país, hay más de 12.000 expertos, muchos de ellos de La Rioja, colaborando con la Asociación Española de Normalización, UNE, cuyo catálogo cuenta con 34.000 normas en vigor. Pese a lo elocuente de las cifras anteriores, la estandarización es una gran desconoci-

da fuera de ciertos entornos profesionales.

Desde UNE queremos acercar estos estándares al público y para ello cooperamos con las universidades, en particular con la UNIR, para desarrollar acciones de concienciación. Hay acciones recurrentes, como el premio académico para trabajos fin de grado y trabajos fin de máster y el Congreso Internacional de Normalización, Estándares y Calidad Universitaria (CINECU), de los que llevamos varias ediciones.

A las anteriores se añaden acciones puntuales, como charlas en universidades, cursos para profesores y el reciente juego de escape (*escape room*). Este último

pretende acercar la normalización a un público joven a través de una aventura virtual, jugable en distintos dispositivos y plataformas.

El personaje del juego, Norma, es una detective que debe encontrar un vagón de metro perdido. Al resolver el misterio del tren, los acertijos e interacciones consiguen que el jugador adquiera conciencia de la presencia e importancia de los estándares en nuestra vida. Es decir, además de un juego divertido y recomendable para todos los públicos, es un recurso educativo para aumentar esta concienciación sobre las normas. Os animo a jugar con él y a descubrir a nuestros aliados invisibles.