

Oriol Ripoll

El Joc com a eina educativa

Resum

El joc presenta una dualitat: per una banda és un recurs educatiu amb el que es pot treballar qualsevol concepte, però alhora és un contingut per si mateix, un objecte d'estudi amb nombroses branques. Els jocs es poden classificar segons l'espai, la tipologia i el nombre dels jugadors o les dimensions socials, intel·lectuals o culturals que es posen en marxa en el moment de jugar. Cada tipologia esdevé una nova proposta d'estudi.

El juego como herramienta educativa

El juego presenta una dualidad: por un lado, es un recurso educativo con el que se puede trabajar cualquier concepto, pero al mismo tiempo es un contenido por sí mismo, un objeto de estudio con numerosas ramas. Los juegos se pueden clasificar según el espacio, la tipología y el número de los jugadores o las dimensiones sociales, intelectuales o culturales que se ponen en marcha en el momento de jugar. Cada tipología resulta una nueva propuesta de estudio.

Play as an educational tool

Play presents a duality. On the one hand, it is a resource which can be used to work on any concept, but at the same time it is content in itself - an object for study with numerous branches. Games can be classified according to the space, type and number of players or the social, intellectual or cultural dimensions involved in actual playing. Each type is a new area for study.

Autor: Oriol Ripoll

Article: El joc com a eina educativa

Referència: Educatió Social, núm. 33 pp.

Adreça professional: Escoles universitàries de Treball Social i Educatió Social Pere Tarrés (URL)
 oriol@jocs.org
<http://oriolripoll.net/> - <http://jocs.org/>

▲ Introducció

Joc: fons i figura

A la imatge podem veure un conill... però també podem veure un ocell. El joc, com una il·lusió òptica, presenta una dualitat: per una banda és un recurs educatiu amb el que es pot treballar qualsevol concepte, però alhora és un contingut per si mateix, un objecte d'estudi amb nombroses branques.



No existeix un únic tipus de joc. En aquest monogràfic es poden llegir diferents experiències i situacions que mostren la dimensió calidoscòpica del fet de jugar: hi ha jocs de taula, jocs motrius, jocs adaptats, jocs de rol, jocs que treballen l'enginy i jocs on els participants hauran de treballar plegats. Els jocs es poden classificar segons l'espai, la tipologia i el nombre dels jugadors o les dimensions socials, intel·lectuals o culturals que es posen en marxa en el moment de jugar. Cada tipologia esdevé una nova proposta d'estudi.

objectius que es volen assolir

tria del recurs

**adequació del recurs
als objectius**

posada en pràctica

**avaluació del recurs
segons els objectius**

Però, a més, des d'un punt de vista educatiu, el joc és un recurs més (com ho són, per exemple, la plàstica, el teatre o les dinàmiques de grup). I com a recurs educatiu cal plantejar-se que no és al principi del procés de treball –“tinc un joc i vaig a buscar quins aspectes puc treballar”- sinó que s'ha de situar gairebé al final de la proposta –“tinc uns objectius, puc usar diferents recursos, aquests jocs em van bé, uso els jocs”-.

Fent un plànol del treball que l'educador ha de fer davant d'una acció educativa se seguiria la seqüència mostrada a la il·lustració. Com es pot veure, el joc no és al principi, sinó que és un dels recursos que s'usarà en funció dels plantejaments que es tinguin.

A més els jocs, si no són entesos com a objecte del saber, com passaria en el cas dels jocs tradicionals o dels jocs de taula d'autor, pot ser modificat tant i com sigui necessari en funció del plantejament inicial o de la posada en pràctica.

Encara que aquest plantejament resulti totalment lògic, hi ha gran quantitat de projectes educatius o de propostes de treball que usen el joc com a punt de partida. Entès d'aquesta forma el joc esdevé *una recepta miraculosa* sense cap altra anàlisi o adaptació.



Molts educadors després d'un curs de formació on han après recursos, es limiten a aplicar-los de la mateixa forma com se'ls han ensenyat, sense fer una adaptació o veure si responen exactament als seus objectius. De la mateixa forma, si alguns dels condicionants del joc (espai o material principalment) no són els mateixos que els que van aprendre, no fan cap adaptació, sinó que es limiten a esborrar-lo del seu repertori.

En el moment de començar a usar el joc com a eina de treball sorgeixen nombroses preguntes: què és un joc? quins són els elements que configuren què passa mentre es juga? per què hi ha un joc adequat per un moment o una realitat concreta i, en canvi, no funciona en una altra? Podem preveure el resultat d'una acció concreta analitzant la lògica interna, el codi genètic, de què està fet un joc?

Al llarg d'aquest article es buscaran respostes a algunes d'aquestes preguntes, intentant donar eines als educadors per a l'ús del joc com a eina de treball.

Envoltats de jocs?

Hi ha moltes coses a les que se li atorga la categoria de joc: hi ha *llibres-joc*, planes *web* amb apartats per a jocs, jocs escurabutxaques, jocs per a sms, jocs promocionals i fins i tot trastorns associats al fet de jugar. A més, el llenguatge és ple de referències a la paraula joc i totes negatives (només cal fer un cop d'ull al refranyer).

Així que el primer que ha de tenir en compte un educador, o qualsevol persona que vulgui usar el joc per alguna cosa, són els paràmetres sobre els quals descansa aquest fet social que anomenem joc.

Sobre el mateix concepte s'ha escrit molt. Psicòlegs, pedagogs i antropòlegs han intentat buscar una *definició perfecta* del que vol dir jugar. Algunes són força complexes, d'altres incompletes o parcials. Una de les definicions més usades entre els especialistes és la de Johann Huizinga, un antropòleg que es va dedicar a estudiar el joc en diferents cultures. En el seu llibre *Homo Ludens*¹ defineix el joc com a:

“Acció o ocupació lliure que es desenvolupa dins uns límits espacials i temporals determinats, amb unes regles absolutament obligatòries i lliurement acceptades. L’acció té un fi en si mateixa i va acompanyada d’un sentit lúdic i d’alegria.”

Aquesta definició no aporta llum per definir què és un joc i diferenciar-lo de la resta d’activitats (també es podria definir de la mateixa forma el teatre o la plàstica, per exemple). Per això traurem *el comú denominador* a totes les definicions que s’han fet sobre el joc i aquest aportarà els elements per a definir-lo.

- L’única persona que pot dir si està jugant és el mateix jugador. Això implica que, més enllà que un educador digui què és un joc, que el participant “mou fitxa” o “corre per un dels laterals del camp”, només juga si ell creu que està jugant, si s’afegeix lliurement a aquesta activitat anomenada joc.

Aquest primer aspecte situa el joc als ulls del participant, i obre un nou dubte: què farà que pugui dir que aquella activitat és un joc?

- Un joc ha de ser divertit, encara que els jugadors estiguin concentrats buscant la millor estratègia, el moviment més interessant o enfadats perquè han perdut, puguin dir “m’ho he passat molt bé”. Si no produeix plaer es pot dir que ha estat una activitat, una dinàmica o qualsevol altra cosa, però segur que no es pot afirmar que ha estat un joc.

Des d’aquest punt de vista, el plaer, qualsevol activitat podria estar considerada com un joc. Per això ha d’existir un tercer criteri bàsic per a poder definir-lo.

Juguem pel pur plaer de jugar

- Per últim, no juguem per a... juguem pel pur plaer de jugar. Només cal veure jugadors de totes les edats, infants o adults, amb quina concentració i seriositat es prenen el joc. Un grup d’infants que practica el joc simbòlic es pren aquesta activitat de forma molt seriosa, intervenint segons el seu rol i decidint la forma com s’ha d’actuar. Una colla de gent gran que juga a cartes al voltant d’una taula s’apassiona i discuteix sense cap altra recompensa que, potser, unes quantes monedes o uns comptadors simbòlics.

Aquesta és la *clau de volta* de la definició de joc: a diferència d’una activitat plàstica o teatral que es fan bàsicament per produir un element concret, el joc és una finalitat en si mateixa. Els jugadors juguen per jugar i som els educadors els qui podem usar la força que té el joc per treballar tot allò que vulguem.

Aquest fet, però, també suposa una gran responsabilitat. No val que el joc sigui dissenyat de forma que els jugadors juguin a treballar un concepte determinat... això ja no és joc, és una activitat més. El jugador ha de poder jugar pel pur plaer de fer-ho, sense importar cap altra qüestió. Després serem els educadors els que treballarem amb els usuaris els continguts que han aparegut al llarg de la jugada.

Segons els elements definits en les línies anteriors, qualsevol activitat que puguem anomenar joc ha d'acomplir aquest trinomi: llibertat, plaer i finalitat en si mateixa. Qualsevol proposta educativa on sigui present el joc no pot perdre'l de vista i, a més, haurà de pensar en tot moment que en el centre de tot hi ha el jugador, que a més de treballar una sèrie de continguts determinats, haurà de gaudir de l'activitat.



Un joc per a cada moment de la vida

Jugar no és cosa d'infants, jugar és un acte per a tots els públics i cada edat té el seu joc. Normalment després de fer aquest plantejament es parla de psicologia evolutiva, de les diferents etapes cognitives, físiques o socials del desenvolupament d'una persona.

Jugar és un acte per a tots els públics i cada edat té el seu joc

Però jugar va més enllà de tot això. Des del punt de vista del jugador, cadascú està posicionat donant al món importància a una sèrie de capacitats. Un infant que explora el món juga amb tots els sentits i les capacitats motrius de què disposa i un adult, amb tota una sèrie de vergonyes i càrregues emocionals, es predispone davant del joc amb la prevenció d'anteriors experiències negatives... o veient-ho com una pèrdua de temps.

Per això a cada persona o grup de persones li correspon un tipus de joc i de reflexió determinada, independent de quina sigui la seva edat. A un grup de joves o adults cal evitar la sensació d'*inutilitat* i de *poca seriositat* que provoca un joc massa infantil o amb poca reflexió, i en alguns grups, per exemple, podrà ser molt benvingut un joc motriu o en el que els participants hagin de tenir contacte físic.

Una anàlisi del que vol dir fer que juguin diferents col·lectius, haurà de partir de les característiques del grup amb qui es vol jugar. L'educador encarregat de preparar jocs hauria de respondre's aquestes preguntes:

- Com és el grup? Es tracta d'un col·lectiu de persones una al costat de l'altra o d'una *pinya* que treballa en la mateixa direcció?
- Com són les persones que el conformen? Potser es tracta d'un col·lectiu procedent d'una cultura on el contacte físic suposa un obstacle² o, per contra, és un grup de gent que habitualment trenca els espais vitals de cadascú. En aquest sentit, normalment associem aquest fet a l'edat. Res més allunyat. L'experiència vital de cadascú, la forma com ha estat educat i, fins i tot, el gènere, influeix directament en aquest fet.
- Quin és el motiu que els agrupa? Evidentment, no és el mateix fer jocs en una sessió formativa d'una tarda que en un projecte educatiu de llarga durada. A les escoles de persones adultes es poden trencar les barreres d'espai entre els participants usant una progressió de jocs que permeti

aquest fet. Mirant un programa de jocs per aquests col·lectius, trobarem que les propostes inicials haurien de treballar molt des de la solució de problemes intel·lectuals i, en canvi, les darreres usaran el contacte físic o el desplaçament motriu com a forma de treball.

En segon lloc, l'educador haurà de tenir el sarró ben ple de recursos diferents, per a tota mena de públics i en els que es treballin diferents aspectes de la persona. Bàsicament es poden considerar: jocs motrius, d'altres amb alt component intel·lectual i uns tercers amb una vessant de comunicació i relació molt important.

I, per últim, caldrà destriar quins dels recursos de què disposa són adequats per a cada grup. Per això, a més de la intuïció (recurs bàsic per a qualsevol treball educatiu) haurà de tenir en compte les característiques dels jocs i l'adequació de cadascun a les necessitats del grup.

Per tant, haurà de disposar d'un bon instrument que li serveixi per analitzar els jocs des de diferents punts de vista i que li permeti trobar el recurs necessari per a cada objectiu. Això s'assemblaria a trobar un *codi genètic* dels jocs que serveixi per establir relacions entre el que volem que passi i el que realment passarà quan es jugui.

Mirant el joc amb lupa: les relacions socials entre els participants

Mentre es juga, passen moltes coses. Els educadors, des de fa milers d'anys (podem trobar referències a la importància de l'ús del joc en l'educació escrites per Plató) han analitzat el joc des de molts punts de vista: per exemple des dels aprenentatges, de l'evolució social o de les diferents situacions motrius.

Cada disciplina ha trobat en el joc una forma de treballar el seu objecte del seu saber. Per aquest motiu es poden trobar jocs matemàtics o lingüístics, per a treballar la condició física o el desenvolupament de la consciència social. Darrerament, en ambients empresarials, s'han posat de moda els jocs que serveixen per treballar la comunicació i el treball en equip. I cadascuna d'aquestes disciplines ha elaborat un codi dels jocs que s'usen per treballar els diferents continguts.

Per exemple, a l'hora de plantejar-me un recull de jocs elaborats des d'un punt de vista d'educació intercultural³, vaig decidir buscar un criteri que permetés al lector entendre el joc com a fenomen que uneix persones de tot el món. Per això vaig desestimar un agrupament per països que afavoreix la diferència i, fins i tot, els estereotips, i em vaig decantar per un sistema de classificació segons l'objectiu del joc: jocs on es fa un recorregut d'inici a fi, jocs on hi ha una persecució que comença de forma inesperada, jocs de llançament amb punteria, entre d'altres. El *mapa genètic*, l'objectiu, dels jocs em servia per

mostrar variants d'un mateix joc independentment del lloc on es practiquessin i, d'aquesta forma, reforçar el meu objectiu. Posteriorment, aquest ordre m'ha servit molt en formacions o treballs d'educació intercultural.

En canvi, a l'hora de treballar en formacions breus amb persones adultes, professionals que vénen del món de l'empresa i que, per tant, tenen unes característiques determinades, he classificat els jocs segons l'ordenament dels participants (en parelles, petit grup o gran grup), aspectes intel·lectuals (jocs de concentració, memòria, deducció, etc.) o de comunicació (verbal, no verbal, recerca de nous sistemes de comunicació, etc.)



Des del punt de vista de l'educació social, també es poden trobar diferents enfocaments. Ens resultaran interessants els jocs de tauler perquè serviran perquè els usuaris coneguin aspectes d'altres cultures, els jocs d'enginy perquè, amb l'excusa de treballar els aspectes més intel·lectuals, afavoreixen determinades relacions o els jocs per a l'ordinador perquè donen resposta a una determinada realitat social. Però aquests sistemes d'agrupament estan fets en funció d'un criteri extern: el material, la procedència cultural o l'espai on es porten a terme.

Més enllà de les aplicacions concretes, la forma com són dissenyats els jocs ens portarà directament a veure què es pot treballar amb cadascun. Nosaltres, per interessos derivats directament del subjecte del nostre treball, centrarem l'enfocament del codi genètic en les relacions que estableixen els usuaris a l'hora de jugar.

Mirant els jocs per dins, veiem que bàsicament són definits per l'espai on es practiquen, els materials que s'usen i les relacions entre els seus participants. A partir d'aquests elements, seguint el camí d'un procés educatiu, es podran definir quins aspectes es poden treballar de cada joc. És una visió de dins cap a fora: de la lògica interna dels jocs es deriva directament una sèrie d'objectius a treballar.

Els dos primers elements, espai i material, només ens donaran pistes sobre la seva utilització (un espai i uns materials condicionaran directament el tipus de joc que es pot practicar).

El tercer, les relacions socials, marcarà la seva aplicació educativa i els objectius que es poden treballar amb cadascun (veurem més endavant que ho definirem només des del punt de vista dels valors). Des d'aquest punt de vista, es poden distingir només quatre tipus de jocs⁴:

- Jocs individuals. El jugador no té oponents ni companys i només es pot comparar amb si mateix, superant fites assolides en partides anteriors.
- Jocs d'oposició. El jugador no té companys, només té oponents i, per tant, jugarà a superar-los.

- Jocs de cooperació. El jugador no té oponents, només té companys. Entre tots els jugadors hauran de superar un repte, un oponent extern i immaterial, posant-se d'acord i buscant una estratègia comuna.
- Jocs de cooperació-oposició. Els jugadors tenen companys i oponents. Cadascun dels grups jugarà a superar la resta, buscant estratègies comunes que resultin òptimes.

Representat de forma gràfica:

	Companys	Adversaris
Individual	no	no
Oposició	no	sí
Cooperació	sí	no
Cooperació-oposició	sí	sí

A partir de cada tipus de joc es poden associar una sèrie de valors o actituds determinades.

A partir de cada tipus de joc es poden associar una sèrie de valors o actituds determinades. Es pot elaborar una taula on es busquin correspondències entre aquests i les quatre tipologies de jocs establertes anteriorment. Per clarificar-ho s'han escollit vuit valors diferents (que podrien formar part de qualsevol projecte educatiu) i s'han analitzat des del punt de vista de les tipologies de jocs.

	Joc individual	Joc d'oposició	Joc de cooperació	Joc de cooperació oposició
Acceptar diferents punts de vista			X	X
Creure en les pròpies capacitats per a superar obstacles.	X	X		
Entendre el diàleg com una font d'enriquiment en les relacions personals			X	
Mostrar-se generós en les tasques col·lectives			X	X
Ser crític davant de les actuacions dels altres		X		X
Ser crític davant de les pròpies actuacions	X	X		
Tenir capacitat de lideratge			X	X
Valorar els èxits dels altres		X		X

A grans trets es pot deduir que:

- Els jocs individuals resultaran importants per al treball de l'autosuperació dels jugadors i de la crítica davant les pròpies actuacions,
- Els jocs d'oposició tindran els mateixos components que els individuals, però afegint un nou component: la valoració de l'altre i dels seus èxits,
- Els jocs de cooperació, per la seva banda, permetran als educadors treballar tots aquells aspectes comunicatius i de treball en grup,
- Per últim, els jocs de cooperació-oposició seran útils per a un treball combinat entre el que apareix en els jocs d'oposició i de cooperació.



Seguint aquest criteri, si amb un grup necessitem treballar aspectes de comunicació, sembla evident que haurem de seleccionar del nostre repertori tots els jocs de cooperació i de cooperació-oposició. En canvi, si l'objectiu que es vol aconseguir és la superació davant dels reptes, tots els jocs serveixen, però caldria donar molta importància als jocs individuals, ja que aquest component és el que resulta bàsic a la seva pràctica.

A més, aquest sistema també ens permet preparar un programa de jocs. Imaginem que el que volem treballar és *aprendre a perdre*. Aquí caldria enfocar el treball des de dos punts de vista:

- la valoració de la feina feta per un mateix i pels altres, que portarà a escollir una sèrie de jocs individuals i d'oposició i d'elaborar unes reflexions posteriors a cada joc.
- la necessitat de sentir-se proper als altres participants, que obligarà a treballar aspectes de la cohesió del grup a través de jocs on la cooperació i la comunicació té un paper molt important. Per tant, els jocs ideals per aquest treball hauran de ser els de cooperació i cooperació-oposició.

Aquesta proposta està feta sobre un genèric, però es poden entreveure com en la seva lògica interna, els jocs permeten associar-se a una sèrie de continguts determinats. En aquest cas s'han buscat valors però, evidentment, es poden associar a conceptes i habilitats determinades.

A partir d'aquí, només cal tenir clares les prioritats dels objectius que s'estableixen a cada projecte i buscar quins tipus de jocs resultaran més idonis per al seu treball.

Sembla evident que un repertori de jocs elaborat per un educador hauria de tenir un sistema de classificació que permetés la recerca dels jocs en funció de les relacions socials que s'estableixen i una sèrie de criteris que li permetin trobar ràpidament els jocs més adequats per a treballar els continguts segons la lògica interna.

Portant el timó

M'agrada imaginar-me que un educador és un mariner que mena un vaixell allà on vol. En alguns casos, el vaixell va a la deriva i els educadors es troben sobrepassats per la realitat que condueixen. Això passa, sobretot, quan no es tenen prou recursos o no són prou ben analitzats.

Tota la proposta d'anàlisi presentada anteriorment, permet als educadors avançar-se a allò que passarà abans que comencin a actuar. Saber que els jocs que es presenten responen al que volem que responguin ens permeten ser al timó de la *nau educativa* amb què salpem els mars.

El que passa en un joc ve definit per tres aspectes diferenciats: relacions, espais i materials

De totes maneres hem dit que el que passa en un joc ve definit per tres aspectes diferenciats: relacions, espais i materials. Quins aspectes cal tenir en compte pel que fa referència a un espai? Els espais ens poden marcar la forma de treballar de la mateixa manera que ho fan les relacions socials? Amb un exemple ho veurem ben clar.

Un exemple en un entorn determinat: el cas dels menjadors escolars

Un menjador escolar és un espai de joc privilegiat: els usuaris tenen ganes de jugar, els espais són múltiples i no és (o no hauria de ser) prou regulat com perquè els educadors tinguin la possibilitat de fer el que creguin. Com els requeriments que vénen donats per l'entorn (el material, l'organització dels educadors i dels usuaris, l'espai i el mateix funcionament)

El primer que cal fer a l'hora de preparar un programa de jocs per a un menjador escolar és analitzar les seves característiques:

- És un espai de llibertat. Els infants porten moltes hores en una aula i aquesta estona els ha de permetre jugar lliurement al què vulguin,
- Els materials que s'usen han de ser molt senzills, ja que normalment els pressupostos dels menjadors són molt ajustats,
- Els jocs han de ser curts, ja que la dinàmica del menjador fa que els jugadors entrin i surtin del joc contínuament, sense haver-s'hi d'estar un temps determinat.
- Es juga a tot l'espai, independentment de les superfícies sobre les que es juga: sorra, asfalt, parets, escales, espais interiors, etc.

- Els jugadors poden estar organitzats per grups d'edat, per cicles o bé tots barrejats. Aquest fet fa que, a l'hora de jugar, s'hagin de pensar recursos només per a un grup concret d'infants que juguen plegats o bé per a un grup nombrós de participants de totes les edats barrejades.
- Per últim, també cal tenir en compte la forma com s'organitzen els educadors. Un educador es troba amb un grup? La seva feina és controlar els moviments dels infants o també pot estar proposant jocs?



El mapa que sorgeix d'una anàlisi així, permet arribar a una conclusió pel que fa al tipus de jocs que s'haurien de presentar: jocs adaptables a qualsevol entorn, breus i amb material molt senzill. Com que l'educador no pot arribar a abastar tot el que s'està jugant, els jocs haurien de permetre una organització lliure per part dels usuaris que puguin pactar el funcionament de cadascun dels jocs i la seva durada.

Si tornem a llegir els requeriments i aquest darrer paràgraf on es treu una primera conclusió, veurem que el que s'ha practicat a les places públiques des de fa milers d'anys, i que ara el coneixem com a joc tradicional, reuneix exactament aquestes característiques.

Per tant, els educadors que es troben al capdavant d'un menjador escolar haurien de preparar-se un repertori de joc tradicional amb material (xapes, bales, cordes de saltar, xanques, pilotes, etc.) o sense.

Potser també cal intervenir d'alguna manera en l'espai per tal que *passin coses*. Per exemple, una línia pintada en una paret i una pilota petita que serveixi per fer-la rebotar, provocarà que acabin desenvolupant-se jocs usant la línia de la família del frontó⁵. A més, caldrà associar una tipologia de joc a un espai determinat (jocs de xapes en espais petits, jocs amb pilota en espais amplis, saltar a corda en un terra pla per evitar problemes amb els salts) encara que això acaba passant per naturalesa.

Cal intervenir d'alguna manera en l'espai per tal que *passin coses*

I, per últim, caldrà fer un pla d'introducció, de provocació, dels jocs tradicionals. Com aprendran a usar els nous materials? Qui els portarà? Es poden plantejar unes jornades de jocs tradicionals perquè els coneguin? Es poden crear unes caixes de joc perquè tinguin material per a jugar? Cada equip d'educadors haurà de buscar les respostes més adients al seu entorn concret, creant models de joc que s'adaptin a la seva realitat d'entorn físic i com a grup.

El paper de l'avaluació

El joc, ja s'ha dit més d'un cop al llarg d'aquest article, no és un element immòbil sinó que hauria de transformar-se en funció de les necessitats dels usuaris o dels objectius del propi projecte.

Quins instruments ens haurien de ser útils per tal de poder aconseguir les nostres finalitats? Quins són els mètodes i els instruments que serviran per tal d'aconseguir tota la informació que sigui necessària?

Bàsicament hi ha tres formes d'obtenir la informació del que està passant durant un joc:

- **Registre**

Les imatges, les paraules, els fets que criden l'atenció són molt útils per poder obtenir informació interessant. Ja pot ser informació sobre el comportament d'un grup de jugadors als quals s'està fent un seguiment específic, o de tot el col·lectiu per tal de saber què passa exactament mentre juguen.

El registre pot ser amb imatges o amb una graella on s'han definit els elements necessaris per al desenvolupament de l'activitat. La informació obtinguda hauria de permetre fer les modificacions oportunes; per tant els elements bàsics a observar vindrien definits pels objectius generals del joc o la proposta.

En el cas de la recerca de jocs tradicionals les imatges i les cantarelles que acompanyen el joc, a més, aporten informació sobre els materials, els espais i les expressions de joc que resulten indispensables per a definir els jocs en un context determinat⁶.

- **Anàlisi**

Les informacions obtingudes s'han de poder contrastar amb els objectius que es volen assolir. En el cas del test d'un joc que serveixi per treballar algun contingut determinat, les preguntes que haurien d'acompanyar l'anàlisi podria ser: què volíem que passés i què ha passat realment? Podem modificar algun element per tal d'arribar als nostres objectius?

En el cas d'un joc amb un col·lectiu de persones, sempre intento imaginar-me tot el que podria passar per tal de preveure possibles actuacions de l'educador. En un joc de taula o de tauler, el component estratègic és molt més ampli i, per tant, cal realitzar assaigs amb persones per tal de modificar entre tots el funcionament del joc.

- **Reflexions comunes**

Més enllà de la mecànica, si el joc és pensat perquè els usuaris puguin treballar algun concepte, caldrà pensar de quina manera s'avalua l'aprenentatge amb el joc. Normalment la dinàmica d'aquests tipus de jocs permeten que només analitzant el paper de cadascú a la partida es pugui fer una relació directa entre joc i continguts.

Per a això caldrà dissenyar un instrument, personalment prefereixo una conversa, que serveixi perquè es pugui exposar com ho ha viscut cadascú i, posteriorment, estableixi una relació entre el que ha viscut i els continguts del joc⁷.



Vells criteris per a nous jocs

Des de fa uns quants anys, posem una vintena, s'ha instal·lat al nostre imaginari quotidià un nou tipus de jocs: els jocs electrònics, jocs per a ordinador i videojocs. Un dels problemes més grans que ha creat és la por al desconegut, a si els videojocs són "bons per la salut" dels jugadors o si la violència sobre els que descansen alguns dels guions dels jocs arriben a influir en els joves fent-los més violents.

I per parlar-ho s'han organitzat jornades, s'han escrit llibres i elaborat estudis a favor i en contra, i ningú té una opinió clara. L'únic cert és que, com passa amb qualsevol objecte per jugar, no es pot deixar a les mans del jugador sense que els adults sapiguem de què va el joc.

Però tots els estudis se centren només en el guió del joc, en els continguts externs, sense donar cap mena d'importància a com està fet el joc realment. Crec que l'interès educatiu del que passa en un joc no es troba només en l'argument sinó en el que s'està movent mentre es juga.

Normalment, s'han tractat els videojocs⁸ com un cas diferent a la resta de jocs. Algú es va preocupar quan jugàvem a jocs de simulació de guerra? Algú es va preocupar quan uns infants jugaven a baralles? I quan es construïen escopetes que llançaven grans de blat de moro? Evidentment que no és normal que un jove només jugui davant d'un ordinador a jocs violents... Seria menys preocupant si els jocs no fossin violents? I seria menys preocupant si als deu anys un infant es passés tot el dia davant d'un llibre?

L'anàlisi de la utilitat educativa d'un tipus de joc no pot estudiar-se només des de l'òptica de l'abús de la pràctica del joc, sinó que haurien d'analitzar-se els beneficis educatius que aporta. En aquest sentit, tal com s'ha proposat quan s'ha parlat de la resta de tipus de jocs, es proposa classificar els jocs segons diferents criteris per tal de poder veure què aporta cadascun.

No es pot deixar a les mans del jugador sense que els adults sapiguem de què va el joc

Les classificacions clàssiques dels videojocs només parlem de criteris externs de classificació i no aporten cap mena de detall intrínsec al joc que pugui resultar útil a l'hora d'extreure conclusions en el seu ús educatiu. Un d'aquests criteris de classificació és, per exemple⁹:

- *Arcade* (jocs de plataforma o de laberint)
- Simuladors esportius
- Jocs d'acció i de rol
- Simuladors i constructors
- Jocs d'estratègia
- Jocs de taula
- Jocs de combat.

I si mirem els vídeojocs des de la perspectiva de què viu el jugador? De la mateixa forma que s'ha fet en aquest article en el moment de parlar de joc en genèric, cal buscar en el que passa mentre es juga l'origen de les potencialitats educatives d'aquest tipus de joc.

Així, els podríem¹⁰ classificar segons:

- **L'objectiu del joc.** Què ha de fer el jugador? Ha d'agrupar objectes que tenen una mateixa categoria o ha de seguir un camí superant tots els obstacles amb què es troba? I si ha de muntar el camí per tal d'arribar al final? I si ha de descobrir-lo?

Allò de més comú d'un joc és no tenir un únic objectiu. En els clàssics jocs de plataformes, normalment ha d'arribar al final d'un camí i lluitar contra tots els personatges amb què es troba. L'objectiu general és fer el camí i, entremig, es troba petits objectius. En canvi, hi ha jocs on l'objectiu és memoritzar una sèrie d'aspectes determinats.

Aquest fet enllaça directament amb les capacitats cognitives que es posen en marxa mentre s'està jugant. Si vull treballar l'anàlisi, el joc ideal serà un d'aquells on es desconeix com sortir d'un lloc i el jugador ha d'anar buscant pistes i ordenar-les per tal d'assolir l'objectiu. Si el que vull és treballar la percepció espacial, buscaré jocs de recorregut, ja sigui de seguir-lo, construir-lo o trobar el final d'un camí en un laberint sense parets.

- Segons **amb qui interacciona** el personatge que juga. El jugador d'un videojoc sap que ell no és el protagonista, ha transferit aquest paper a un personatge *pixelat* que es mou en un món virtual i que es relaciona amb altres personatges.

De la mateixa manera com passa amb *els jocs reals*, podem trobar videojocs on no hi ha cap mena d'interacció amb ningú altre (el jugador ha de resoldre el joc per alguna habilitat pròpia), hi ha només oposició (ja siguin altres personatges- de forma humana, animal o simbòlica – o el temps), hi ha cooperació (són pocs però bons els jocs on cal que tots els protagonistes del joc treballin plegats cap a una mateixa finalitat. El cas més paradigmàtic són

els clàssics Lemmings) i, per últim, hi ha jocs on es treballa en equip contra uns oponents (els jocs en xarxa on un equip ha de superar a un altre, són un clar exponent).

La relació de cada tipus de joc amb una sèrie de valors pot ser, i de fet és, la mateixa que s'ha establert amb els jocs sense pantalles. Em sembla interessant destacar l'interès que tenen els jocs en xarxa on s'ha de treballar en equip amb un equip que no es veu i que, en molts casos, ni es pot comunicar.

- Segons **les dificultats** amb què es troba el jugador. Les dificultats vénen donades no només per altres personatges, sinó sobretot per la forma com es genera el moviment (que pot anar des d'un senzill moviment de ratolí a una combinació molt complexa de tecles) o les formes de desplaçament (per exemple, hi ha jocs on el personatge es mou rebotant i d'altres que ho fa girant sobre un eix).

Aquest criteri enllaça directament amb les habilitats que posa en marxa el jugador a l'hora de practicar el seu joc.

A partir d'haver esmicolat els jocs en petites unitats, es pot establir una relació directa entre diferents criteris i continguts o capacitats que es treballen.

Pel que fa als valors, el criteri sembla que resulta entenedor: són jocs com els altres i els hem de tractar com els altres. Autoritzaríem jocs de lluita física entre els nostres usuaris? I ho farem virtualment? On posem el límit a realitzar un combat? I per últim, quin és el valor de la violència en la nostra societat? Podem fer un treball a partir de pel·lícules violentes? I per què no fer una reflexió a partir de jocs d'aquest tipus?

Un plat equilibrat

A l'inici de l'article s'ha posat el jugador en el centre de l'anàlisi educativa dels jocs i s'ha analitzat el joc només des d'aquest punt de vista. De la mateixa forma que els guanyos que rebem d'un aliment no es troben en la presentació final d'un plat sinó en els seus ingredients, el joc té una sèrie d'ingredients que permeten combinar-se des de diferents punts de vista.

Només es pot entendre el joc com a eina educativa si hi ha una voluntat i uns criteris educatius. Els llocs, els col·lectius i els materials amb què es disposa formen part del punt de partida. El joc, els jocs de tota mena, són a segona línia, donant resposta a les demandes.

Però per tal de saber trobar la resposta, cal combinar tots els elements de què es disposa per tal d'aconseguir una plat equilibrat: bons ingredients, bona cocció i, evidentment, un gust exquisit.



Bibliografia

- Díez Gutiérrez, Enrique J i altres** (2005), *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Guía didáctica y multimedia*. C.I.D.E. (Ministerio de Educación y Ciencia) e Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales). Madrid.
- Garaigordobil, Maite** (1992), *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Seco olea Ediciones SL. Madrid.
- Garon, D. i altres** (1996), *El sistema ESAR. Un método de análisis psicológico de los juguetes*. AIJU. Alicante.
- Gros, B.** (coord.) (1988), *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Editorial Desclée De Brouwer. Bilbao.
- Gros, B.** (coord.) (2004), *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Editorial Desclée De Brouwer. Bilbao.
- Kamil, Constance** (1988), *Juegos colectivos para la primera enseñanza*. (Colección Aprendizaje). Ed. Visor. Madrid.
- Lavega, Pere** (2000), *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Ed. Inde. Biblioteca temática del deporte. Barcelona.
- Linaza, José Luis**. (1992), *Jugar i aprender*. (Colección Documentos para la Reforma. Documento n. 7). Ed. Alhambra Longman. Madrid.
- Martínez Criado, Gerardo** (1998), *El juego y el desarrollo infantil*. Ed. Octaedro, Barcelona.
- Martínez Criado, Gerardo** (1998), *El juego y el desarrollo infantil*. Ed. Octaedro, Barcelona.

-
- 1 HUIZINGA, J (1998), *Homo ludens*. Alianza editorial. Madrid.
 - 2 I no cal pensar en cultura com a lloc d'origen. La meua experiència amb el treball amb professionals d'àmbits molt allunyats de l'educació em diu que hi ha col·lectius on el contacte físic és considerat un problema.
 - 3 RIPOLL, O (2001), *Juga amb nosaltres. Més de 100 jocs d'arreu del món*. Ed. Molino. Barcelona.
 - 4 Aquest sistema de classificació, usat per la praxologia motriu, va ser creat per Pierre Parlebás i el seu equip. Inicialment la proposta estava plantejada pels jocs motrius i les relacions es treballaven només de forma motriu. De totes formes aquesta classificació permet fer un pas a la branca social, donant elements de reflexió molt interessants.
 - 5 De la meua època de mestre, recordo un pati d'una petita escola del centre de Barcelona on hi havia una esquadra al cim de la pista de bàsquet que la travessava de punta a punta i dos nivells de pedra diferents a una paret adjacent a aquest. Allà, els infants van inventar-se Vietnam, un joc amb una pilota que aprofitava les dues línies i que consistia bàsicament en què, amb una pilota de futbol i amb un cop de peu, fer que la pilota pugés més amunt de la línia de pedres de la paret i rebotés més enllà de l'esquadra. Un bon exemple d'un joc nascut d'un espai concret i que té sentit només en aquell espai.
 - 6 En les recerques de jocs tradicionals les imatges permeten saber com s'agafa o es llança un objecte. La nostra tendència és creure que només les coses únicament es fan o es diuen de la manera com nosaltres les coneixem.

- 7 Per exemple, en “El gran joc del sistema immunològic” que vaig dissenyar per a *Pau Education* en un projecte d’*Actimel de Danone*, es tractava de descobrir com funcionava el sistema immunològic del cos humà a través d’un joc de pati. Els continguts, la funció de cada element del sistema defensiu, només apareixia quan es feia una reflexió final i l’educador explicava quina era la funció real de cada personatge en el nostre cos. A partir d’aquí els infants buscaven formes de tenir cura del sistema immunològic.
 - 8 Per tal de fer-ho més entenedor, des d’ara anomenarem videojocs a tots aquells que es fan davant una pantalla.
 - 9 És la que es proposa des del llibre *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos* coordinat per Enrique Javier Díez Gutiérrez i editat per CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER
 - 10 Aquest sistema de classificació, encara no és definitiva, el vaig crear per tal de fer després exactament a l’inrevés: crear jocs a partir del que volem que es treballi. De la mateixa forma serveix perquè, en el moment de crear un programa de jocs usant videojocs, no ens centrem únicament en un tipus de joc sinó que es puguin desenvolupar tota mena de capacitats.
-

