

Aprendre a viure jugant

Anàlisi de contes sobre el joc
escrits per nens i nenes
per al Premi Pilarín Bayés 2017

Oriol Ripoll



Editorial
Mediterrània



Solidaritat
Sant Joan de Déu

1a edició: setembre de 2017

Autor: **Oriol Ripoll**

Coordinació: **Diana Casellas i Mònica Estruch**

Editen:

Editorial Mediterrània, SL

Casp, 63, pral. 2a

08010 Barcelona

Tel. 93 218 34 58

editorial@editorialmediterrania.com

www.editorialmediterrania.com

Obra Social Sant Joan de Déu

Puiggarí, 5-7, 4t

08014 Barcelona

Tel. 93 253 21 36

obrasocial@solidaridadsjd.org

www.solidaritat.santjoandedeu.org

ISBN: 978-84-9979-568-3

Dipòsit legal: B 20787-2017

Aquesta obra està subjecta a una llicència Creative Commons de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (by-nc-nd).

Es permet la reproducció, distribució i comunicació pública de l'obra sempre que se'n reconegui l'autoria.

No es permet l'ús comercial de l'obra ni la generació d'obres derivades.



Aprendre a viure jugant

Anàlisi de contes sobre el joc
escrits per nens i nenes
per al Premi Pilarín Bayés 2017

Oriol Ripoll

Professor universitari i autor i creador de jocs

Índex

1.	Introducció	5
2.	De què ens parlen quan parlen de jocs?	7
2.1.	Els tres ingredients bàsics dels jocs	8
2.2.	Els jocs com a recurs	16
3.	Quatre mirades del joc des de la nostra societat	25
3.1.	Un lloc i un moment per jugar	26
3.2.	A què juguen?	32
3.3.	On som els adults?	43
4.	Jocs, valors i aprenentatges	51
4.1.	Tenir dret al joc	52
4.2.	Incloure els nouvinguts	54
4.3.	Respectar les normes i fer trames	58
4.4.	Saber guanyar i perdre	61
4.5.	Posar-se d'acord	63
5.	Les interculturalitats	67
6.	Onze principis per viure amb els jocs	71
7.	Conclusions	75
8.	Bibliografia	79

1. Introducció

El joc forma part de la història de totes les cultures del món des de sempre. No podem entendre com pensa un poble sense entendre allò que l'identifica: els valors, les tradicions, les narracions, la manera de cantar i ballar i com es juga.

Només durant un moment de joc podem veure qui juga i com es relaciona, on ho fa, en quin moment i quin significat li dona. Dit d'una altra manera, gràcies a l'observació d'un joc, podem fer-nos una idea de quins són els pilars fonamentals del poble que està jugant.

Nosaltres som uns privilegiats. No ens hem hagut d'aturar en un racó d'una plaça per fer una fotografia. Gràcies a la iniciativa del Premi Pilarín Bayés, de l'Editorial Mediterrània i de l'Obra Social de Sant Joan de Déu hem rebut la mirada particular de més d'un miler d'infants d'arreu del país. Ells han creat narracions en què el joc té un paper molt important i, amagat entre les paraules, hem pogut descobrir quin és el seu concepte de joc. Aquesta imatge panoràmica ens ha permès descobrir aspectes interessants i ens ha d'esperonar a mantenir-los i a fer un pla de treball per modificar el que no funciona.

Us avanço que la imatge que obtenim l'any 2017 és que els infants i els adults juguem separats i que el món adult no entén la manera de jugar dels més joves. Això fa que aquest estudi tingui una mirada molt crítica sobre què ens estan dient els infants i sobre com hauríem d'actuar per corregir el que és millorable. Els nens també tenen clar que, a més de ser una manera d'entretenir-se, el joc té una funció utilitària (aprendre, relacionar-se) i, per això, s'entén més com una eina que com una pulsó vital. Des de sempre, el món de la pedagogia ha reconegut el paper del joc com una manera natural

i divertida d'aprendre. És una actitud, una manera de mantenir un esperit curiós i d'assajar respostes a les necessitats que es van descobrint.

Aquest estudi ha estat un viatge en què hem pogut escoltar la seva veu i hem posat un mirall a la manera com entenem el joc a la societat. La imatge que n'ha sortit té aspectes que no ens agradaran i d'altres que caldrà mantenir. M'he atrevit a tancar cada capítol amb propostes concretes i fàcils de realitzar per millorar el que sigui necessari.

Us convido a seure i a tenir a mà alguna eina per anar prenent notes. Guixeu aquest estudi amb preguntes que us vagin sorgint. El joc de després serà trobar-hi respostes interessants.

2. De què ens parlen quan parlen de jocs?

Sovint em formulen la pregunta: què és un joc? La primera temptació és donar una resposta de manual citant algun autor important. En aquest estudi, però, tenim el luxe de disposar d'una gran quantitat d'històries creades per nens i nenes que dediquen moltes hores a jugar. Llavors, la perspectiva canvia, ja que es pot generar una definició a partir del que diuen els mateixos jugadors.

El volum de contes és tan gran que extreure uns elements comuns a tots ells a partir de les històries és una tasca massa complicada. Així, doncs, he decidit fer el camí invers: he preparat una llista dels tres aspectes que es consideren essencials en una experiència lúdica i els he buscat als contes. I no ha fallat, els tres hi són presents, d'una manera o una altra, en la majoria de les narracions. El primer apartat d'aquest capítol està dedicat a explicar aquest concepte utilitzant frases extretes dels contes com a fil argumental de les reflexions.

“
Jugar permet posar en marxa moltes habilitats i competències i, per aquest motiu, és un recurs excel·lent per poder treballar-les, desenvolupar-les i adquirir nous coneixements.”

El concepte de joc, però, no pot quedar només en un aspecte teòric. Jugar permet posar en marxa moltes habilitats i competències i, per aquest motiu, és un recurs excel·lent per poder treballar-les, desenvolupar-les i adquirir nous coneixements. Durant el segon apartat del capítol ho posarem de manifest utilitzant exemples que apareixen als diferents contes.

2.1. Els tres ingredients bàsics dels jocs

Al llarg de la història hi ha hagut molts autors que han intentat definir què és un joc i com es pot diferenciar de qualsevol altra acció humana. Hi ha definicions complexes i d'altres molt centrades en una acció concreta o una franja d'edat determinada.

En la majoria d'elles hi ha una sèrie d'aspectes comuns, uns elements que garanteixen que una experiència es visqui com un joc. Dit d'una altra manera, diem que estem jugant si ens divertim, si vivim en un món diferent del nostre amb unes regles determinades i si tenim un repte interessant a superar.

Ingredient 1. La diversió

Un joc ha de ser divertit. Aquesta frase segur que serà subscripta per la majoria de gent a qui preguntem què és un joc. Però, què volem dir exactament amb *diversió*?

Abans de començar a analitzar què ens expliquen els contes sobre la diversió, podem buscar una bona referència teòrica sobre la qual recolzar-nos. Raph Koster va escriure un llibre de referència en el món dels jocs que porta per títol *Theory of fun for game design*. Allà ens deixa caure tres conceptes interessants:

- La diversió és tot allò que el nostre cervell admet com a bo.
- El que és oposat a la diversió és l'avorriment.
- Ens avorrim quan un joc deixa d'ensenyar-nos alguna cosa.

El primer d'aquests conceptes es presenta al conte *Juguem per créixer*. Els seus autors fan tota una declaració d'intencions reflexionant sobre la importància del joc en el creixement d'una persona. El protagonista acaba la història amb una cita del diari que va escriure el seu avi:

«Ell explica que tothom juga quan és petit perquè és divertit i quan et diverteixes el temps passa volant.»

“

**Juguem perquè
volem passar
una bona
estona,
perquè volem
divertir-nos.**

Des d'un punt de vista teòric, també es pot donar suport a aquesta idea. Juguem perquè volem passar una bona estona, perquè volem divertir-nos. Per aquest motiu, i seguint les propostes de Koster, els jocs són accions inherents a la humanitat (i fins i tot a molts animals) i, com que són divertits, el nostre cervell considera que són bons.

Els autors del conte també ens diuen que en un joc el temps passa volant. Aquesta idea enllaça amb la teoria del flux del psicòleg Mihály Csíkszentmihályi, en la qual es proposa que hi ha moments en què una persona està tan immersa en l'activitat que està portant a terme que enfoca tota la seva energia a superar-la amb èxit. I, això, si hem viscut mai una sensació de flux, implica perdre totalment el sentit del temps. Jugar, per tant, seria introduir-se en un estat de flux per assolir una fita. I el cervell trobaria que aquesta acció és divertida, ja que ens està aportant alguna cosa.

Els contes, però, ens mostren més aspectes de la diversió. Aquesta paraula apareix en gairebé quatre-centes de les històries explicades pels infants. Aquesta gran quantitat de mirades fa que esdevingui un concepte molt ampli que pot referir-se a estar amb els amics, viure aventures extraordinàries o crear mons fantàstics. Vegem-ho amb alguns exemples:

El conte *Els monstres que porto dins* ens explica la història de l'Àlex, un nen que no vol jugar perquè, segons ell, sempre s'acaba barallant i, per aquest motiu, no té amics. Els seus companys estan molt estranyats i declaren:

«Les joguines no són bones? Com pot ser que es pensí que són monstres? Jugar és molt divertit, jugar podem ser qui vulguem, princeses, pirates, astronautes,

jugadors de bàsquet, pares i mares... Jugar és fantàstic, podem imaginar que som a qualsevol lloc. No hi ha límits... jugar és genial!»

La resta de companys de classe decideixen buscar la manera que l'Àlex s'ho passi bé sense que surtin els monstres que porta dins. I la solució és ben senzilla:

«Primer, van agafar jocs sense guanyadors, jugaven per plaer, per passar-s'ho bé; després, a poc a poc, van anar jugant a diferents jocs i els proposaven a l'Àlex tot dient-li: —Quan vegis que et comences a enfadar o que surten monstres, digue'ns-ho de seguida i t'ajudarem.»

Els autors d'aquest conte han estat capaços de resumir d'una manera molt senzilla i planera un dels conceptes bàsics dels jocs: no hi ha un únic concepte de diversió.

Des d'un punt de vista teòric, hi ha diverses maneres de classificar la diversió. La que resulta més senzilla, ja que descriu aspectes molt fàcils de descobrir, és la de Jon Radoff, que arriba a parlar de quaranta-dues maneres de divertir-se. Algunes d'elles són: escoltar o explicar històries, manar, organitzar, descobrir mons amagats, competir o sentir por.

Això suposa dos reptes. Per una banda, una acció pot ser considerada com a divertida per un grup de persones i no cridar gaire l'atenció a un altre. Els educadors hauríem de tenir-ho en compte en el moment de proposar un joc en un àmbit d'educació formal, d'educació informal, o en un entorn familiar. Per això, la tria hauria de fer-se pensant en què agrada i interessa als jugadors. I, per l'altra, caldria buscar la manera d'incloure en un mateix joc aspectes que cridin la diversió des de més d'una categoria. Aconseguir-ho suposa reblar el clau.

Tal com deia el tercer concepte de la definició de Koster, ens avorrim quan deixem d'aprendre. Per

tant, el veritable repte és crear jocs que resultin prou interessants per al cervell perquè tingui la sensació que està aprenent alguna cosa.

Ingredient 2. La representació d'un món amb unes regles

Tots els jocs, fins i tot els més abstractes com les dames o els jocs de cartes, creen un món amb unes regles determinades. En alguns casos mostren els escenaris tal com són (per exemple, en un joc simbòlic, quan els infants simulen que són uns personatges determinats) i en d'altres aquesta simulació fa referència a accions concretes (guanyar, perdre, buscar aliances, gestionar un món o construir-lo). Si el joc té una vinculació directa amb la realitat, ens pot ajudar a entendre el món i a veure quines són les conseqüències de les nostres accions.

Això es veu clarament al conte *Quina classe!*. Allà se'ns presenta un grup que sempre es baralla perquè fa jocs i activitats que afavoreixen la competició. Per evitar-ho, pregunten com poden descobrir accions que permetin canviar el clima del grup. I descobreixen un munt de jocs en què els participants no busquen quedar per davant de ningú altre, sinó que només volen passar una bona estona plegats. La història, ja us ho podeu imaginar, té un final feliç, i els seus autors, que porten per pseudònim la Colla del Clavell, ens expliquen què van aprendre quan eren petits:

«Encara avui dia, i ja han passat molts anys, aquells nens i nenes, que ara són homes i dones, quan es troben recorden tot el que els havia passat de petits a l'escola i diuen que això mateix que van fer amb els jocs de l'hora del pati ho fan ara a totes les activitats de la seva vida i que els ha anat molt bé.»

Ara, aquest aprenentatge i aquesta transferència amb la realitat no són immediats. Per aconseguir-los, cal

“

Si el joc té una vinculació directa amb la realitat, ens pot ajudar a entendre el món i a veure quines són les conseqüències de les nostres accions.

una anàlisi del que s'ha viscut a través del joc. Aquesta idea és un dels conceptes bàsics de l'aprenentatge basat en jocs. Els educadors han de proposar reflexions interessants després de jugar a alguna cosa. Aquestes reflexions són les que permetran extreure conclusions aplicables al món real.

També hi ha una altra manera de veure-ho, però: allò que hem viscut al món real pot condicionar com juguem. Això ens ho expliquen molt bé els autors del conte *En Hassan aprèn a jugar*. El protagonista de la història és un nen que ha vingut d'un país en guerra. En un moment de la història, els nens i nenes de la classe fan una guerra de boles i això entristeix en Hassan. Diuen:

«Tots els nens i nenes van començar a tirar-se boles de neu fent una batalla. Que divertit! Tothom reia. La Manuela i l'Alba es van adonar que en Hassan s'ho mirava molt seriós. Segurament, aquell joc li recordava la guerra del seu país i es va posar molt trist.»

Diuen que juguem tal com som. Sovint, durant les estones de joc, mostrem comportaments que potser no expressaríem de la mateixa manera durant el nostre dia a dia. Això permet utilitzar el joc com a manera d'analitzar habilitats i valors i també, des d'un punt de vista psicològic, permet veure situacions problemàtiques que hem viscut que d'una altra manera mai s'haurien verbalitzat.

La dualitat món real-món imaginari és un dels grans luxes del joc. Jugant podem experimentar en un món imaginari que té moltes vinculacions amb el real i veure'n les conseqüències. A més, en aquest món imaginari s'hi expressen situacions que queden amagades en el dia a dia. Dit d'una altra manera, aprendre a viure i a equivocar-se sense conseqüències greus. Precisament, el fet que equivocar-se no tingui conseqüències greus fa que els jugadors puguin arriscar molt més en els jocs i, per tant, viure situacions que en el món real no podrien experimentar.

Ingredient 3. Una fita

El darrer ingredient bàsic d'un joc és molt important, sobretot quan es pensa en clau d'utilització del joc com a eina educativa. A la vida real fem les coses amb un objectiu determinat i hi posem tots els esforços que tenim a l'abast per aconseguir-ho.

Quan juguem, l'univers especial que es genera des del joc i que explicava a l'apartat anterior, és el que centra tota la nostra atenció i els nostres esforços. No juguem per aprendre o per desenvolupar alguna habilitat, sinó que intentem superar el repte que suposa l'univers que s'ha creat amb el joc.

Ho veurem més clar amb un exemple. A *El joc de la Teresa*, la protagonista juga a contevell, un joc en què cal utilitzar cartes que, com diu el seu autor o autora, «són cartes de veritat, vull dir, de les que s'escriuen amb boli i llapis.» Qui juga ha d'escriure una carta i allò que hi escriu es fa realitat.

En aquest cas, la màquina escriu l'inici d'una història: «La princesa havia de salvar el drac de les terribles mans del príncep dolent que curiosament era el seu germà.» Després, continua amb una segona carta: «El seu amic, que era un científic una mica boig, l'ajudaria a salvar la seva mascota, que ja hem dit que és el drac.» A partir d'aquí, la Teresa viu una aventura esbojarrada on tot el que hi ha a casa forma part d'aquesta història. Gràcies a uns amics i al seu esperit d'aventures aconseguixen superar el repte i rebre la tercera carta: «La princesa i el seu amic van entrar a la cova del dolent i gràcies a una nena molt especial i a la seva força van alliberar el drac del príncep.»

En el joc, la Teresa viu una aventura i l'objectiu d'alliberar el drac d'aquell príncep. Però, com ens diu l'autor, passa una cosa extraordinària: «La Teresa aquell dia va tenir el seu propi criteri, va ser única i més creativa que mai.»

“

No juguem per aprendre o per desenvolupar alguna habilitat, sinó que intentem superar el repte que suposa l'univers que s'ha creat amb el joc.

Aquests criteri i creativitat, però, no són una cosa externa al joc, sinó que són un efecte col·lateral al seu repte. La Teresa es troba totalment immersa a superar allò que li proposen les cartes i desenvolupa una sèrie d'habilitats dins aquest univers. Aquest és un efecte molt especial que té el joc. Si en el moment de pensar-lo el seu autor és capaç de generar un repte significatiu i que faci que els jugadors puguin posar tots els seus esforços a superar-lo, s'han generat les millors condicions per assegurar una experiència d'aprenentatge òptima.

En els darrers anys, la gamificació és un dels conceptes amb una forta presència en el món educatiu. *Gamificar*, una paraula que ve del mot joc en anglès, consisteix a crear experiències riques i significatives elaborades perquè puguin ser viscudes com un joc. Crear una bona història que atrapi l'alumnat i fer que dins aquest univers es trobi un sentit a totes les accions que es fan és una molt bona manera d'aprendre i fer aprendre.

Així, doncs, el fet d'establir una fita clara fa que els jugadors posin totes les seves capacitats a superar-la. I, aquest enfocament sobre una acció determinada és un dels conceptes de la teoria del flux de Csikszentmihályi.

En resum

Gràcies a les diferents propostes que apareixen als contes escrits pels infants, hem pogut descobrir els tres conceptes bàsics d'un joc:

- Un joc ha de ser divertit, entenent que el concepte de diversió és diferent segons cada persona.
- Els jocs representen la realitat i ens permeten explicar-la. Però, el que hem viscut en el món real i els valors que el configuren també condicionen la manera com participem en els diferents jocs.

- Per últim, els jocs han de suposar un repte per als participants. Això fa que els jugadors hagin de centrar tota la seva atenció a superar-lo i permet generar experiències d'aprenentatge altament motivadores.

De la teoria a l'acció

De quina manera aquests tres conceptes teòrics poden ajudar-nos a crear bones experiències educatives en qualsevol entorn?

- **La diversió.** Si estem jugant en família podem demanar què diverteix a cadascú. Un cop feta la llista, es poden proposar coses que siguin del gust de només una persona o de dues o de totes. I, aquesta tria d'activitats podem fer-la a l'atzar: a una persona li toca triar activitat i treu una carta (per exemple, de l'u al quatre si la família està formada per quatre membres) de manera que si surt un u haurà de proposar una cosa que li agradi només a ell, però si surt un quatre haurà de pensar una activitat que agradi a tothom.
- **La representació d'un món amb unes regles.** Els mons serveixen per donar sentit a les accions. Així, doncs, podem generar bones experiències de joc si les ambientem en un univers determinat. Per exemple, una sortida per passejar per la muntanya pot convertir-se en una expedició. A mesura que anem avançant, "es desbloquegen" uns sobres amb fragments d'una història que contenen reptes concrets (per exemple, agafar tres pinyes i cinc pedres i formar una petita escultura) i, així, fem que les accions tinguin sentit en aquell univers.

- **La fita.** Un dels problemes de generar vivències és que els usuaris no sàpiguen quan han arribat al final del camí. Per exemple, a la nevera de casa hi pot haver una quantitat de reptes que cadascú ha de fer: parar taula, posar el rentaplats o baixar les escombraries. Cadascun dels membres de la família ho ha de fer i pot triar quan vol fer-ho. D'aquesta manera, les fites són clares i el poder decidir també.

2.2. Els jocs com a recurs

Per una banda, quan s'està jugant, s'està portant a terme una experiència centrada a passar-s'ho bé, sense buscar cap altre objectiu que la diversió. Però, per l'altra, i això ens passa quan ens posem les ulleres de l'educació, el joc és una eina molt potent per desenvolupar certes habilitats o per treballar aprenentatges.

En el punt anterior ens hem fixat en què fa que una experiència pugui ser viscuda com a joc; ara ho farem en la seva utilitat. Per fer-ho, utilitzarem la mirada especial dels infants que han participat al concurs. Com a punt de partida farem servir les reflexions que es fan al conte *Els contes de l'àvia Antònia*. La protagonista, la Laia, espera que la seva àvia li expliqui un conte, però ella li parla dels jocs. A la pregunta «què és per a tu el joc?», la Laia respon:

—Doncs... els jocs... són activitats per passar-s'ho bé, parlar més amb els amics i distreure's, no?

—Molt bé, Laia, però, a més a més, el joc té un gran valor educatiu. Serveix per créixer, desenvolupar-se, relacionar-se, acceptar punts de vista diferents

i aprendre a respectar els altres, aprendre a compartir...

Els contes ens han explicat moltes maneres d'entendre aquests valors educatius. Els he agrupat en quatre conceptes diferents.

Jugar per millorar els resultats acadèmics

Per una banda, la relació entre el joc i la manera com s'adquireixen certs coneixements ve de molt lluny. Horaci ja ens va deixar la frase «instruir gaudint» com a manera d'entendre l'educació. Per altra banda, els centres educatius catalans de principis del segle xx, impulsats per un fort moviment de renovació pedagògica, incloïen el joc com una manera d'aprendre i de relacionar-se.

Durant el principi del segle XXI, un nou corrent de transformació educativa ha fet que el joc i la gamificació siguin una eina molt important a les aules i molts centres educatius valorin incloure'ls com una manera de transformar l'aprenentatge. Això ens ho mostren els autors del conte *El joc inventat*, en què ens expliquen la història de la Marta, una nena a qui li costa estudiar:

«Hi havia una vegada una nena a qui li agradava molt estudiar i sempre treia bones notes a totes les assignatures; a totes excepte a Ciències. Les Ciències se li donaven súper malament i mai entenia res del que deia la professora Joana. Encara que ella, la Marta, li digués que no entenia res, la Joana li deia que s'esforcés més i que parés més atenció a la classe.»

Per ajudar-la, la Joana, la seva professora, li proposa fer-li unes classes particulars. El primer dia, però, la Marta arriba amb una idea didàctica molt interessant:

«Mentre t'esperava, m'ha passat pel cap la idea de fer un joc amb què podríem aprendre a la vegada.»

“

Durant el principi del segle XXI, un nou corrent de transformació educativa ha fet que el joc i la gamificació siguin una eina molt important a les aules.

Gràcies a aquest joc de preguntes i respostes, la Marta i els seus companys i companyes de classe poden millorar les seves notes i la seva manera d'aprendre. Però, a més, entre ells passa un altre fenomen: creen jocs i se'ls intercanvien.

Aquest aprenentatge, però, no succeeix només perquè hi hagi preguntes i respostes, sinó pel fet que els estudiants valoren com a altament atractiva la proposta, entenen que és un repte divertit i centren tota la seva energia, que es troba en un estat de flux, per donar la resposta adequada a les preguntes.

Aquest conte també presenta un nou element interessant: els jocs que creen els mateixos infants per ajudar-los a aprendre. Els processos de creació de jocs són habituals als centres educatius. Malauradament, els jocs que en resulten solen ser poc variats, ja que es basen en els que coneixen els infants o el professorat que els està creant.

Per generar un joc no n'hi ha prou a saber quines són les necessitats d'aprenentatge que esperonen l'alumnat, sinó que es necessita disposar d'uns coneixements amplis de tipologies de joc per donar bones respostes al que requereix l'alumnat. Per aquest motiu, quan algú intenta generar una experiència de joc en una aula, hauria de començar per enriquir la quantitat de jocs que coneix.

“

Quan algú intenta generar una experiència de joc en una aula, hauria de començar per enriquir la quantitat de jocs que coneix.

Utilitzar el joc com a experiència d'aprenentatge suposa canviar la mirada de persona que crea activitats a la d'educador (formal, no formal o familiar), a la de dissenyador d'experiències d'aprenentatge en forma de joc. No és un repte senzill, però, com ens han explicat els nostres infants, és una inversió interessant.

Jugar per aprendre a relacionar-se

Els aprenentatges, però, no només han de ser intel·lectuals. Gràcies al component social del joc, es desenvolupen les capacitats de treball en equip i d'aprendre a compartir. A l'escola on van els protagonistes del conte *El cercle màgic* hi ha un problema:

«Hi havia una vegada, en un poble molt llunyà, una escola on anaven molts nens i nenes. No se sap per què, però des de sempre els nens jugaven amb els nens i les nenes jugaven amb les nenes. Mai no es barrejaven!»

En aquest cas, la necessitat d'aprenentatge és social. Cal que els infants aprenguin a barrejar-se, a jugar plegats i, a més, amb un biaix interessant: la barreja no només ha de ser de grups, sinó també de gènere. Dos amics troben una solució:

«Van estar rumiant una estona i per fi se'ls va acudir un joc molt bonic i divertit que faria que tothom hi volgués jugar: el cercle màgic!

»Amb pedretes farien una rodona gran al pati i tothom hi podria entrar. A dins del cercle es podria demanar jugar al que més li agradés a cadascú, tant si fos un nen com si fos una nena, perquè quan entrés al cercle màgic, es convertiria en un ésser diferent i allà tothom seria igual.

»L'endemà a l'hora del pati, van començar a jugar i s'ho van passar tan i tan bé que de seguida molts nens i nenes van anar afegint-s'hi.»

La proposta barreja dos conceptes molt interessants. Per un banda, la creació d'un món màgic amb unes regles especials. Un cop s'ha entrat en aquest món, les regles de la vida canvien i tothom pot ser i expressar-se com desitgi. Això esperona la seva capacitat d'inventiva i dins el cercle sorgeixen elements molt imaginatius.

“

Gràcies al component social del joc, es desenvolupen les capacitats de treball en equip i d'aprendre a compartir.

La seva resposta ens recorda el segon dels conceptes bàsics en qualsevol joc, que suposa crear un món on tenen sentit les regles. Aquest aspecte del joc resulta altament interessant. Dins dels jocs, les regles es trastochen, i tot allò que semblava impensable en el món real arriba a ser possible.

Això suposa un repte per als educadors i educadores: hem d'intentar generar estructures de joc on sigui possible relacionar-se d'una altra manera, universos especials per aconseguir-ho i on verbalitzar aquests aprenentatges per aconseguir la consciència i la transformació dels grups de jugadors.

“

Jugar és, sobretot, comunicació amb les persones i l'entorn. Els jocs ens permeten relacionar-nos sense barreres i tenir les eines necessàries per establir complicitats.

Jugar per comunicar-se

Jugar és, sobretot, comunicació amb les persones i l'entorn. Els jocs ens permeten relacionar-nos sense barreres i tenir les eines necessàries per establir complicitats. Aquest aspecte funcional del joc es fa present al conte *La ciutat de l'amistat*. Un grup de nens i nenes de diversos llocs del món acaben en un indret controlat per un científic. Els infants decideixen explicar al científic que, encara que cadascú procedeix d'un lloc diferent amb una cultura diferent, poden trobar molts punts en comú entre ells utilitzant el joc com a eina de comunicació. Per fer-ho, creen un espai lúdic:

«Els nens i les nenes van decidir fer un lloc on poder jugar. D'aquesta manera, es podrien conèixer millor entre ells. Van triar un solar molt gran d'un edifici abandonat. Allà tindrien prou espai per jugar. Com que eren nens i nenes de diferents països, cadascú va portar un joc del seu país.»

La trobada entre cultures i maneres de pensar diferents sol ser un fenomen complex que se centra en tot allò que ens separa dels altres més que en les coses que tenim en comú. Les mecàniques dels jocs tradicionals

solen ser molt semblants arreu del món. Per aquest motiu, els jocs tradicionals permeten una primera trobada entre persones de diferents cultures.

El cinquè capítol d'aquest estudi està dedicat a les interculturalitats i allà ho veurem amb més profunditat, però el conte *La ciutat de l'amistat* es tanca amb una frase que podria ser un bon lema per a qualsevol societat multicultural:

«El grup de nens i nenes van jugar plegats ajudant-se mútuament. Van descobrir que a través del joc es podien comunicar, encara que no entenguessin totes les llengües, i que podien ser bons amics».

Jugar per créixer saludablement

La darrera de les dimensions de la persona que els autors dels contes han destacat està relacionada amb el creixement. L'Anna Maria és la protagonista del conte *Juguem per créixer* i es passa els dies avorrida a la seva habitació. La seva mare, preocupada per l'apatia de la filla, li fa una pregunta que desencadena tota la història: «saps que si no jugues, no creixes?». Al final, la nena acaba decidint que practicarà un esport. Per acabar, la història ens deixa una reflexió interessant que ens ajuda a imaginar-nos quina percepció en tenen els infants:

«No sabien que fer esport era tan important, es pensaven que només era important per fer amics. Però no pensaven que també era important per a la seva salut».

Igualment, aquesta idea de la millora saludable gràcies als jocs es veu més ben reflectida al conte *El maletí vermell*. La història es desenvolupa en un poble on tot és gris i la gent emmalalteix per aquest motiu. Tot canvia gràcies a una nova tècnica:

«Un bon dia, arribà a aquell petit poble un nou metge amb un maletí vermell. Aquest metge era molt estrany. Feia servir paraules com *somriure, alegre, divertit...*

»Cada cop que curava un malalt, feia una ganyota estranya: aixecava la comissura dels llavis i se li empentien els ulls.»

Dins del maletí, el metge no hi portava medecines, hi portava jocs que receptava a cada pacient en funció de les seves necessitats. Això va causar un efecte fantàstic, la gent no estava malalta, però ho fingia només pel plaer de jugar. El metge va haver de marxar del poble perquè ja no tenia feina. Abans de marxar, però, va pronunciar un emotiu discurs que hauríem de tenir penjat a totes les oficines:

«— El truc per conservar l'eterna salut és aconseguir l'equilibri entre la feina i la diversió. No cal ni abusar ni menysprear cap de les dues... Encara que sembli fàcil ningú ho ha aconseguit mai, així que us hi haureu d'esforçar... i molt!»

Els infants ens mostren que el joc forma part d'un trinomi en què el creixement harmònic i la salut van de la mà. Aquest fet ens hauria de fer pensar, caldria fer cas a la seva mirada i assegurar-nos que hi ha espais i moments de joc per a totes les persones.

Aquesta idea, que veiem clarament en el cas dels jocs motrius, també apareix en els videojocs. En l'estudi *Video gaming in school children: how much is enough?*, portat a terme pel doctor Jesús Pujol i altres investigadors de l'Hospital del Mar de Barcelona l'any 2016, es va evidenciar que jugar a videojocs com a mínim dues hores i com a màxim nou a la setmana, resulta beneficiós per als infants, tant a nivell cognitiu com motor.

Aquest resultat es veu complementat per l'estudi *Mindfulness and video game play: a preliminary inquiry*, de la Universitat MacEwan, al Canadà. S'hi conclou que jugar a alguns videojocs té els mateixos beneficis psicològics que la meditació.

En resum

Els infants ens han explicat que, a més de divertir-nos, els jocs ens permeten desenvolupar aprenentatges o capacitats. A partir de les seves idees podem extreure'n alguns conceptes clau.

- Els jocs poden servir per aprendre qualsevol contingut. Només cal treballar de manera ordenada definint en un primer moment què es vol treballar i, després, quines són les mecàniques de joc més interessants per fer-ho.
- Als contes hem pogut veure que jugar és una manera de relacionar-se amb altres persones i amb l'entorn. Només cal tenir en compte quin tipus de relació volem aconseguir i posar tots els esforços a fer-ho.
- Entre les habilitats que es desenvolupen a través del joc hi ha la comunicació. Els infants ens han mostrat que si volem aconseguir que persones diferents d'entorns diferents trobin tot allò que tenen en comú, busquin un repte que els uneixi. I jugar, ja ho hem vist, és sobretot un repte clar.
- Per últim, el joc forma part d'un creixement orgànic en què el lleure i el treball han d'equilibrar-se per permetre el desenvolupament de totes les dimensions de les persones.

“

Caldrà que els educadors juguem molt per descobrir noves maneres d'utilitzar el joc com a eina d'aprenentatge.

De la teoria a l'acció

Els quatre punts que els infants ens han mostrat com a cabdals tenen una conseqüència directa. Així, doncs:

- Caldrà que els educadors juguem molt per descobrir noves maneres d'utilitzar el joc com a eina d'aprenentatge. A mesura que coneguem molts jocs, podrem utilitzar-los per enriquir les maneres d'aprendre.
- Si fem una llista dels jocs que coneixem i utilitzem habitualment, veurem si el nostre menú lúdic és prou equilibrat. Si som capaços de generar maneres de relació diferents, estarem acompanyant el creixement complet dels nostres infants.
- Els jocs són formes de cultura (cosa que es veu sobretot en els jocs tradicionals). Per aquest motiu, caldrà apropar-s'hi per intentar descobrir què ens expliquen de la seva cultura d'origen. D'aquesta manera, deixarem d'entendre'ls de manera folklòrica per descobrir què estan aportant a la nostra mirada intercultural.
- Quan s'entén el joc com una manera de creixement, es fa necessari que es combinin els moments de treball amb els de joc. El repte rau a trobar moments concrets al llarg del dia (i no de la setmana, sinó de cada dia) en què es puguin provar jocs. S'hi val tot i no cal dedicar-hi grans estones. Potser el cap de setmana és un bon moment per seure al voltant de la taula amb la família, però durant la setmana es poden dedicar uns minuts a superar una pantalla del videojoc preferit o a resoldre uns mots encreuats.

3. Quatre mirades del joc des de la nostra societat

“

Jugar és un reflex de com vivim i, per aquest motiu, podem saber moltes coses sobre com s'articula la societat: la manera com es relaciona amb l'espai, quins llocs ocupa i com ho fa.

Un joc no és només una proposta de lleure o educativa, també és una fotografia panoràmica de la societat que juga. Jugar és un reflex de com vivim i, per aquest motiu, podem saber moltes coses sobre com s'articula la societat: la manera com es relaciona amb l'espai, quins llocs ocupa i com ho fa.

En aquest capítol ens aproparem al reflex de la societat que ens envien els infants a través de les seves històries. I ho farem centrant la mirada en quatre aspectes: els moments, els espais, els jocs que trien i el nostre paper com a adults.

Els dos primers aspectes, els moments i els espais, ens permeten fer-nos una idea de com gestionem les estones de lleure contraposant-les a les de feina. La societat del segle XXI hibrida el món real amb el virtual, allò que és físic amb la tecnologia, però potser aquesta realitat no es projecta de la millor manera als nostres infants. I, per tancar el quadre antropològic, necessitarem analitzar quines són les relacions entre les persones que juguem.

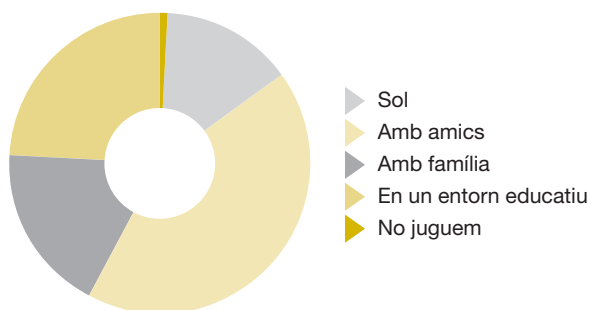
La imatge resultant, com veureu, ens hauria de fer pensar i prendre decisions, ja que hi ha una dissonància entre el que creiem i el que fem normalment. I, a partir d'aquí, haurem de sentir-nos cridats a l'acció, ja que transformant els jocs podrem modificar la nostra societat.

3.1.

Un lloc i un moment per jugar

Us proposo un repte. Pengeu un calendari a la porta de la nevera i feu-hi una marca cada cop que algú de la família jugui. Aquesta marca també hauria de mostrar amb qui s'està jugant i en quin moment. Si s'acomplís el que diuen els infants a través dels seus contes, al cap d'unes setmanes obtindríem un resultat bastant preocupant: la majoria d'estones de joc es produeixen entre infants o en un entorn educatiu. I els jocs en família només suposen un 18% d'aquests moments.

En aquest gràfic podem veure en quins ambients han ubicat els infants els jocs dels seus contes.



Aquestes dades ens haurien de fer pensar en quins espais i quins moments dediquem a jugar i, de retruc, quin és el valor que hi donem.

Espais de joc

En principi, qualsevol lloc és bo per jugar. El joc tradicional, és a dir, aquell joc que ha estat garbellat al llarg de molts anys i a través de molts tipus de jugadors diferents, ocupa tots els espais possibles i s'adapta a cadascun d'ells. De fet, per aquest motiu, gràcies a veure on i com juguen un col·lectiu de persones, podem entendre moltes coses de la seva cultura.

Actualment, però, hem generat espais concrets perquè els jocs quedin ben organitzats i tancats. I, quan es tracta del joc infantil, la situació encara és més complicada, ja que qui decideix on es juga no són els jugadors, sinó un col·lectiu de persones adultes que, en molts casos, no juga mai.

A les ciutats, els espais de lleure tenen unes estructures (tobogans, gronxadors i altres elements de joc) que no afavoreixen el joc lliure. Hi ha arquitectes i urbanistes més agosarats que s'atreveixen a dibuixar xarranques i altres elements pintats a terra per jugar. En molts centres educatius, sembla que hi ha una urgència per recuperar aquest tipus de joc. I, per fer-ho, els adults decideixen a què es jugarà i pinten unes línies a terra. Solen ser xarranques, moltes d'elles extretes d'algun llibre d'arreu del món.

Però, quina n'és la conseqüència? Aquests espais normalment solen estar deshabitats o s'hi juga només esporàdicament. Hi ha tres raons evidents: en primer lloc, amb el dibuix de la xarranca no n'hi ha prou, hi ha l'objecte però falta el joc; en segon lloc, quan es proposen alguns tipus de jocs no es pensa que caldrà un material per jugar-hi (en el nostre exemple de la xarranca, caldria que tinguessin la pedra plana o el taló de sabata per jugar-hi); i, en tercer lloc, falta entendre la lògica del joc. Els jocs tradicionals es transmetien de boca a orella i els petits aprenien dels grans. Introduir un joc nou sense tenir referents clars fa que es perdi aquesta transmissió, que permet fer créixer les propostes lúdiques.

A més, els llocs de joc (com els jocs mateixos) no poden ser imposats, sinó que han de ser compartits per tots els usuaris. No parlo només d'infants, sinó de totes les persones que participen en un joc. Així, doncs, cal buscar moments i oportunitats per jugar, seduir els jugadors perquè en tinguin ganes i trobar la manera que sigui una experiència digna de ser recordada.

“

Cal buscar moments i oportunitats per jugar, seduir els jugadors perquè en tinguin ganes i trobar la manera que sigui una experiència digna de ser recordada.

Una imatge gràfica de com podria ser un bon espai de joc ens la presenten els autors del conte *La gran gimcana de l'escola Mediterrània*. Quan parlen de com és el pati de la seva escola diuen:

«El pati de l'escola era gairebé al costat de la platja de Bonavista. Només una reixa blanca separava el pati de la sorra de la platja. [...] De vegades sols o de vegades en grupets, els nens jugaven a tota mena de jocs: amb pales i rasclats a fer sorra fina, a saltar a corda, al tren, a tocar i parar, a fet i amagar, amb rodes de cotxes vells, a fer el pi, la roda i la vertical, a fer pentinats i també a fer construccions amb les caixes de fruita que aprofitaven del menjador de l'escola. Dos dies a la setmana podien jugar a futbol i a bàsquet».

Això suposa que les famílies han de buscar la manera de tenir espais de joc concrets i compartits. En el món de les consoles de joc, aquest fenomen es va donar de manera molt evident quan va sortir al mercat la Wii de Nintendo o, més recentment, el Pokémon GO, que han aconseguit congregar grups d'edats diferents davant una pantalla.

Els jocs físics (de taula o joguines) haurien d'ocupar un espai concret i visible (fins i tot podria dir que central). D'aquesta manera, estarien a l'abast, podrien ser un recurs i la nostra graella segurament estaria més plena de jocs. Això, però, té una conseqüència: els jocs que hi hagi per casa han de ser molt variats (tant pel nombre de jugadors com per les seves edats).

Així, doncs, tal com passa als centres educatius o a les places, no n'hi ha prou a tenir l'espai, cal assegurar-se que tothom coneix els jocs, que són accessibles i que hi ha jocs per compartir. La resposta, doncs, no és arquitectònica, parla de persones i del que fem quan ens trobem.

Moments per jugar

Seguint el fil de l'apartat anterior, també caldria pensar quins són els moments que tenim per jugar. Els contes no ens donen una resposta clara. Molts d'ells no el defineixen i, tal com hem vist, només una quarta part dels contes els ubiquen en un entorn d'educació.

En molts casos, jugar suposa un esforç per trobar la gent i el joc adequat. Potser per aquest motiu els videojocs (de consola de joc o d'ordinador, de telèfon intel·ligent o de tauleta) tenen una gran presència a les nostres vides. Jugar a superar un repte individualment o amb una colla de persones que es troben en algun lloc conegut o no, és molt més senzill que seure al voltant d'una taula, triar joc i posar-s'hi.

Cada tipologia de joc, però, aporta alguna cosa diferent. Els videojocs ens donen la possibilitat de viure grans experiències immersives, de trencar-nos la closca per superar reptes de tipologies molt variades o de tenir vivències molt globals en què història, mecànica i art es barregen. El joc analògic, però, propicia la trobada entre els jugadors i el temps tranquil. La presència de joguines interessants que poden fomentar la trobada entre persones permet que els infants visquin experiències estimulants.

A grans trets, sense entrar en títols concrets, no hi ha un joc millor que un altre. Tots són o poden ser bons. Cal, però, equilibrar el menú lúdic i proporcionar totes les possibilitats de joc. Així, doncs, tocarà tornar a la graella de la nevera i mirar-se-la amb ulls de trobar estones per jugar. L'experiència de jugar junts és més important que el detall del joc que s'ha triat.

“

L'experiència de jugar junts és més important que el detall del joc que s'ha triat.

En resum

En els contes hem pogut descobrir que els infants ens mostren un món on es juga poc. Hem pogut detectar que:

- És necessari buscar espais pensats per jugar, però on també s'hagi tingut en compte com es portarà a terme aquest joc per facilitar l'experiència que es desitja.
- Cal buscar moments per jugar. En aquestes estones, hi pot haver jocs de tipologies molt diverses. Cadascuna permet un aprenentatge diferent i buscar l'equilibri entre elles afavoreix el creixement dels infants.

De la teoria a l'acció

A partir d'aquests conceptes, cal posar-se en marxa a través de diferents maneres de jugar que enriqueixin l'experiència de joc dels infants:

- Els adults hauríem de provar jocs adreçats als infants abans que ells hi juguin per esdevenir els seus referents lúdics i poder aconsellar-los quins són els millors jocs en cada moment.
- Igualment, també els hauríem de provar amb ells per aconseguir que el seu coneixement de jocs s'incrementi i, gràcies a això, puguin jugar en més espais i moments.
- Podríem dibuixar un mapa de la casa o del centre educatiu i decidir entre tots quins espais són ideals per a quin tipus de joc. O pensar com es pot adaptar el mobiliari i l'espai a cadascun.

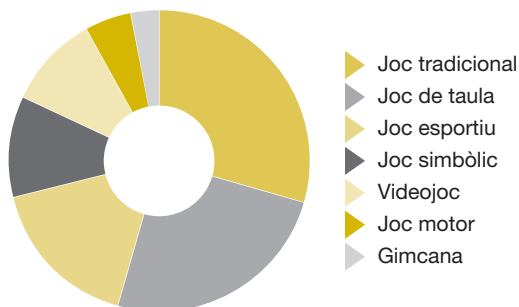
- També es podria generar un calendari de joc on puguem veure a què hem jugat cada setmana. A més, podríem marcar-nos fites de quantitat o tipus de jocs per practicar en família o en grup.
- I, per últim, estaria bé fer una llista de tots els jocs que coneixem. Aquesta llista hauria de permetre veure si el menú és equilibrat i catalitzar la recerca de jocs nous.

3.2. A què juguen?

Ho dèiem a la introducció d'aquest capítol: els jocs són un reflex de la societat que els practica. En el cas dels contes del Premi Pilarín Bayés, els jocs que hi apareixen no acaben reflectint la societat en què vivim. Això també ens hauria de fer pensar.

Per una banda, les dades ens diuen que la majoria dels jocs que proposen els nens són tradicionals. Els jocs esportius queden en tercer lloc i el videojocs en cinquè. Apropem el focus, però, sobre cadascun d'aquests tipus de jocs.

Gràfic que mostra la tipologia dels jocs proposats pels infants als seus contes.



“
Em sorprèn que els jocs de què parlen els infants no serien gaire diferents si s'haguessin escrit fa trenta o quaranta anys.

El joc tradicional de què parlen els infants, i que és el que ocupa el primer lloc de la tipologia de joc, no és gaire variat ni ric. No hem de creure que ens proposaran jocs gaire diversos i amb tota mena de materials interessants. La majoria són gimcanes, jocs de pista, xarranques i jocs de persecució.

Em sorprèn que els jocs de què parlen els infants no serien gaire diferents si s'haguessin escrit fa trenta o quaranta anys. Durant aquests últims temps hem viscut una arribada molt important de persones provinents de diferents indrets que han portat els seus jocs. A més,

també hi ha hagut una forta formació de jocs tradicionals d'arreu del món i s'han portat a terme projectes educatius per conèixer-los i practicar-los que haurien de tenir una presència més important a la tipologia de jocs de la mostra.

En el segon lloc de la llista apareixen els jocs de taula. És una tipologia que darrerament viu una època amb molta força. Cap dels contes, però, presenta un joc actual, sinó que mostren jocs de taula clàssics o adaptacions seves. Parlarem amb més profunditat sobre aquest tema en el proper apartat d'aquest capítol.

Per altra banda, segons el *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos* de l'any 2016, a l'Estat espanyol hi ha 23,9 milions de persones, més del 50% de la població, que en un moment o un altre juguen a videojocs. El 12% d'aquests són infants entre sis i deu anys, és a dir, com el públic que ha participat al nostre concurs. A més d'aquestes xifres, la majoria de contes que parlen de videojocs ho fan des d'un punt de vista negatiu.

Fugint una mica de les dades numèriques, els temes dels contes ens mostren jocs clàssics, poc actualitzats. De fet, el repertori no és gaire variat i i no ha afegit cap dels títols o dels nous jocs que hem incorporat gràcies a les trobades entre cultures o als nous clàssics de taula.

L'estudi no pretén establir una relació científica directa entre el que han escrit els infants i les propostes de treball, però sí que se'n poden derivar certes reflexions que resulten interessants i que podrien donar peu a accions metodològiques concretes.

La imatge que donem dels jocs

Em resulta preocupant que, segons el que es desprèn dels contes, els infants tinguin una visió totalment

“
Em resulta preocupant que, segons el que es desprèn dels contes, els infants tinguin una visió totalment negativa dels videojocs.

negativa dels videojocs. Aquesta visió se centra en tres aspectes: jugar a videojocs fa que no tinguis vida social, que no juguis a res més i afecta el rendiment acadèmic. Agafem alguns dels fragments dels contes per explicar-ho amb més detall. Per exemple, el conte *En David es desconnecta* comença així:

«En David era un nen d'onze anys, era alt, amb els ulls de color marró, el cabell arrissat i de color castany clar, una mica tímid, no tenia gaires amics i quan sortia de l'escola anava cap a casa directament. A casa, després de fer els deures, sempre es posava a jugar als videojocs perquè era el que més li agradava del món. Mai jugava amb els seus amics ni tampoc amb les seves joguines, sempre estava amb els videojocs.»

Hi ha una imatge compartida pels no-jugadors de videojocs, molts d'ells educadors, que sosté que aquesta tipologia aïlla els que hi juguen, que no tenen vida social. Aquesta imatge es trasllada als infants, que viuen en un món on aquest tipus de joc té un paper molt important. Fins i tot, hi ha una idea de violència associada al consum dels videojocs. Als contes no hi apareixen jocs violents, però sí una actitud associada al fet de tenir addicció. Al conte *Els videojocs i la Carla*, la protagonista acaba deixant de banda qualsevol activitat per dedicar-se només a jugar. Els pares treuen el wifi de casa per evitar que continuï jugant, però ella agafa d'amagat el mòbil de la mare per seguir amb el joc. Això acaba en una discussió molt forta amb la seva mare:

«Quan la mare se n'adona, la renya moltíssim, però la Carla reacciona insultant-la i posant-se a plorar.»

Totes aquestes idees que els infants expressen, i que són un reflex del que opinem els adults, estan basades en creences que no tenen cap base científica. A l'estudi realitzat pel Doctor Andrew Przybylski, de la Universitat d'Oxford, i publicat a la revista de l'Acadèmia Americana de Pediatria es demostra exactament el contrari.

Els infants que juguen entre una i tres hores al dia a videojocs augmenten les seves habilitats socials i la capacitat empàtica (aquesta millora desapareix a mesura que ens anem apropant a les tres hores).

La segona idea que posen de manifest els infants és que un jugador de videojocs no juga a res més. Això és el que diuen els creadors del conte *Una aventura juganera*. En Fran, el seu protagonista, és juganer de mena i un bon dia descobreix els videojocs i, des de llavors, només té ulls per a aquest tipus de jocs. Les seves joguines estan tan preocupades que decideixen fer-hi alguna cosa:

«Fins que un dia van decidir reunir-se en assemblea per discutir i prendre decisions sobre què podien fer.

—Ens ha abandonat —va dir un soldat tot desolat.
—No! Si li desconnectem la maquineta aquesta jugarà amb nosaltres! —va proposar enfadada la pilota, que portava dies sense sortir del seu raconet.»

I, el tercer dels biaixos que hi ha a la mirada infantil sobre el món dels videojocs fa referència al rendiment acadèmic dels alumnes jugadors. En Guillem, el protagonista del conte *Una lliçó de vida*, viu exactament aquesta situació:

«Hi havia una vegada un nen que es deia Guillem, tenia deu anys, era un nen molt intel·ligent, simpàtic i molt alt a qui agradava molt jugar a les consoles com la Wii U i a jocs d'ordinador. Cada dia desitjava arribar a casa per continuar les seves partides, s'estava molt de temps jugant i no s'adonava de l'estona que passava davant la pantalla sense fer cap altra cosa.

»La seva mare estava farta de dir-li que no jugués tanta estona, que primer havia de fer els deures i també era bo que sortís a fora a jugar amb altres nens, fins que un dia la mare el va castigar i li va amagar totes les consoles.»

“

Els infants que juguen entre una i tres hores al dia a videojocs augmenten les seves habilitats socials i la capacitat empàtica.

Aquesta és una alta creença popular. És fàcil arribar a aquesta conclusió: si un infant passa moltes hores jugant “a les maquinetes”, una expressió que s'utilitza sovint per fer referència a les consoles, no té temps per fer els deures i estudiar el que necessita per aprovar.

De nou, les creences populars queden lluny del que es mostra quan s'estudia de manera objectiva. Per exemple, un estudi de l'Institut Reial de Tecnologia de Melbourne, dirigit pel doctor Alberto Posso, conclou que hi ha una correlació entre el fet de jugar a videojocs i treure notes altes, sense que la segona premissa sigui conseqüència de la primera. També hi ha un estudi fet pel professor Fernando López Becerra, de la Universitat d'Alacant, sobre el rendiment acadèmic, que ens permet obtenir llum sobre aquest tema. En les seves conclusions hi diu:

«El problema de la relación negativa entre los hábitos de consumo de videojuegos y el rendimiento académico está muy relacionado con la supervisión parental, ya que unos padres responsables en la educación de su hijo probablemente no permitirían que éste se dedicara a jugar en vez de realizar otras tareas importantes. Además, no sabemos qué pasaría si ese videojugador no tuviese videoconsola u ordenador.»

Així, doncs, no cal posar el focus sobre el joc, sinó sobre les persones que hi som al darrere i que permetem certes conductes totalment inadequades per uns infants.

A la llum d'aquestes tres creences, potser caldria que els adults ens replantegéssim la visió que tenim dels videojocs i la seva influència. És el mateix que passava a finals dels anys 90 amb els jocs de rol, quan es creia que estaven al darrere d'actituds violentes, o el que passarà amb els nous jocs que apareguin els propers anys. Amb això no vull dir que calgui deixar fer als nens el que vulguin i com vulguin, sinó que és necessari regular l'ús dels videojocs, els títols a què juguen

i assegurar-se que tenen un menú equilibrat de jocs en què hi ha una mica de cada.

El desconeixement és la principal font de qualsevol creença. Per tant, això ja ho apuntava fa unes quantes pàgines, la primera barrera que caldrà fer caure és que veiem els videojocs com uns desconeguts. Així, doncs, és important que els adults juguem, ni que sigui una estona, a allò que estan jugant els infants. Quan s'ha provat, s'entén, per exemple, que cada partida requereix el seu temps i, així, potser es pot disposar d'eines de negociació dels temps de joc.

Després, caldrà descartar del vocabulari les paraules pejoratives contra algun tipus de joc determinat. Les expressions són patrons culturals molt simples que salten ràpidament del món dels adults al dels infants. El conte *Ens mudem* acaba amb una frase que reflecteix aquest concepte: «Tenia raó la mare, són millors les joguines que el mòbil i les tauletes.»

I, per últim, és important que els infants coneguin molts tipus de jocs. Només d'aquesta manera podran tenir un creixement equilibrat per desenvolupar les diferents dimensions de la persona. Potser, un molt bon resum d'això és el que fan els autors del conte *El joc, un dret humà*, en què un infant que no sap jugar, aprèn a fer-ho. I ho fa des d'una dimensió molt àmplia, sense distingir entre jocs bons i dolents:

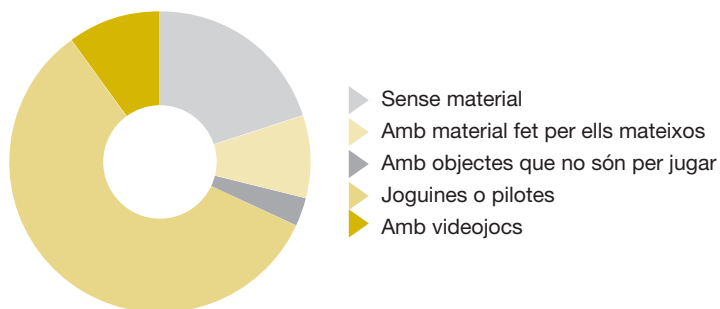
«Seguidament, els follets li van dir: vols marxar cap a casa o quedar-te aquí una mica més a jugar? Llavors en Henry li va dir que volia estar-s'hi una mica més. Tot seguit, va jugar a futbol, a beisbol, a rugbi, a bàsquet, a escacs, a cotxes, a golf, a videojocs, a veure qui corria més, amb joguines que fan els follets molt guapes i a ballar.

»Després de tant jugar, els follets li van dir on era la sortida, es va acomiadar i se'n va anar a dormir a casa seva.»

Jocs que responguin a la societat actual

Una altra fotografia interessant que surt dels contes dels infants és que la majoria dels jocs, gairebé un 60%, es fan amb objectes fets per jugar. Això contrasta d'entrada amb la dada obtinguda sobre els tipus de jocs que practiquen, ja que el joc tradicional, per naturalesa, s'ha practicat amb materials extrets directament de l'entorn.

Gràfic que mostra quins objectes utilitzen els infants per jugar als contes.



“

Els jocs que mostren els contes són clàssics i sense gaire innovació pel que fa a les mecàniques.

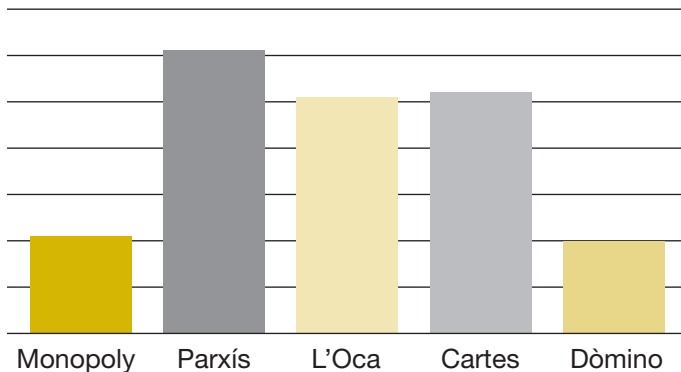
Els jocs que mostren els contes són clàssics i sense gaire innovació pel que fa a les mecàniques. Això no tindria per què ser dolent, si no fos perquè no hi ha cap constància d'un joc de taula que hagi estat inventat en els darrers vint anys ni cap joc motor en què hi hagi una presència d'un intercanvi entre cultures.

Tal com s'ha comentat, durant els darrers vint anys, el món dels jocs de taula ha viscut una revifalla i han aparegut nous títols i noves maneres de jugar que permeten interaccions més interessants. Em sorprèn que no hi hagi cap referència al Catan, un joc d'estratègia en què cal gestionar els recursos per colonitzar una illa; al Jungle Speed, la versió actual del tradicional joc de l'encenedor, en què cal ser molt ràpids; a L'illa prohibida, un joc cooperatiu en què cal organitzar-se per recuperar una sèrie de tresors amagats

en una illa; o al Dixit, un joc narratiu en què s'han d'inventar contes.

Els quatre títols esmentats ja són clàssics del segle XXI i s'hi pot jugar perfectament amb infants de les edats que han participat al concurs (o tenen una versió infantil). Qualsevol persona que pensi en un joc de taula en parlarà. En canvi, sí que hi apareixen el Monopoly, el parxís, l'oca, les cartes, el dòmino, el Cluedo o el Trivial. Tots aquests jocs són interessants, però el més modern és de 1981 i han estat molt superats per la realitat social. Per explicar-ho d'una manera que no tingui a veure amb el joc: oi que seria estrany que uns contes sobre cinema, tots parlessin de pel·lícules en blanc i negre?

Presència de jocs de taula clàssics en els contes escrits pels infants.



Tots els jocs clàssics citats pels infants tenen un valor interessant, però no estan adaptats ni als temes ni a la manera de viure actuals. Agafant el símil cinematogràfic d'abans, no podem menystenir les pel·lícules dels anys 40 dient que no tenen un alt valor cultural, però segurament no seran les més adequades en un cicle de cinema per a infants.

Així, per exemple, un joc com el Monopoly té una mecànica de joc lenta que afavoreix que hi hagi jugadors

que rebentin la partida perquè tenen molts diners i que escanyin els altres (que, encara que continuïn movent fitxa, potser deixen de jugar). En contraposició a això, la mecànica del Catan permet que els jugadors interaccionin durant tota la partida i que no hi hagi grans desequilibris fins als darrers tornos. Així, tots els jugadors la segueixen intensament fins al final, ja que normalment tots tenen opcions de victòria.

L'oca i el parxís són dos jocs en què els jugadors no poden fer gairebé res contra l'atzar. Tiren el dau i trien què volen fer o, en el cas de l'oca, ja no poden decidir res. Un joc com el Camel Up, que representa una cursa de camells, dona la volta al concepte i permet que els jugadors gestionin la tirada dels daus per utilitzar-la com creguin més oportú.

Les mecàniques dels jocs de cartes tradicionals o del dòmino són força interessants, però quan s'incorpora una narrativa potent que dona sentit a les accions, la manera de jugar millora significativament. Així, per exemple, el Carcassonne (que té una versió júnior) és un joc que utilitza la mecànica d'unir fitxes del dòmino, però la millora fent que calgui unir ciutats, crear camins i comptar punts contínuament.

“
De la mateixa manera que hi ha molts videojocs que poden ajudar a desenvolupar les habilitats dels infants des de moltes dimensions, els jocs de taula moderns també ajuden a millorar-les i a posar-les en pràctica fàcilment i interessant.

Què hauríem d'extreure d'aquest fet? De la mateixa manera que dèiem que hi ha molts videojocs que poden ajudar a desenvolupar les habilitats dels infants des de moltes dimensions, els jocs de taula moderns també ajuden a millorar-les i a posar-les en pràctica fàcilment i interessant. Aquest fet ens hauria de fer pensar també en els llocs i els moments de joc de què parlàvem fa unes quantes planes. Disposar d'un repertori ric ens hauria de permetre trobar jocs per a moments i llocs diferents. De fet, si creiem que el més important d'un joc és la comunicació que es produeix entre els jugadors i la interacció dels jugadors amb el joc, hauríem de valorar que hi hagués interaccions riques entre persones i maneres de jugar variades i interessants.

Ja ho comentava abans, però, la poca actualització no ve donada només per jocs comercials. El món del joc motor i fins i tot el del tradicional són poc variats i, per tant, això ens hauria de fer pensar en la necessitat d'ampliar el repertori per aconseguir relacions més diverses.

En resum

A partir del que els infants ens han explicat, descobrim que donen molta importància al joc tradicional i al joc de taula. Un cop analitzades a fons les propostes que apareixen als jocs, però, veiem que potser cal treballar una mica més la importància d'alguns aspectes:

- És important que el repertori de jocs tradicionals incorpori una quantitat al més variada possible de propostes. Cal incloure jocs tradicionals d'arreu del món, analitzar els materials de joc amb què juguen actualment i donar més importància a l'enriquiment d'aquestes maneres de jugar.
- Segons el que comenten els infants als seus contes, la imatge que els donem els adults dels videojocs és negativa i generem missatges basats en les creences més que en dades objectives. Això contrasta amb l'ús que fan els infants d'aquest tipus de joc. Per evitar aquesta dissonància de missatges cal que els adults tinguem uns referents més amplis i aconseguim entendre els videojocs com un element més que ens acompanya en el creixement dels infants.
- I, per últim, han aparegut els jocs de taula moderns i com mostren noves maneres de relacionar-nos. Cal superar els jocs més clàssics i donar un paper més important a tota aquesta tipologia de jocs.

“

Segons el que comenten els infants als seus contes, la imatge que els donem els adults dels videojocs és negativa i generem missatges basats en les creences més que en dades objectives. Això contrasta amb l'ús que fan els infants d'aquest tipus de joc.

De la teoria a l'acció

Per portar a terme alguns dels aspectes que han aparegut en aquest apartat, es podria, per exemple:

- Anar a la biblioteca i buscar un llibre de jocs tradicionals d'arreu del món. Incorporar-ne alguns a la literatura familiar o escolar.
- Crear una capsa amb material de joc tradicional i deixar-la a disposició dels infants. Ensenyar-los a jugar a bales, a xapes, a dibuixar xarranques i a descobrir maneres de jugar que han vingut de diferents indrets.
- Donar-los un material de joc, per exemple, unes xapes, i fer un concurs de creació de jocs amb ells.
- Demanar als infants que ens expliquin a quins videojocs juguen ells o els seus amics i dedicar una estona a provar-los. Fins i tot podríem convidar algun parent o amic adolescent que ens expliqui, a adults i petits, com s'hi juga i veure de quina manera es poden incorporar al repertori que tenim.
- Mirar quins esdeveniments de jocs tenim a prop de casa (arreu del país n'hi ha un munt). Anar-hi per descobrir nous jocs, per tenir experiències diferents i per enriquir la mirada lúdica.
- Fer un llistat d'expressions que utilitzem relacionades amb els jocs. Marcar totes les que són negatives i comprometre's a eliminar-les del llenguatge comú.
- Tenir una llibreta i un rellotge al costat de l'ordinador i anar marcant el temps que es dedica a jugar a videojocs.

3.3.

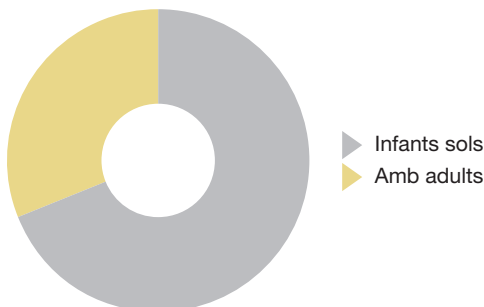
On som els adults?

Jugar és una manera d'aproximar-se al món, de descobrir com és i d'establir comunicacions interessants. Però, no s'aprèn a jugar des de zero, sinó que, des de sempre, els més petits han après dels més grans i els pobles han descobert maneres de jugar que han vingut dels pobles del costat.

Si ho entenem d'aquesta manera, les persones adultes hauríem de prendre consciència del nostre paper com a catalitzadors i enriquidors del joc dels infants i els adolescents. Al segle XXI, a això se li afegeix la necessitat que tinguem eines per regular el temps que els infants dediquen a jugar a videojocs.

Si bé la presència dels adults és molt important, els infants ens diuen una altra cosa. El 69% dels contes mostren nens que juguen sense cap presència de les persones adultes. I, en els casos que hi són presents, solen ser-hi molt puntualment o com a catalitzadors dels jocs.

Amb qui juguen els infants.



Un dels temes de debat quan es parla del joc infantil és la necessitat que els petits aprenguin a jugar sols. Evidentment, no cal que sempre hi hagi la presència dels adults acompanyant el joc, però cal tenir consciència de quin pot ser el nostre paper.

“

No s'aprèn a jugar des de zero, sinó que, des de sempre, els més petits han après dels més grans i els pobles han descobert maneres de jugar que han vingut dels pobles del costat.

Funció 1. Enriquir el repertori

Durant molts segles, els espais públics han servit per transmetre aquelles coses que formen part de la cultura dels pobles: les cançons, els contes, les danses i els jocs. Així, doncs, els petits aprenien veient com jugaven els més grans i, així, enriquien el repertori amb noves maneres de jugar, expressions associades i maneres de relacionar-se diferents.

Al segle XXI, als espais públics ja no hi ha barreja d'edats. Als parcs infantils i als patis escolars els infants se separen per grups d'edat i, per tant, aquesta transmissió cultural s'ha perdut. Els centres educatius (formals i no formals) i les famílies hem de ser conscients d'aquesta mancança i intentar generar propostes interessants perquè hi hagi un traspàs de jocs equilibrat. Tal com hem dit anteriorment, això també suposarà generar nous espais i moments de joc.

A més, aquesta funció també té una altra mirada: assegurar l'equilibri entre totes les propostes de joc. Si un infant o un grup d'infants només juga a un tipus de joc determinat, estarà perdent-se tot allò que li pot oferir una altra tipologia. Això es veu molt clarament quan parlem de juguines. No pot ser que un armari estigui ple només de jocs de construcció o que al bagul de casa només hi hagi figuretes per crear històries.

“

Funció 2. Ajudar a triar

Un dels altres papers dels adults serà ajudar a triar quin és el joc o la juguina més adequats.

Com comentàvem al punt anterior, és necessari que hi hagi una varietat d'elements per assegurar un joc ric i variat. Així, doncs, un dels altres papers dels adults serà ajudar a triar quin és el joc o la juguina més adequats. Deixeu-me que ho expliqui amb una situació que es repeteix cada any i que resulta dramàtica per a moltes famílies: les cartes als Reis.

Intentem deslligar aquesta situació de tota la màgia que suposa aquest moment de l'any. Fer la carta als Reis és l'exercici més interessant d'aprendre a ser bons consumidors. Té tots els requisits i un gir argumental que resulta fantàstic:

- Com passa en el món del consum, partim d'un desig de tenir coses noves i se'ns presenta un ventall molt ampli d'elements per triar. Un cop som conscients d'això, deixem que els infants se n'informin per molts canals diferents i intentem que no es quedin només amb el que surt a la televisió, sinó que intentem portar el màxim nombre de catàlegs de joguines possible i deixem que els guixin, els comentin i facin llistes.
- La tria no pot ser il·limitada, sinó que han de ser capaços de dir quantes joguines necessiten i, per tant, que cal demanar-ne només unes quantes a cada casa. Per fer-ho, serà necessària una mirada atenta per part dels adults que els acompanyem i que els ajudem a fer una selecció amb criteri (aquí és fonamental donar arguments, comentar-los i deixar que ells facin la tria final). És important que tot això ho facin per escrit i que tinguin una llista amb els jocs seleccionats.
- Del catàleg a la realitat, però, hi ha un pas (i moltes vegades un pas de gegant). Així, doncs, serà important que vagin a veure a les botigues les joguines que han triat. L'experiència ens diu que cauen moltes de les escollides. Poder tocar-les, veure com són en realitat i jugar-hi i, si és possible, apropar-se a una ludoteca o una fira que faci una mostra, són experiències educatives molt interessants. L'infant descobreix que del paper a la realitat hi ha un salt important.
- Ja només queda la tria final. No és important el que hagin triat, sinó que el procés que han fet per arribar

al final del camí, la reflexió sobre el que tenen i el que realment necessiten, l'anàlisi amb ulls de nen de la publicitat i del que realment ens estan explicant, són aprenentatges que els acompanyaran durant molts anys.

Ho deia abans, però, encara que aquest procés és igual al que hauran de fer després com a consumidors, hi ha un factor que ens juga a favor: els Reis acaben portant el que volen. Així, doncs, si Ses Majestats decideixen afegir i treure alguna cosa de la llista, sempre sabran que és per una bona finalitat.

Aquest procés no ha de passar només un cop a l'any. Cada tria d'un joc amb què jugar, cada decisió de compra d'una joguina és un acte de consum i nosaltres haurem de ser-hi si és necessari per donar idees que els permetin tenir criteri. Ara bé, aquest poder comporta que haurem d'estar atents a tot el que surti al mercat amb el nom de jocs i ser capaços d'analitzar-los amb la distància suficient que ens permeti no prejutjar-los.

Funció 3. Gestionar el temps i les situacions

La idea de menú equilibrat ha sortit més d'una vegada i és que és molt important. L'equilibri, però, no està només en el tipus de joc, sinó en les hores que es dediquen a cadascun. Cal que dins el nostre cap tinguem aquest equilibri pel que fa al temps de joc, la tipologia de les relacions socials (que no tot siguin jocs solitaris i que, per contra, no hi hagi un excés de jocs en grup) i els materials que s'utilitzen per jugar.

Vinculada a aquesta gestió, però, també hi ha la manera com acompanyem la gestió dels conflictes quotidians. L'estil de gestió que tenim mentre juguem serà important per poder-lo traslladar a la manera com abordem les situacions conflictives a la vida. No vull estendre'm més en aquest tema, ja que, per si sol, donaria per un altre estudi.

Funció 4. Ser-hi presents

Recordo que de petit la meva àvia em deixava tota mena d'estrís per jugar (bàsicament eren botons, les ànimes dels cabdells dels fils i caps de formes molt diferents). Aquells objectes es barrejaven amb els nins amb què jugava i formaven un escenari força especial. Però, el que més recordo és jugar sentint que hi havia la presència d'un adult que feia la seva (ella feia ganxet), però que m'assegurava que aquell era un lloc segur. Una altra de les funcions dels adults, doncs, és crear entorns protegits on els infants puguin jugar tranquil·lament sabent que, passi el que passi, hi haurà algú que els donarà suport.

Aquesta necessitat de seguretat no és exclusiva dels nens i nenes molt petits, sinó que es posa de manifest, per exemple, en unes colònies quan passa alguna cosa inesperada pels infants (com pot ser alguna motivació feta per l'equip de monitors). Això fa que sigui necessari generar sensació de seguretat per poder gaudir del joc.

“

Una altra de les funcions dels adults és crear entorns protegits on els infants puguin jugar tranquil·lament sabent que, passi el que passi, hi haurà algú que els donarà suport.

Funció 5. Generar experiències d'aprenentatge

No podem oblidar que el joc és una molt bona font d'aprenentatge. En molts casos, però, jugar no assegura l'aprenentatge directament, sinó que és necessari fer una reflexió per aconseguir-lo.

La nostra funció també és fer veure tot allò que s'ha après mentre s'està jugant o crear les condicions perquè els infants ho descobreixin per ells mateixos.

Girar la truita: castigar sense jugar

Sovint els adults utilitzem el joc com a eina de repressió d'algunes conductes. Es castiga sense jugar després d'una malifeta o, quan han arribat males notes de l'escola, es retira la consola de joc.

Això pot ser útil puntualment per aturar una discussió o un comportament determinat. Però, si creiem que jugar és una activitat molt seriosa a partir de la qual les persones aprenem al llarg de la vida, no té sentit que els impedim que deixin de fer-ho. Així, doncs, proposo que el adults ens conjurem a prendre consciència d'aquest fet i que intentem utilitzar-lo amb molta mesura i no durant gaire temps.

En el cas de les consoles de joc associades a un baix rendiment acadèmic, la solució passa per una triple actuació:

- Els videojocs no són la causa, són la conseqüència d'un estudiant que es refugia en alguna cosa que li produeix molt més plaer que les tasques escolars. Així, doncs, utilitzem-ho com a petit premi després d'haver completat les activitats o com a eina de canvi de temps d'estudi. Es poden fer uns tiquets de temps de joc per premiar la feina feta.
- Es poden buscar alguns jocs que tinguin a veure amb el que els alumnes necessiten treballar. Existeixen a Internet i a les botigues de mòbils una gran quantitat de jocs gratuïts que permeten treballar algunes de les categories d'aprenentatge.
- No deixem que juguin sempre sols. Una bona manera de regular el temps alhora que es milloren les relacions és jugar plegats (o un contra l'altre). Això es pot fer a través del mateix videojoc o introduint jocs de taula o de rol, per exemple.

En resum

Hem vist que els infants no parlen de la presència dels adults en els seus contes. Que els adults hi siguem presents és important perquè tenim diferents funcions a portar a terme.

Totes les funcions haurien de servir per millorar l'experiència de joc dels infants i joves, enriquir la quantitat i la tipologia d'aquestes experiències i enfortir les nostres relacions amb ells perquè siguem companys de camí i els seus referents lúdics.

De la teoria a l'acció

En aquest apartat ja s'han presentat algunes idees pràctiques i es poden enriquir amb d'altres que també poden ser-ho:

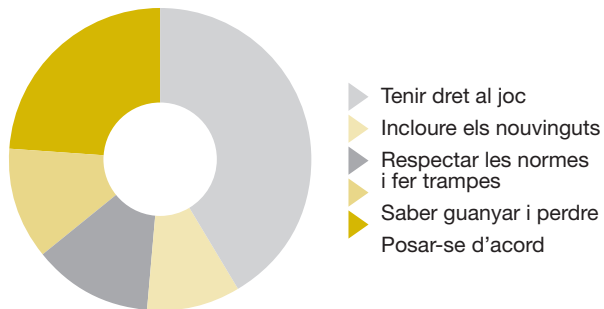
- En un pati escolar o en un centre d'educació en el lleure es pot disposar d'una caixa amb elements de joc tradicionals. Només cal dedicar un dia a explicar alguns jocs amb talons de sabates, guixos i xapes perquè es transformi totalment la manera de gaudir del lleure en aquell equipament. Després, es poden deixar fitxes escrites amb alguns jocs perquè puguin ampliar el repertori.
- Es pot elaborar una llista amb categories de jocs, barrejant tipus de material i nombre de jugadors. Es pot penjar en un lloc públic i anar-la omplint col·lectivament. Així, serem conscients de què sabem i de quin tipus de joc cal reforçar.

4.

Jocs, valors i aprenentatges

A través dels contes escrits pels infants també podem descobrir quin són els valors que creuen que tenen un pes més important al seu món i, sobretot, quan estan jugant. En general, hi ha cinc valors que apareixen recurrentment i d'altres (per exemple, la igualtat o la solidaritat) que tenen una presència puntual.

Els cinc valors que apareixen més als contes del premi.



L'anàlisi de cadascun d'aquests valors permet extreure conclusions pràctiques a l'hora de jugar, d'entendre què passa quan s'està jugant i de veure com gestionar totes les situacions que apareixen. Encara que la distribució dels valors s'expliqui separatament, la reflexió i la proposta metodològica es fan com un conjunt i es poden trobar al final del capítol.

4.1. Tenir dret al joc

El valor que apareix amb més freqüència als contes és el del dret al joc. Sens dubte aquesta és una bona notícia, ja que vol dir que els nostres infants tenen clar que jugar és un dret universal i que cal fer tot el que sigui possible per respectar-lo i garantir-lo.

Al conte *Els jocs de la meva vida* es repassa de quina manera els jocs ens acompanyen al llarg de tota l'existència. La història comença amb una declaració:

“

Jugar no és una acció exclusiva del món infantil, és un dret que cal salvaguardar al llarg de tota la vida i que anirà mutant al llarg dels anys.

«El joc és un dret que tenim present a la vida des de l'etapa de la infància fins a la de la vellesa. Durant aquestes etapes, els jocs van canviant, ja que nosaltres també canviem, tenim altres prioritats i obligacions.»

Resulta especialment interessant veure com es manifesta que els jocs ens aniran acompanyant durant tota la vida i que, aquests, aniran canviant, però les ganes de jugar es mantindran. Això suposa una idea molt senzilla però que molts cops no tenim present: jugar no és una acció exclusiva del món infantil, és un dret que cal salvaguardar al llarg de tota la vida i que anirà mutant al llarg dels anys. Això té com a conseqüència que cal trobar quin és el millor joc per a cada moment.

A *El conte de l'àvia Antònia* es fa un nou gir al concepte. L'àvia de la Laia explica a la seva neta contes sobre diferents temes. Aquell dia, però, vol parlar sobre la importància de jugar. Abans de començar a explicar la història, la posa en context:

«[...] el joc té un gran valor educatiu. Serveix per créixer, desenvolupar-se, relacionar-se, acceptar punts de vista diferents i aprendre a respectar els altres, aprendre a compartir... I per a moltes coses més. El joc és un dret universal.»

El valor del joc com a motor del creixement és un altre fet que s'hi afegeix. Créixer vol dir desenvolupar-se en totes les dimensions de la persona i, per tant, és necessari aconseguir que el repertori de jocs mostri aquesta varietat d'aspectes i ajudi que el creixement sigui equilibrat, un concepte que ha anat apareixent en diferents moments d'aquest estudi.

4.2.

Incloure els nouvinguts

En els contes creats pels infants apareix recurrentment la utilització del joc com a manera d'incloure un nouvingut en un dels grups. La narració està escrita des del punt de vista del nen o nena nouvinguts o des del grup que l'acull. El més interessant, però, és que els contes mostren un parell de maneres d'entendre aquest intercanvi per facilitar la inclusió.

La inclusió com a assimilació

La majoria dels contes que parlen de la inclusió parlen d'algun nen que arriba al nostre país i es troba sol sense tenir amb qui jugar. Els protagonistes li ensenyen jocs perquè pugui integrar-se a la seva realitat. És un concepte d'inclusió que suposa l'assimilació de la cultura nouvinguda a la nostra, ja que no hi ha un veritable intercanvi cultural.

Això es veu, per exemple, al conte *Els jocs no tenen idiomes*. Allà s'explica la història d'en Jonathan, un nen de deu anys de Nova Zelanda que arriba a una escola gallega i està sempre en un racó perquè no sap com jugar amb els nens del centre. Ens ho expliquen així:

«Un dia, al pati de l'escola, el Jonathan plorava perquè sentia que no tenia amics. Llavors, van venir el Ramón, la Sandra, el Juan i la María a veure què li passava, després, van arribar la resta de companys. El Ramón i la Sandra el van agafar de la mà i se'l van emportar a jugar amb ells, com que no entenia encara l'idioma, els companys li van explicar amb mímica com es jugava a tocar i parar i ell només va entendre que havia de córrer i ho feia en tots els sentits, els companys reien molt i ell també va riure.

»Al dia següent, li van ensenyar a jugar a pedra, paper i tisores, i així cada dia els companys li ensenyaven jocs diferents amb mimica perquè els entengués, el Jonathan cada cop estava una mica més content, ja no se sentia tan sol.»

Al conte no es planteja en cap cas quins són els jocs que el Jonathan pot aportar a la comunitat gallega, sinó que per integrar-s'hi haurà d'aprendre noves maneres de jugar. A aquest concepte se li afegeix un nou fet que apareix al conte *El meu amic Pere*. Allà, en Pere viatja a l'Índia i hi busca uns nens per ensenyar-los a jugar:

«Els va ensenyar a jugar al parxís, a l'oca, al blokus, a jocs de cartes i al seu joc preferit... joc d'aventura. No cal dir que van passar uns dies fantàstics.»

Aquesta perspectiva "catalanocèntrica" de la inclusió fa que pensem que som els que sabem els jocs més interessants i que els ensenyem a les persones de l'altra banda del món (ja sigui aquí o al seu país). El que resulta curios d'aquest darrer exemple és que en Pere és a l'Índia i ensenya el parxís... que és un joc indi!

Aquesta mirada de la inclusió paternalista i amb superioritat és una cosa que caldria treballar a fons per donar-los eines per descobrir que les persones de qualsevol banda del món juguen i que molts dels seus jocs són exactament iguals que els nostres amb només algun fet que els fa diferents (d'això en parlarem una mica més endavant).

La inclusió com a trobada enriquidora

Una mirada diferent de la mateixa situació és la que ens explica la Mikan Yuuki, la protagonista del conte *Una nova experiència*. Ella és nova a l'escola i quan es posa a ploure a l'hora del pati sorprèn els seus nous companys proposant que s'inventin un joc:

““

Aquesta perspectiva "catalanocèntrica" de la inclusió fa que pensem que som els que sabem els jocs més interessants i que els ensenyem a les persones de l'altra banda del món (ja sigui aquí o al seu país).

«Sí, un joc, amb les coses que hi ha a la classe podem fer moltes coses, potser penseu que és impossible, que no es pot fer, però esteu equivocats, jo això ho feia al Japó i era molt divertit.»

En aquest cas, és la protagonista d'un altre lloc la que enriqueix amb la seva creativitat la manera de jugar dels infants catalans. Aquesta segona mirada de la inclusió fa referència al concepte de trobada entre cultures que s'enriqueixen mútuament. Per sort, als contes en trobem alguns casos força interessants:

El protagonista d'*El joc ens uneix* ho té clar: la inclusió vol dir trobada entre persones. Ell descobreix que al pati la gent s'agrupa, i juga, en funció del seu origen. Per això, proposa un canvi i s'apropa a un altre dels grups i aprèn d'ells la seva manera de jugar. Això suposa una transformació:

«El nostre pati es va acabar d'una revolada. En aquell moment vaig adonar-me que aquells nens que abans eren companys meus podien ser molt bons amics, divertits, agradables i simpàtics, i que el color de la pell i la raça no tenen cap importància. I, he de reconèixer que va ser un dels patis més divertits de la meva infantesa.»

Més endavant del mateix conte, proposa una altra trobada amb un altre dels col·lectius i després de jugar una estona fa un descobriment molt interessant:

«De nou, l'hora del pati va passar volant, però per fi havíem descobert que l'estona d'esbarjo que tants anys feia que teníem ens estava fent grans, ens estava ajudant a fer-nos créixer.»

Tal com diu el protagonista del conte, creixen gràcies a les trobades entre les diferents cultures. El joc produeix un altre fenomen: les ganes de trobar-se amb altres i de saber-ne més. Ho explica així:

«Arran de tot això, he llegit sobre les cultures dels meus amics, els seus menjars, la seva manera de viure, les seves aficions... M'agrada convidar-los a casa meua i ensenyar-los coses que ells no coneixen i accepto les invitacions per anar a casa d'ells, cosa que abans, si no hagués estat pel joc, no hauria fet, i gaudeixo i aprenc enormement d'ells, de les seves famílies i de cada instant.»

Una reflexió

Aquestes dues tipologies de contes ens haurien de fer pensar en com acceptem i convivim amb la diferència. I, encara que els exemples parlin de diferències culturals, la mirada és molt més àmplia. Incloure l'altre vol dir precisament conviure amb una persona que té elements diferents que els que tens tu. La manera com incloem (o ens incloem) depèn de l'actitud amb què ens afrontem a aquesta diferència.

“

Incloure l'altre vol dir precisament conviure amb una persona que té elements diferents que els que tens tu. La manera com incloem (o ens incloem) depèn de l'actitud amb què ens afrontem a aquesta diferència.

4.3.

Respectar les normes i fer trampes

El tercer tema que apareix amb freqüència són les trampes i quina relació tenim amb les normes. Aquest sol ser un fet recurrent a què moltes vegades no sabem trobar solució i que acaba sent un problema per a molts educadors. Als contes ens ho expliquen molt bé.

Una de les històries té un títol prou aclaridor, *En els jocs no es fan trampes*. Els protagonistes són dos germans, la Marta i el Marc, que es porten molt bé. Només hi ha una cosa que no els funciona:

«El que més li molestava a la Marta era veure que en Marc feia trampes durant els jocs.»

“

Un dels principals conceptes d'aquesta disciplina és l'equilibri, és a dir, que els jugadors sempre tinguin la sensació que poden guanyar. Quan algú fa trampes, trenca aquest equilibri i els altres deixen de divertir-se perquè ja no poden aconseguir el seu objectiu.

Aquest és precisament el primer problema de les trampes, que molesten profundament aquells que no les practiquen, sobretot perquè no tenen eines per aturar-les.

Per analitzar aquesta perspectiva de les trampes és necessari analitzar com estan fets els jocs des del punt de vista de la seva creació. Un dels principals conceptes d'aquesta disciplina és l'equilibri, és a dir, que els jugadors sempre tinguin la sensació que poden guanyar. Quan algú fa trampes, trenca aquest equilibri i els altres deixen de divertir-se perquè ja no poden aconseguir el seu objectiu.

Al conte *Fer-se invisible és fer trampes* s'explica aquest concepte d'una manera molt gràfica. Un grup de nens ensenya a en Súperemascarat, un superheroi que pot fer-se invisible, a jugar a fet i amagar. Com que el protagonista de la història no sap jugar, desequilibra el joc:

«Però el superheroi va fer trampes perquè en comptes d'amagar-se darrere dels arbres es feia invisible.

»Els nens van enfadar-se amb ell i li van dir que no s'havia de fer trampes a l'hora de jugar.

— Què és fer trampes? — va dir el nostre amic.

Els nens tots junts li van dir:

— **SALTAR-SE LES NORMES!** Si no segueixes les normes, el joc no serà divertit.»

Què fa que una persona se salti les normes i faci trampa? La primera resposta pot ser voler guanyar. Al llibre *Getting gamers: the psychology of video games and their impact on the people who play them* se'ns explica que la gent està més a prop de fer trampes quan veu d'altres que al seu voltant en fan primer. Dit d'una altra manera, fer trampes és un component social en què el grup s'ha donat permís per fer-les sense conseqüències.

“

Fer trampes és un component social en què el grup s'ha donat permís per fer-les sense conseqüències.

Això passa, per exemple, quan els adults juguem amb infants i no diem res quan fan trampes. Estem permetent el comportament social i, per tant, es poden fer perquè no passa res.

Hi ha, però, una resposta més profunda a la pregunta anterior. Una persona fa trampes perquè sent que el joc està desequilibrat i necessita ajuda extra per poder guanyar. Dit d'una altra manera, hem triat un joc massa complicat pels jugadors i han de buscar la manera d'equilibrar-lo.

Per sort, els dos fenòmens tenen solució. Trobar l'equilibri a un joc és relativament simple. Si el joc té puntuació, només cal inventar-se una manera de puntuar extra perquè tots els jugadors puguin tenir la sensació que poden guanyar en tot moment.

Un bon exemple d'equilibri en un joc es pot trobar a l'aualé, un joc tradicional del nord del golf de

Guinea. Els jugadors han de sembrar llavors en un tauler (tradicionalment es fa amb forats al terra, però a occident ens han arribat uns fantàstics taulers de fusta). Hi ha quaranta-vuit llavors en joc i guanya qui n'aconsegueix capturar vint-i-cinc. Quan juguen dos jugadors de nivells diferents, es pacta quina és la diferència. Per exemple, una partida amb un principiant podria ser: guanyo si aconseguixo vint-i-cinc llavors i tu guanyes si n'aconsegueixes deu. D'aquesta manera, els dos juguen en igualtat de condicions i tots dos tenen la sensació que poden guanyar.

Pel que fa a l'admissió social de la trampa, n'hi ha prou a dir-ho cada cop que n'aparegui una o a fer un pacte abans de començar una partida en què tothom es compromet a no fer-ne cap.

4.4.

Saber guanyar i perdre

Associat al tema de l'apartat anterior, hi ha un altre aspecte que ens preocupa als adults: els infants que no saben guanyar ni perdre. Aquest tema ja no és tan tècnic com el de les trampes i està estretament relacionat amb l'acceptació del fracàs.

Al conte *L'Arnau i la Sandra a la platja* es diu un dita, no sé si popular, però ben sàvia:

«Qui no sap perdre no sap jugar!»

Si això és cert, caldrà ensenyar a qui no sàpiga perdre perquè sàpiga jugar. Però, hi ha alguna manera d'ajudar a aprendre a guanyar i a perdre? Com s'ha comentat al llarg d'aquesta publicació més d'un cop, la clau està a trobar l'equilibri en les maneres d'interacció.

Pierre Parlebas va endreçar els jocs en funció de les relacions socials entre els jugadors. En aquest sentit, va proposar quatre tipologies diferents segons els companys i els adversaris. N'hi ha bàsicament quatre:

- Els individuals, en què no hi ha companys ni adversaris.
- Els d'oposició, en què els jugadors només tenen adversaris.
- Els de cooperació, en què els participants tenen companys d'equip però no tenen adversaris.
- Els de cooperació i oposició, en què cada jugador és membre d'un equip i s'oposa als altres equips.

Per treballar com saber guanyar i perdre es poden utilitzar dos dels jocs d'aquesta llista. Els jocs cooperatius i els individuals són ideals per entrenar la capacitat de saber acceptar la victòria i la derrota. No hi ha guanyadors i perdedors, o tothom guanya o tothom perd. Així, es socialitzen la victòria i la derrota i s'aprèn a acceptar-les.

“

Els jocs cooperatius i els individuals són ideals per entrenar la capacitat de saber acceptar la victòria i la derrota. No hi ha guanyadors i perdedors, o tothom guanya o tothom perd.

En contrapartida, tots aquells jocs en què hi ha oposició fan que els jugadors que no saben guanyar o perdre ho tinguin més fàcil per perdre el control de les emocions. No cal eliminar-los, sinó establir un pla de treball en què aquests jocs apareguin menys en els estadis inicials i es vagin incorporant a poc a poc.

4.5.

Posar-se d'acord

Quan s'està jugant sempre hi ha la possibilitat que sorgeixi un conflicte. El llenguatge tradicional ens mostra el conflicte com una situació negativa, però, si es gestiona bé, no ho ha de ser. El joc és una escola per aprendre'n, els infants ens n'han donat unes quantes mostres. De totes elles ens quedarem amb tres idees clau.

Gestionar conflictes buscant una nova proposta

Al conte *Els detectius*, ens ofereixen des d'una mirada molt senzilla la millor manera de gestionar un conflicte: trobar una alternativa diferent. El conte comença així:

«Hi havia una vegada un nen i una nena que es deien Marta i Jordi.

»Estaven de vacances a un poble de muntanya i no sabien a què jugar. La Marta deia a acuit a amagar, al granger i la grangera... El Jordi no volia jugar als jocs que deia la Marta, ell volia jugar a futbol, a bàsquet...

»No hi havia manera de posar-se d'acord. Finalment, la Marta va pensar: i a detectius?»

Aquesta alternativa és la que desencadena tota la història i és la que permet que els infants puguin jugar plegats. El recurs és senzill i no sempre és viable. Si hi ha dues posicions molt enrocades, una manera de gestionar el conflicte és buscar una proposta diferent que sorgeixi del consens de les dues parts.

Gestionar conflictes des de la fortalesa d'un objectiu comú

El gran avantatge que tenim quan parlem de conflictes associats als jocs, però, és que hi ha un objectiu

“

Si hi ha dues posicions molt enrocades, una manera de gestionar el conflicte és buscar una proposta diferent que sorgeixi del consens de les dues parts.

molt clar i motivador: jugar i passar-s'ho bé. Això és precisament el que ens volen fer veure els autors del conte *A què juguem?* quan diuen:

«Estava clar que de vegades els costava posar-se d'acord a l'hora d'afrontar la prova o buscar la solució correcta, però es van adonar que era més fàcil avançar si unificaven esforços i cadascú aportava aquella qualitat en què sobresortia.»

Aquesta segona manera se centra a donar valor al sentit pel qual som allà i deixar que cadascú gestioni com arribar-hi de la manera que trobi més oportuna.

Gestionar conflictes des del pacte previ

La solució a tots els conflictes arriba en la negociació prèvia o un cop s'ha generat el conflicte. Els alumnes de la classe dels Marsupilami són els protagonistes del conte *El joc alegre* i sempre s'estan barallant. Per aquest motiu, la seva mestra s'empesca un repte i els el deixa al pati en forma d'anònim en un paper on hi diu: «Normes del joc alegre». Diu el conte que les normes són:

«La primera norma deia: “És un joc d'equip, tots hi hem de jugar.”

La segona: “No es pot manar. Està prohibit pegar i barallar-se.”

La tercera: “Perquè el joc sigui alegre, ningú es pot enfadar i és molt important posar-se d'acord.”

Finalment, hi havia una nota que posava: “Si voleu jugar, aquestes normes haureu d'acceptar.”»

Aquesta tercera proposta juga amb dos conceptes. Per una banda, es genera un pacte comú que tots els jugadors han d'acceptar per poder jugar. Per l'altra, al final de la història la mestra els deixa una nota amb tinta invisible d'on surt la moral del conte.

«“Durant tota aquesta estona heu estat jugant al joc alegre acceptant totes les normes i demostrant que us ho podeu passar molt bé tots plegats posant-vos d’acord. Enhorabona, us felicito! Heu format un bon equip! (Marta)”»

Ser capaços de reflexionar sobre el pacte i el seu acompliment i sobre com s’ha aconseguit una cosa que sense el pacte podria semblar complicada és, sens dubte, la millor manera d’avançar en el treball de la gestió dels conflictes.

“

Ser capaços de reflexionar sobre el pacte i el seu acompliment i sobre com s’ha aconseguit una cosa que sense el pacte podria semblar complicada és, sens dubte, la millor manera d’avançar en el treball de la gestió dels conflictes.

En resum

Al llarg d’aquest capítol s’han analitzat cinc valors que els infants han destacat com a interessants. De tot el que ha sortit se’n pot remarcar:

- Jugar és un dret que cal garantir al llarg de tota la vida. Per aquest motiu, cal buscar un joc per a cada moment.
- Jugar és un moment de trobada entre persones diferents. Aquesta trobada permet una inclusió en què s’intercanvien tots els punts de vista i s’enriqueixen totes les parts, però hi ha el perill que només una de les parts aporti alguna cosa i l’altra es vegi assimilada per la primera.
- Fer trampes és la conseqüència de la percepció d’una manca d’equilibri per part del jugador. Es poden transformar les regles per equilibrar els jocs i aconseguir una mirada més positiva de tots els jugadors.
- Analitzar el joc des del punt de vista de les relacions socials fa que jugar n’esdevingui un element transformador.
- Jugar és una activitat altament motivadora. Per aquest motiu, hauria de ser fàcil trobar una

alternativa que permeti donar una resposta que satisfaci tothom, un repte comú que posi més força en allò que ens uneix que en allò que ens separa i un pacte inicial que permeti arribar a posar la bena abans que hi hagi la ferida.

De la teoria a l'acció

Algunes de les idees que han sortit al llarg del capítol poden ser catalitzadores d'accions concretes:

- Fer una llista dels jocs que practiquem i que coneixem adults i infants. Sovint és l'adult qui acaba jugant amb els infants i, quan aquests creixen, deixa de jugar. Aquesta llista hauria de servir per assegurar que tothom té un joc per a la seva edat.
- Aprendre jocs tradicionals d'altres indrets permet incorporar noves maneres de jugar i de relacionar-se i aprendre aspectes interessants de les altres cultures. Es poden aprendre a través de llibres, vídeos o participant en trobades interculturals on tothom pugui presentar els jocs del seu lloc d'origen.
- Analitzar en quin moment un jugador creu que un joc està desequilibrat i buscar la manera de modificar les regles (o els punts que s'obtenen) per tornar a l'equilibri.
- Preparar una llista de jocs en funció de les relacions socials que s'hi estableixen i assegurar-se que quan hi ha infants que no saben guanyar o perdre aprenen a fer-ho a partir de jocs individuals o cooperatius.
- Establir un pacte previ davant de situacions en què es poden generar conflictes fàcilment, per posar la bena abans que hi hagi la ferida i negociar com es gestionaran els conflictes.

5. Les interculturalitats

“

El joc per si sol només és un joc. Tota la càrrega cultural que hi ha al darrere no és evident si no es fa una feina de descobrir-la.

Al llarg d'aquest estudi he anat repetint la vinculació entre el joc i la cultura del poble que el juga. Això hauria de suposar que jugant podem aprendre aspectes interessants de les cultures dels pobles. Però no és així. El joc per si sol només és un joc. Tota la càrrega cultural que hi ha al darrere no és evident si no es fa una feina de descobrir-la. Aquesta càrrega cultural vol dir entendre:

- Qui juga i amb qui ho fa. D'aquesta manera, podem entendre el significat que es dona a les relacions personals, al gènere, i com interaccionen les diferents edats.
- Quan juguen, amb quin sentit i amb quins elements ho fan. Hi ha jocs que tenen sentit en un moment determinat de l'any perquè hi ha una festa o en un moment concret de la vida com a ritu de pas. Quan se'n descobreix el sentit, s'entenen moltes coses de la manera de viure dels seus jugadors.
- On juguen i quin significat tenen el joc i l'espai. Els espais no són neutres. Molts d'ells tenen significats vinculats a tradicions, a moments de l'any o, fins i tot, a una edat o a un càrrec determinats. Quan es juga i es parla de l'espai, s'està donant molta informació interessant per apropar-se a la cultura.
- Quines paraules, expressions o dibuixos acompanyen la pràctica del joc. Tot allò que diem i dibuixem també té sentit. Hi ha paraules que neixen dels jocs i que s'acaben utilitzant a la vida quotidiana i hi ha paraules de la vida quotidiana que s'han perdut i han quedat al joc.

“
Quan parlem d'un joc popular o tradicional d'una comunitat, ho fem molt més enllà del que és la mecànica. Parlem de sentit, de significat i de cultura.

Quan parlem d'un joc popular o tradicional d'una comunitat, ho fem molt més enllà del que és la mecànica. Parlem de sentit, de significat i de cultura. Agafem, per exemple, un joc universal: la xarranca. El joc és només una mecànica, quan s'explica al conte *La ciutat de l'amistat*:

«La Laia va buscar un pal d'uns arbres trencats i el va fer servir per dibuixar el seu joc, que es diu la xarranca: està format per quadrats numerats de l'u al vuit. Després, van buscar una pedra rodona i plana per llençar als diferents quadrats.

»El joc s'inicia llençant una pedra al primer número i saltant a peu coix cada casella fins arribar al número vuit; a continuació, s'ha d'anar en sentit contrari fins arribar al número u.

»Tot el joc s'ha de fer saltant a peu coix. Si t'has oblidat d'agafar la pedra en alguna casella, quedes eliminat i passa a saltar el següent jugador.»

Si fem una anàlisi més cultural, però, descobrim que a la xarranca hi jugaven tradicionalment nenes en espais petits (els grans estaven dedicats als nens i ells practicaven jocs amb més fortalesa física). A la Catalunya de la postguerra es dibuixava un cel a la part superior del dibuix i un infern a la inferior, de manera que el joc prenia un significat més profund que el d'un simple joc de saltar. Als països europeus que estaven sota un règim comunista, però, la part superior era un sol.

El joc es practicava amb pedres planes quan els jugadors estaven a prop d'un riu, amb telles o peces de teula en un indret rural i amb talons de sabata en una ciutat. Les ratlles es dibuixaven amb guix si el terra era asfaltat, amb un pal sobre la terra si no ho era i, a l'actualitat, les pinten els adults.

Hi ha cançons de xarranca, expressions concretes i fins i tot nomenclatura concreta relacionada amb el joc.

Així, per exemple, *xarranca* o *eixarranca* venen d'*eixarrancar-se*, però a les terres de l'Ebre li diuen *piso*, que ve del terra on es juga o del fet de trepitjar la ratlla. I en castellà es coneix com a *rayuela*, un nom que fa referència a les línies amb què es juga.

Si l'autor del conte ens hagués explicat més coses sobre la *xarranca* i els seus jugadors, segurament n'hauríem après més sobre la cultura d'on prové i hauria estat una veritable font de transmissió cultural.

La grandesa del joc tradicional, però, va més enllà i permet establir quins patrons de jocs es reproduïxen en diferents cultures. Així, el fet de jugar esdevé alhora un punt de trobada de tots els aspectes comuns i mostra de la riquesa de la diferència.

En resum

Un joc tradicional o popular no és només una mecànica, és una fotografia cultural del poble que el juga. Per aquest motiu, quan s'està ensenyant un joc tradicional és interessant aportar informació sobre algun aspecte dels jugadors i del seu entorn.

Els jocs tradicionals tenen molts elements en comú entre ells i per això permeten mostrar les similituds entre els jugadors d'arreu del món.

De la teoria a l'acció

Què podem fer per treure tot el suc als jocs tradicionals?

- Demanar que els infants preguntin a les seves famílies sobre els jocs i que aportin, com a mínim, dos detalls de la seva pràctica. D'aquesta manera, podrem saber més detalls sobre els fets culturals dels jugadors.
- Establir enllaços entre diferents jocs tradicionals a partir de les seves mecàniques (per exemple, es pot fer un grup amb tots els jocs de persecució, un altre amb els d'amagar-se, un tercer amb els guixats a terra, etc.). Així, es podran trobar punts en comú entre jugadors d'arreu del món.

6. Onze principis per viure amb els jocs

Abans d'arribar a les conclusions d'aquest estudi, m'agradaria establir una senzilla llista de què hem pogut aprendre dels contes que han escrit els infants i quins principis haurien de guiar les nostres accions a partir d'ara.

1. **Principi del repte.** Un joc és un repte assolible per a les persones que hi juguen. En el moment que deixa de ser-ho, no interessa i s'hi deixa de jugar.
2. **Principi de la diversió.** Un joc ha de ser divertit, però no tothom es diverteix de la mateixa manera. Per tant, caldrà assegurar-se que entre tots els jocs que proposem hi hagi una mica de cada per a tothom.
3. **Principi de la comunicació.** Jugar és comunicar-se i relacionar-se amb altres persones i amb l'entorn. Els jocs han de permetre tenir una comunicació i una relació variada i rica de manera que hi hagi totes les combinacions possibles entre companys i adversaris.
4. **Principi d'ubiqüitat.** Es pot jugar a tot arreu i a qualsevol moment. Només cal descobrir el joc adequat per a cada lloc i situació. Serà necessari repensar els espais i els calendaris dels centres educatius i de les cases per facilitar tota mena de jocs.

“

Es pot jugar a tot arreu i a qualsevol moment. Només cal descobrir el joc adequat per a cada lloc i situació.

5. **Principi del material.** Es pot jugar amb qualsevol material. No hi ha un element de joc millor que un altre. Haurem d'assegurar-nos que el menú lúdic és variat i que hi ha joc analògic i digital, amb material i sense.
6. **Principi de l'actualitat.** Els jocs evolucionen amb les persones i la seva manera d'entendre el món. Si nosaltres haguéssim pogut jugar als mateixos jocs a què juguen els infants dels nostres centres educatius i les nostres famílies, tindríem un problema.
7. **Principi de l'acompanyament.** En molts casos els jocs s'aprenen d'altres persones. Cal que els adults creem espais d'intercanvi on els més petits aprenguin noves maneres de jugar.
8. **Principi de la distància.** Alguns dels comportaments que sorgeixen als jocs i que no ens agraden tenen l'origen en la manera com estan creats o plantejats. Per poder ajudar a superar aquests comportaments cal prendre distància sobre els jocs i veure quina és l'arrel de la situació.
9. **Principi de la lògica interna dels jocs.** Els jocs tenen una lògica interna amb una manera de relacionar-se entre els jugadors i d'aprendre les situacions de joc. Conèixer aquesta lògica permet crear propostes seqüenciades que ajudin a fer créixer diferents dimensions de la persona.
10. **Principi de la cultura.** Un joc és un fenomen cultural i no només una manera de passar el temps. Quan es vulgui fer un treball sobre l'aprenentatge intercultural, el joc només n'haurà de ser la porta i caldrà treballar molt bé tots els aspectes que acompanyen el fet de jugar.

- 11. Principi del menú equilibrat.** No hi ha maneres de jugar millors que d'altres. Per aquest motiu, és necessari que el repertori de jocs en tingui una mica de cada, perquè el creixement dels jugadors sigui equilibrat.

7. Conclusions

Un recull de contes com el del concurs Pilarín Bayés és un luxe. Gràcies a la gran quantitat d'opinions sobre un tema, el joc, que involucra els infants i que han escrit els mateixos infants, es pot analitzar la seva mirada per extreure'n algunes conclusions.

La primera és que els adults que els acompanyem en el creixement ens hem de posar deures. El joc és una manera excepcional d'aprenentatge i, per aquest motiu, cal aprofitar el que ens han explicat els infants per elaborar un pla que ens permeti créixer amb ells i fer que el seu joc sigui més ric i permeti millors aprenentatges.

Com podem fer aquests deures, però? He estructurat els temes sobre els quals cal treballar en quatre blocs. Al final de cadascun hi ha una sèrie de preguntes que podem apuntar en un full i després dedicar-nos a buscar la manera de respondre-les. Comencem?

Idea 1. El paper dels adults

El joc permet als infants entendre el món, apropar-se als altres, crear comunitat i relacionar-se per rebre aprenentatges importants. En la majoria dels contes, però, els jugadors són infants i els adults no apareixen mentre ells juguen (les famílies només apareixen en un 20% dels contes i els entorns educatius en un altre 26%). Encara que els adults només fan de planificadors de jocs, no acaben jugant amb els nens i les nenes. Així doncs, en aquestes comunitats i aprenentatges, els adults no hi som presents.

Com a primer bloc de reflexions proposo que ens preguntem: **juguem prou amb els infants? Si creiem**

que és un moment molt important per socialitzar-nos, tenim estones per jugar plegats o només fem de proposadors, supervisors o fiscalitzadors?

Idea 2. El joc com a font de valors culturals

La majoria dels contes fan referència a jocs tradicionals. Aquests són únics perquè reflecteixen els elements culturals d'un lloc (i, per tant, tenen elements diferents segons els llocs on els practiquen), i ens apropen a persones que hi juguen, ja que bàsicament sempre es tracta dels mateixos patrons de joc.

Com que el joc tradicional respon a les necessitats que tenim totes les persones del món, a tot arreu hi ha jocs de córrer, de saltar, de perseguir-se o de ser hàbils, per exemple. El que és diferent per a cada poble és on es fan les accions, amb qui i amb què es fan, i en quin moment es fan. I, fins i tot, si aquestes accions tenen sentit en una festivitat concreta o una estació.

En molt dels contes que s'han presentat, encara hi havia arrelada la idea que els jocs tradicionals d'arreu del món són elements folklòrics que ens separen dels altres i que en dificulten la comunicació, quan és exactament al contrari.

Aquest punt ens hauria de fer pensar: **quin és el paper que donem al joc tradicional? L'utilitzem per mostrar els punts de trobada amb persones d'altres indrets del món? Coneixem la seva importància com a fenomen per explicar la cultura d'un poble?**

Idea 3. El paper de la tecnologia

Un tercer punt que es deriva de l'estudi és la dualitat entre el desig que tenen els infants de jugar davant una pantalla (tal com mostren la gran quantitat de pares

i educadors, que estan preocupats pel paper educatiu dels videojocs, i alguns estudis sobre el tema) i la sensació d'estar fent una acció negativa (com mostren els contes).

Afegim una tercera pota a aquesta reflexió: els videojocs aporten una gran quantitat d'experiències positives als aprenentatges formals i no formals que complementen el que s'està portant a terme a l'aula, a casa o al centre de lleure.

Per tant, cal apuntar a la llista de deures **quin és el coneixement que tenim els educadors sobre els videojocs i el seu paper educatiu. I quina és la percepció que transmetem als infants sobre el fet de jugar-hi.**

Idea 4. Els repertoris haurien d'evolucionar

El món del joc comercial ha evolucionat molt i hi ha títols molt emblemàtics que aporten molt a l'educació dels infants. La interculturalitat present a la nostra societat hauria d'haver dibuixat molt més el repertori de jocs. La majoria dels contes, però, podrien haver estat escrits fa trenta anys... i els jocs serien els mateixos.

En aquest punt, totes les persones adultes tenim un paper molt important a fer: obrir camí, transmetre novetats, aportar una mirada nova. Si el repertori és pobre, és perquè els adults no l'estem enriquint (amb títols i amb reflexions). **Cal posar-nos deures i dedicar estones a aprendre nous jocs. I, lligant-ho amb els altres tres punts: jugar més amb els infants, analitzar els jocs perquè vegin el valor que aporten i obrir la mirada a noves maneres de jugar que responguin a les seves necessitats i als seus interessos.**

Agafem els contes com una oportunitat d'escoltar què pensen els infants sobre el fet de jugar. Comencem per

“

Cal jugar més amb els infants, analitzar els jocs perquè vegin el valor que aporten i obrir la mirada a noves maneres de jugar que responguin a les seves necessitats i als seus interessos.

aquests quatre aspectes i veurem com es transforma la manera com vivim l'experiència de jugar i la manera d'utilitzar-la per aprendre. Si no ho fem, estem desaprofitant el que els infants ens han explicat amb les seves històries.

8. Bibliografia

Al llarg d'aquest estudi s'han citat alguns llibres i autors. Aquestes referències són la porta d'entrada a continuar investigant i aprenent:

CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály. *Fluir: una psicología de la felicidad*. Barcelona: Editorial Kairós, 1997.

GACKENBACH, Jayne. «Mindfulness and video game play: a preliminary inquiry». *Mindfulness Magazine* (2011), vol. II, tema II.

KOSTER, Raph. *Theory of fun for game design*. Boston: O'Reilly Media, 2013.

LÓPEZ BECERRA, Francisco. «Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico. Diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria». *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2011.

MADIGAN, Jamie. *Getting gamers: the psychology of video Games and their impact on the people who play them*. Rowman & Littlefield Publishers, 2015.

MARCHAL, Jean Claud [et al.]. *Las cuatro esquinas de los juegos*. Lleida: Editorial Ágonos, 2009.

PRZYBYLSKI, Andrew K. *Electronic gaming and psychosocial adjustment*. American Academy of Pediatrics, 2014.

PUJOL, Jesús. *Video gaming in school children: how much is enough?* American Neurological Association, 2016.

RADOFF, Jon. *Game on: energize your business with social media games*. Nova York: Editorial John Wiley & Sons, 2011.

L'estudi ***Aprendre a viure jugant*** analitza els valors expressats pels nens i nenes al voltant del joc a través dels contes dels més de 5.500 alumnes que han participat al Premi Pilarín Bayés. Ofereix també reflexions i pistes per educar millor els infants en el vessant més lúdic.

“

Juguem prou amb els infants? Tenim estones per jugar plegats o només fem de proposadors, supervisors o fiscalitzadors?

“

Un joc és un repte assolible per a les persones que hi juguen. En el moment que deixa de ser-ho, no interessa i s'hi deixa de jugar.

“

Es pot jugar a tot arreu i a qualsevol moment. Només cal descobrir el joc adequat per a cada lloc i situació.

