

L'ús de joc com a eina educativa als museus

Oriol Ripoll
<http://oriolripoll.net/>

El joc forma part del patrimoni de la humanitat com a forma de comunicar-se i de relacionar-se i per això ha estat usat com a eina didàctica que ha servit perquè persones de totes les edats (no només infants) descobreixin continguts i estableixin formes especials de relació.

El problema és que en l'educació, i no només als museus, encara és un recurs per explotar. Sembla sorprenent com els mètodes tradicionals encara prenen força en processos d'aprenentatge de qualsevol contingut. Només cal fer una ullada als llibres de text que usen els infants a les escoles o l'absència del fet de jugar en el disseny curricular per veure el camí que encara ens cal recórrer.

El principal problema està en el desconeixement que els educadors (d'educació formal i informal) tenen sobre els recursos que poden usar per desenvolupar aprenentatges.

Jugar: un contingut i un recurs educatiu

Les experiències m'avalen: molts dels projectes educatius (en museus o altres realitats) on s'ha usat el joc com a eina educativa han permès efectuar un salt qualitatiu i quantitatiu en l'oferta.

El joc, en una proposta educativa, pot usar-se de dues formes diferents:

- Per una banda és un **contingut en sí mateix**. Forma part de la cultura de tots els pobles de la terra i, com a tal, pot explicar-se i fer-se viure. A

través del joc, per exemple, podem entendre la forma de viure de certs col·lectiu, les seves expressions, l'ús de l'espai o el concepte de gènere. Sembla que una concepció del joc des d'aquesta perspectiva hauria d'estar bàsicament en museus de caire etnològic i històric (amb totes les seves variants possibles).

- Però també és un recurs, una **eina didàctica** bàsica per fer qualsevol aprenentatge. El joc pot servir, hauria de servir, per explicar qualsevol cosa.

Més endavant parlarem dels mecanismes de joc. Però resulta preocupant la utilització continuada dels mateixos mecanismes per explicar diferents conceptes. Les gimcanes, les oques o els jocs de preguntes i respostes ja no són una eina innovadora. Cal buscar altres formes de jugar, altres situacions de joc i de relació que ens serveixin pels nostres propòsits.

De la mateixa manera que per saber escriure cal haver llegit molt o que per cuinar cal conèixer els ingredients amb què comptem, per crear un bon joc caldrà haver jugat molt, conèixer molts jocs i haver-los analitzant des d'una perspectiva d'utilització didàctica. Així caldrà començar a buscar formes de jugar, experiències concretes de joc i integrar-les en el diccionari personal de recursos per mastegar-les amb calma i elaborar noves propostes.

Ingredients per un bon joc a un museu

Qualsevol joc o qualsevol posada en escena serveixen per a la finalitat que es persegueix, sinó que cal mesurar tot el procés i recolzar-lo en tres conceptes: la realitat en la que s'ha de posar en pràctica, els destinataris i la seva forma d'actuar, i el procés i les eines didàctiques que cal seguir.

La clau de l'èxit recaurà en **la definició correcta d'aquests tres conceptes i buscar els agents** oportuns per al seu desenvolupament.

La realitat del museu

Cada museu té la seva dinàmica pròpia, amb un ritme de visites i una tradició específica. Hi ha, però, un denominador comú a tots els museus que ens permetrà definir el tipus d'activitat a portar a terme:

Les **visites escolars** plantegen el repte de haver d'usar llenguatges diferents (i no parlo només del joc) als que s'usen habitualment dins un aula. Per sort, encara que molt lentament, la presència d'educadors que han begut de les fonts del lleure, està portant a terme una transformació en els recursos utilitzats.

La nostra proposta des d'un museu hauria de haver fet una passa més en aquests recursos i buscar quines són les tendències pedagògiques capdavanteres que permetessin innovar minimitzant els recursos necessaris.

Evidentment, i d'això en parlaré més endavant, els educadors que dinamitzin l'activitat són la clau de l'èxit.

Les **visites familiars** tenen un component afegit: a més ens han d'interessar les relacions entre els assistents donant així un espai de trobada i comunicació especial entre els membres de la família.

En aquest sentit, les propostes haurien de treballar molt el component relacional, donant una prioritat a totes les propostes de comunicació, contacte i cooperació.

L'educador ha de deixar que siguin els pares qui tinguin el protagonisme de la situació, i el seu paper hauria de quedar en un segon terme limitant-se a fer propostes i deixar el material perquè es produeixi un descobriment conjunt dels continguts. I aquest fet hauria de permetre que l'educador desaparegués i "forcés" als pares a fer aquesta feina.

A més d'aquestes dues realitats, hi ha moltes altres que cal considerar (només fer un apunt): visites d'estudiants universitaris, de centres de lleure, estades

setmanals, etc. Cadascuna té la seva lògica i hauria de combinar en la seva mesura els elements plantejats anteriorment.

Els destinataris

A més d'un plantejament de l'activitat en un context determinat, cal preveure a lògica amb la què actuen els infants i joves als què ens adrecem.

La creació d'un joc per a nens o joves (com qualsevol cosa que s'adreci a ells) demana que el seu creador sàpiga **com pensen i respiren** els infants, quines preocupacions i quins interessos tenen. Aquest fet ens resulta més senzill, a priori, quan pensem en adults, ja que els creadors pertanyen, en principi, a aquest col·lectiu.

Això que sembla tan obvi cada cop és més difícil de trobar: es fan jocs des del contingut i no pensant en l'operativa i el pensament dels que han de jugar-los i, a vegades, acaba succeint que el joc no funciona perquè les relacions entre els participants no són les correctes o perquè el seu pensament no va fins on volíem sinó que es mou en altres direccions.

I això només es soluciona amb la pràctica: el dissenyador ha de ser un educador, una persona que coneix la realitat, que ha jugat amb infants i que sap el que fan i com ho fan.

El procés didàctic

El tercer element sobre el que es recolza un bon joc és el procés d'aprenentatge que es vol seguir. De nou sembla evident, però l'anàlisi de molts jocs i moltes realitats em demana dir que per crear un joc (com qualsevol altra activitat) cal seguir un procés de:

- plantejament d'uns **objectius** que es volen assolir. A voltes una demanda d'activitat no té uns objectius clars i ben definits sinó idees vagues sobre el tema a tractar.
- elaboració d'uns **mecanismes de joc** que ens permetin assolir els objectius. Cada joc té uns mecanismes determinats, una lògica interna que ens permetrà

establir unes relacions determinades amb l'entorn i els companys. La feina de l'especialista en joc és conèixer aquests mecanismes, saber com funcionen i haver-los analitzat per preveure unes situacions concretes.

De totes maneres preocupa especialment que l'ús de mecanismes innovadors faci que resultin massa complexos per al públic que els ha de jugar. Cal evitar la innovació per innovació, el desig de ser diferent a qualsevol preu, projectant interessos personals que amaguin la realitat última: el joc ha de servir per gaudir.

- definició d'uns **instruments d'avaluació** dels continguts. Els jocs no són una medicina màgica que transmeten els continguts sinó que per assegurar l'assoliment del que s'ha proposat cal dedicar una estona a fer una bona anàlisi de tot el que ha passat i extreure conjuntament les conclusions necessàries.

Un cop es té dissenyat el joc, cal que es passi un procés de test amb diferents grups. Aquest ha de servir per extreure les conclusions necessàries abans de donar per tancar el material i llançar la difusió.

Molts cops aquesta una avaluació del mateix joc i de si és capaç d'assolir els requeriments que s'havien plantejat, es fa un cop s'ha tancat la proposta i, fins i tot, s'han elaborat materials específics. Per tant les modificacions s'acaben fent quan, anys després, es decideix modificar l'activitat.

Per últim cal escollir molt bé **qui serà la persona** indicada per dinamitzar l'activitat. El títol de monitor (com qualsevol altre títol) no garanteix que es pugui fer tot aquest procés amb garanties. L'educador hauria de saber moure's per diferents registres, assumint el protagonisme en les visites amb grans grups (escoles o centres de lleure) i deixant-lo en les visites familiars. També haurà de tenir la destresa per extreure les reflexions necessàries després de jugar i el control del grup que ve donat per la seguretat en la seva forma de treballar.

Per si de cas, sempre cal un **bon material didàctic** per a l'educador on s'expliqui clarament el que ha de fer i com ho ha de fer i una formació que garanteixi que ha pogut arribar a entendre el que el creador s'havia proposat. Si el creador del joc té el coneixement dels infants que es proposava anteriorment, no tindrà cap problema en avançar-se als problemes amb què es trobarà l'educador quan el posi en pràctica.

Jocs d'ordinador, uns breus apunts

A tall d'apunt, no voldria deixar de parlar de l'ús dels jocs d'ordinador com a eina d'aprenentatge. Cada cop hi ha més museus que incorporen als seus webs o a les sales d'exposicions, petits jocs i interactius que serveixen per reforçar certs aprenentatges. El procés ha de ser el mateix que amb qualsevol altre joc. Després d'haver analitzat més de tres-cents petits jocs he arribat a la conclusió que també hi ha uns mecanismes més idonis que uns altres per treballar alguns continguts. I no parlo només de la forma externa, sinó que faig referència a formes de moure els personatge, d'interactuar amb l'entorn, d'objectius del joc (no pedagògics sinó del jugador) i d'atractivitat.

També cal tenir en compte que com els jocs per ordinador no tenen la presència d'un educador que els ajudi a reflexionar, cal rebaixar els plantejaments educatius, buscant uns objectius bàsics però que es puguin treballar.

I a diferència dels jocs amb presència d'un educador, les reflexions no tenen cap resposta, per tant les preguntes han de ser directes, esperant posar en marxa els mecanismes intel·lectuals necessaris.

Conclusió: fer jugar és una cosa molt seriosa

Tal i com hem vist, fer un bon joc per un museu, com per a qualsevol altra pràctica educativa, no és tenir una idea i posar-se a crear-lo, sinó que cal seguir un procés de treball rigorós que serveixi per a portar la idea a bon port. El procés és un sistema on intervenen diferents agents. Tot comença per una bona definició per part del museu de quins objectius vol assolir i de crear un equip d'especialistes en el seu desenvolupament.

Al final de tot, es tracta de fer veure que, jugar no és només passar-ho bé, sinó que és una actitud davant les coses, una forma de mostrar-se al món, i això, segur, ha de ser molt seriós.