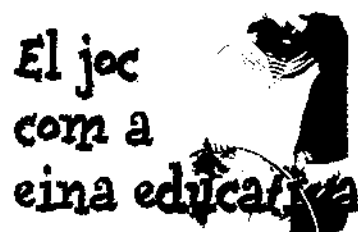


Toni Hernández i Rafael Juan  
Llicenciats en Psicologia per la Universitat de les Illes Balears



# Videojocs i jocs de rol dins l'àmbit educatiu

L'aplicació del joc dins l'aula hauria d'incloure, segons el nostre punt de vista, dues formes desprestigiades, però innovadores: els videojocs i el joc de rol de taula.

## Els videojocs

Des de fa molts d'anys s'han dut a terme investigacions sobre la utilització dels jocs d'ordinador i dels videojocs (jocs de videoconsoles) com a tècniques pedagògiques. Malgrat tot això, encara no hi ha cap marc teòric en el qual es puguin enquadrar aquests tipus de jocs, tot i que s'han utilitzat dins l'escola amb bons resultats.

La instrucció programada (IP), que marcava la incorporació dels ordinadors en l'educació, ha derivat fins als actuals sistemes d'ensenyament per ordinador, que han triomfat en l'ensenyament d'idiomes.

De llavors ençà, aquest tipus de tècniques han estat sotmeses a rigoroses investigacions i evolucions. Si continuem amb l'exemple de l'estudi d'altres llengües, veurem que moltes unitats didàctiques no es redueixen a un CD-Rom que ofereix informació i obliga a donar respostes per tal de continuar avançant, que seria el concepte original d'IP, sinó que introdueix CD complementaris que, en forma de joc, conviden a aprofundir en la matèria (mots encruats, qui és qui, histories interactives...).

Nosaltres estudiarem les possibilitats educatives dels videojocs amb un plantejament purament lúdic, i deixarem de banda la IP i tot els seus successors.

Des de sempre, el videojoc s'ha vist com una activitat que no afavoria el correcte desenvolupament de

l'infant, però no podem ser tan generalitzadors i convé tenir presents alguns aspectes:

1. Per començar, considerem que la correcta aplicació dins l'escola dels jocs d'ordinador i dels videojocs presenta múltiples possibilitats educatives. Fins ara ningú no dubta de la utilitat de les enciclopedies en CD que es limiten a oferir informació en pantalla, per què no oferir aquesta mateixa informació de manera interactiva i dins un àmbit que motivi l'alumne?

Molts de jocs són poc interessants des d'un punt de vista educatiu, entès com a matèria curricular (lluita, esport, velocitat, acció...), però molts altres són perfectes per explicar a la gent història (Pharaons, Civilization, Caesar III...), matemàtiques (Lemings), dibuix (el Tetris per a la simetria...).

D'altres, com les aventures gràfiques, no són tan explícits, però afavoreixen la resolució de problemes, el pensament lateral, l'optimització d'informació, l'atenció...

2. Una de les principals crítiques que rebien aquests jocs era que no ajudaven a integrar-se en la vida social, que l'aficionat als videojocs era una persona solitària i amb poques habilitats socials. Però en els darrers anys estam entrant en una *revolució* i no són pocs els grups que es reuneixen a casa d'un amic per passar un horabaixa o un vespre jugant amb l'ordinador.

A més a més, hi ha alguns jocs que potencien la socialització, o bé perquè impliquen col·laboració, com en els jocs d'estratègia (Pharaons, Warcraft...) o d'aventures gràfiques (Maniac Mansion, Indiana Jones, Phantasmagoria...), o bé perquè impliquen

competició, com els de lluita (Street Fighter, Tekken...), els simuladors d'esport, els de velocitat (FIFA, Gran Turismo...).

3. Un tercer aspecte és l'autonomia i l'autoestima que aquests jocs fan sentir a l'alumne. Quan aquest és capaç de resoldre pel seu compte la situació que l'impedeix continuar endavant (com si fos una instrucció programada), sent reforçada les seves capacitats i aptituds.

Ara bé, els videojocs tenen una finalitat que no és precisament educativa. D'aquí la importància del mestre en l'elecció del joc adequat per als objectius curriculars. El professor ha d'orientar el joc i les activitats d'aquest per tal que l'alumne sigui cons-

cient que aprèn i ha après i com pot transferir-ho a la seva vida quotidiana, és a dir, el que tots entenem com a aprenentatge significatiu.

A les jornades informàtiques del Vallès (maig de 1997) es proposava que aquells agosarats que fessin servir els videojocs a les seves aules, o com a complement a les unitats, dissenyassin una fitxa del joc (vegeu Fig. 1) que tractàs una sèrie de punts. A partir d'aquell format original, nosaltres en proposem un que inclouria els blocs següents:

**Crèdits:** nom, distribuïdor, creador, format, suport....

**Característiques:** tipus de joc (categoria), nombre jugadors i edat recomanada

**Criteris pedagògics:** àrees curriculars a les quals és aplicable, habilitats que desenvolupa, programació de l'activitat i contravalors

Fig. 1

**Crèdits**

**Títol:** CAESAR III

**Format:** PC

**Nombre de CD:** 1

**Fabricant:** Sierra

**Distribuïdor:** Coktel Educative multimedia

**Requisits:** Pentium 90, 16 Mb de Ram, Hd 150, CD 4x

**Connexió a Internet:** Sí

**Pàgina web:** [www.coktel.es](http://www.coktel.es)

**Idioma:** Castellà

**Preu:** 6.995 PTA

**Característiques**

**Tipus de Joc:** Estratègia civil

**Descripció:** Construir, governar, defensar ciutats i províncies a l'antiga Roma

**Nombre de Jugadors:** A partir d'un. Possibilitat de jugar en xarxa

**Edat:** Tots els públics. Recomanat a majors de 13 anys



Bosnia Herzegovina, 1995. Fotografia de Michel Comte

## 12.3.2. Criteris pedagògics

**Àrees curriculars:** Història. Com era la societat romana, com es construïa una ciutat, què costava mantenir-la, com es defensava...

**Habilitats que desenvolupa:** presa de decisions, resolucions de problemes...

**Programació de l'activitat:** taller en finalitzar la unitat

**Contravalors:** no se n'hi aprecien

## ELS JOCS DE ROL

Gairebé tothom coneix els jocs de rol per la polèmica que han creat i la presència esporàdica als mitjans de comunicació i al cinema. Però són poques les persones que saben exactament en què consisteixen, únicament tenen clar que els jugadors interpreten personatges. Per aquesta raó, destinarem una part d'aquest bloc a explicar amb una mica de veracitat què són els jocs de rol. Després, com que té similituds a nivell educatiu amb els videojocs, em remetre al que hem escrit abans sobre aquests.

El joc de rol que exposam és un joc de taula que, a diferència dels tradicionals, no té un tauler on es desenvolupa l'acció. Al rol tot es imaginació, daus, fitxes de personatges, algun mapa i qualque dibuix. Però això no implica que sigui un joc caòtic o d'atzar; al contrari, tot està dirigit per un manual que, mitjançant unes regles, recrea un món, ja sigui el nostre ja sigui el de Tolkien o qualsevol altre..., regles que serveixen per materialitzar la imaginació, per posar ordre i fer el joc realista.

La pregunta és, en què consisteixen les accions?, què es fa dins aquest marc? El plantejament és diferent a allò que tots coneixem perquè no hi ha un principi i un fi establerts, sinó una evolució. El personatge que interpreta cada jugador (PJ) i que està descrit a les fitxes té una vida en aquell món imaginari, però una vida plena d'aventures, misteris i fantasia. És com jugar a ser Mss Marple, Poirot, Indiana Jones, que cada setmana resolien un assassinat o cercaven un tresor. Però igual que ells, els personatges que s'interpreten van evolucionant, tenen la seva història, els seus amics i enemics, creats i posats a les seves vides pel director del joc, i amb el temps aprenen i milloren el que saben fer. El joc, si es desenvolupa seguint-ne la finalitat, durarà mentre el personatge visqui.

La polèmica que ha envoltat sempre aquests jocs va néixer dels casos aïllats de jugadors, amb obvis trastorns psicòtics, que van dur més enllà de la taula els objectius del joc. De fet, tot i que són més freqüents els casos similars però per motius religiosos, ningú no considera que ser creient i practicant sigui perillós.

En l'àmbit educatiu trobam que el joc de rol té possibilitats diverses. Com els videojocs, serveixen per a la socialització (de fet, el joc de rol és un joc d'interacció en què participen algunes persones) i el desenvolupament d'habilitats de comunicació i de resolució de problemes.

D'altra banda, el món on es desenvolupi el joc i les situacions que s'hi plantegin el faran apte per a qualsevol àrea curricular, tot i que generalment quedarà limitat a les matèries que tradicionalment s'han anomenat d'humanitats.

A diferència dels jocs d'ordinador, que n'hi ha per a totes les edats, el joc de rol està dirigit als majors de 12 anys. Per tant, tan sols són aplicables en l'àmbit educatiu a partir d'ESO.

Finalment, el joc de rol es diferencia de la majoria de jocs pel fet que ofereix la possibilitat d'ensenyar a treballar en grup. És a dir, els PJ formen un equip que té un objectiu comú. Cada PJ aporta al grup les seves habilitats. Cooperant i arribant a un acord, duran a terme el joc.

Com en el cas dels videojocs, el paper del mestre hi és fonamental, ja que haurà de triar el joc que vol fer servir (les diferències més rellevants són en el sistema de regles) i crear els escenaris i les situacions segons els objectius que pretengui, situacions que dirigirà i reconduirà durant tot el desenvolupament de la partida per tal que s'assoleixin aquells objectius marcats. A més a més, interpretarà els personatges secundaris, és a dir, tots aquells que habiten en el món creat i que interactuaran amb el PJ, d'aquesta manera conservarà de forma encoberta les seves funcions de mestre, ja que podrà realitzar el *feedback* necessari per a l'aprenentatge. ◆

### Bibliografia:

PETERSEN, S. *La llamada de Cthulhu: juego de rol en los mundos de H.P. Lovecraft*. Barcelona: Joc Internacional SA, 1989.

GYGAX, G; ARNERSON, D. *Dungeons & Dragons: manual del jugador*. Girona: TSR, 1985.

*Play mania*. Gener 2000. Guia de compres (12) 92-98.

*PC actual*. Gener 2000. Guia CD-Rom.