

# Jugar és comunicar-se. Implicacions educatives del concepte de joc

Oriol Ripoll. Conferència al Dixit. 23 d'abril de 2010

S'ha parlat molt del joc i del fet de jugar des de molts punts de vista (recomano veure la bibliografia per entrar al detall d'alguns dels conceptes). Amb el pas del temps i les teories, s'ha construït una relació molt àmplia de conceptes que s'associen al que passa mentre juguem. Així que, des d'un punt de vista teòric el concepte joc es recolza en un feix d'idees, totes separades i en alguns casos aparentment contradictòries però unides en un punt central: la idea que tenim de joc.

Però els conceptes no tenen cap sentit, només en tenen des d'un punt de vista teòric. No tindria cap lògica si no tingués una conseqüència directa en la forma com els educadors (i en un sentit molt ampli, qualsevol persona que es dedica a fer jugar) usem el joc per tal que els jugadors assolixin uns objectius determinats. Per tant, si s'analitzen cadascun dels conceptes que s'associen a la definició de joc, s'extreu una proposta didàctica que ens serveixi a l'hora d'actuar.

## Jugar és fluir

Jugar és absorbir totalment la persona en una activitat per tal d'aconseguir perdre els referents, despullar-se de prejudicis per tal d'assolir una fita. Tots tenim l'experiència de jugar amb "no jugadors", persones que no entren en el joc, que no entenen les regles, que les reinterpreten i que acaben per fer que la resta no puguem gaudir de l'experiència de no haver estat conscients del pas del temps.

Aquesta definició s'assembla molt a la de fluir<sup>1</sup> expressada pel professor de psicologia Mihaly Csikszentmihalyi i que associa directament a la felicitat.

Potser aquesta relació és la que fa que una persona que no hagi "entrat" mai a jugar visqui com si sempre hagués tingut una sèrie de prejudicis que no li hagin permès gaudir dels petits moments que ens fan oblidar-nos de nosaltres mateixos.

Com a educadors això ens implica haver de buscar el moment que permeti que un joc sigui viscut com a tal, tenint present les persones a les que farem jugar, coneixent la seva forma d'implicar-se i de posicionar-se amb les activitats i, si pot ser, sabent les seves necessitats. I a partir d'aquí, construir un camí que els permeti entrar mica en mica en el joc, buscant i creant activitats que permetin oblidar els paràmetres de referència.

---

<sup>1</sup> Csikszentmihalyi, M. (1997). Fluir. Una psicologia de la felicitat. Editorial Kairós. Barcelona

## **Jugar és llibertat**

Johan Huizinga<sup>2</sup>, antropòleg que va dedicar part de la seva obra a reflexionar sobre el joc, va dir que "tot joc és, abans que res, una activitat lliure". La primera acció que fa una persona que juga és decidir fer-ho lliurement.

Aquesta llibertat del que juga no vol dir, tal i com s'ha volgut apuntar alguns cops des d'alguns sectors educatius, que només és veritablement joc tot allò que sorgeix de forma espontània. El joc és un acte individual d'adhesió a això que anomenem jugar i, com tot acte lliure, només es pot definir des de la mirada del que juga..

Aquest fet té una implicació clara en la tasca educativa: si creiem en "les virtuts" del fet de jugar, hem de posar molts esforços en assegurar la motivació dels jugadors perquè entrin en la forma que volem.

## **Jugar és ordre**

El joc exigeix un ordre absolut, un pacte d'una normativa que després cal respectar de forma escrupulosa. Els jugadors trien jugar, acaben sotmetent la seva llibertat a un factor extern, la normativa (o el reglament) que els obligarà actuar d'una forma determinada (o a deixar de jugar).

Aquesta dualitat entre llibertat i sotmetiment es manifesta amb "les dues qualitats més nobles que l'home pot trobar en les coses i expressar-les: ordre i harmonia". I és que l'ordre és el que permet l'harmonia dels jugadors que centren la seva mirada, el seu món, en una sèrie de reglamentacions externes.

Per això, com a educadors, hem de combinar les regles, que es pacten i es decideixen entre tots els participants, amb les normes, que ens vénen donades des de fora i que són fruit de l'acceptació de tots els participants.

---

<sup>2</sup> Huizinga, J. (2000). Homo Ludens. Alianza Editorial. Madrid.

## **Jugar és un esforç assequible**

L'estona de joc no pot ser una fita inabastable. No us heu trobat mai davant un solitari molt complex, tant que no sou capaços mai de resoldre'l i, per això, el deixeu de banda?

Tampoc no ha de ser res que, de tan fàcil, resulti avorrit. Segur que heu viscut l'experiència d'un joc que s'ha trencat, que ha deixat de ser joc perquè resulta massa fàcil i, per aquest motiu, les partides s'acaben en una victòria massa segura, en unes taules terribles – si els dos participants estan al mateix nivell- o en un deixar-se guanyar per tal que el menys hàbil visqui la partida com una frustració.

Jugar ha de ser un equilibri entre la tensió del repte i l'alegria de l'assoliment.

Aquesta dualitat ens obliga a seqüenciar els jocs, a no entendre'ls com un objecte tancat que només es pot fer d'aquella forma. Cal analitzar-los a fons, veure com funcionen i quins són els aspectes que resulten més complexos. Un cop fet això es podran modificar les regles per tal d'adaptar-los a qualsevol persona (o grup).

## **Jugar és un objectiu en sí mateix**

Jugar és una finalitat en sí mateixa, un objectiu que es mossega la cua. Des de la perspectiva del jugador joc és sobretot jugar<sup>3</sup>. Es juga sense voler buscar cap altre objectiu que el plaer, és una activitat adreçada "a passar-ho bé"<sup>4</sup>. Quan això no passa es fa una cosa diferent i entren tots els prejudicis, el fet de sentir-nos observats, la pressió que ens posem respecte el nostre paper al món.

Sovint aquest aspecte s'ha oblidat en contextos educatius i es veu el joc com només un mitjà per assolir uns objectius concrets. I és llavors quan tenim un joc educatiu que, de tan educatiu, deixar de ser joc.

Així que uns dels objectius que cal perseguir a l'hora de proposar un joc en un context educatiu és que, sobretot, sigui plaent i que no puguin sospitar els objectius que hi ha al darrere. D'aquesta forma, segur, arribaran allà on proposem que arribin.

---

<sup>3</sup> Colectivo Adarra (1984): En busca del juego perdido. Adarra, Bilbao.

<sup>4</sup> Terr, L. (1999). El juego: por qué los adultos necesitan jugar. Ed. Paidós. Col. Contextos. Barcelona.

## **Jugar és indistint al joc**

No fa pas gaire una educadora (diguem-li així) rebaixava els videojocs a "jocs de segona" perquè (cito textualment) "no aporten res als jugadors". Només dedicant cinc minuts a pensar què ens aporten els videojocs segur que sereu capaços d'elaborar una llarga llista de propostes. Steven Johnson dedica un capítol de la seva obra "Si és dolent t'ho recomano"<sup>5</sup> a extreure tot el que es pot aprendre davant una pantalla.

Agafem tots els aspectes del joc presentats fins ara, com si fos la frase maleïda, i segur que no trobareu cap joc que no pugui explicar-se amb tots ells. El problema no és de qualitat de joc, sinó de diversitat lúdica. De la mateixa forma que no és saludable menjar només un tipus d'aliment, no podem basar l'experiència lúdica en només un tipus de joc.

Per això són preocupants els educadors "fans d'un tipus de joc" (jugadors de jocs de tauler, de rol, de videojocs, esportistes, etc.) que miren de biaix la riquesa del joc i la redueixen a la seva mínima expressió. És com si aprenguéssim art només d'un autor o d'un estil, llegíssim només un tipus de llibres o veiéssim només cinema d'un únic gènere.

Així que, l'amplitud del fet de jugar obliga a l'educador a "estar sempre al dia", a viure tota mena d'experiències lúdiques i de transmetre-les als seus educands. I per aquest motiu, la feina "d'educador que usa el joc com a eina" requereix una dedicació gairebé exclusiva (de la mateixa forma que el educador que usa l'art o la literatura no pot quedar-se en allò que va veure o llegir fa molts anys).

## **Jugar és posar-se en evidència**

Som com juguem. Per aquest motiu quan juguem ens posem en evidència davant els altres. I això fa que, després d'una partida puguem descobrir alguns aspectes de la nostra manera de fer o de pensar a partir de la qual reflexionar. Aquest fet el fa una eina d'alt valor educatiu quan es tracta d'entendre quins són exactament els nostres processos.

Per això, i malgrat que sembli paradoxal respecte tot el que s'ha explicat anteriorment, quan el joc es posa en un context educatiu cal donar-li tota la importància fent evident tot el que s'ha après. Ens agradi o no, sembla que a l'àmbit educatiu hi ha algunes activitats que provoquen aprenentatges i d'altres que no (en principi ningú no discutirà les bondats de resoldre problemes matemàtics, encara que plantegi coses inversemblants o totalment allunyades de la realitat).

---

<sup>5</sup> Johnson, S. (2009) Si és dolent t'ho recomano. Ed. La Campana. Barcelona

Per tant si no dediquem una estona a reflexionar sobre tot el que s'ha posat en marxa i, per tant, s'ha après, no s'acabarà de donar importància al joc com una eina més. Si no, correm el perill que acabi sent una activitat lúdica, on ens ho passem bé però on no hi hagi cap aprenentatge.

## **Jugar és comunicar-se**

Recapitulant els aspectes del joc que hem vist fins ara podem definir que:

Jugar és una activitat triada lliurement on es planteja un repte que es veu assequible però que, per assolir-lo, cal posar en marxa tots els recursos intel·lectuals, socials i motors de què es disposem. La persona que juga no busca cap altre objectiu que el fet d'assolir aquesta fita i per això supedita la seva llibertat a una sèrie de normes pactades prèviament.

Aquests aspectes converteixen el joc en una potent eina gràcies a la qual podem apropar-nos a les altres persones i al món.

El fet que s'hagin de posar tots els recursos necessaris per tal d'aconseguir l'objectiu fa que sigui una situació comunicativa real on els participants hagin de tractar-se com a iguals compartint la informació de què disposen<sup>6</sup>. I la consciència d'aquesta importància comunicativa és l'eina bàsica que ens serveix d'excusa per introduir el joc en qualsevol context educatiu. Però perquè sigui veritat, els educadors han de ser conscients de tot el que està passant i, sense perdre la perspectiva de qui són, han de posar-se posar al mateix nivell que els jugadors.

En el fons, al centre de qualsevol procés educatiu hi ha la comunicació entre tots els seus agents. Gràcies a aquest procés comunicatiu es poden arribar a fer evidents, comparar, contrastar i transmetre els diferents conceptes. El joc, ens ho fa més agradable.

---

<sup>6</sup> Balaguer, C, Ripoll, O (et alt.) (2002) Xarranca : jocs per l'aprenentatge del català oral per a nouvinguts. Secretaria General de Joventut. Barcelona