

#LudosXXI

#Juguem?



Generalitat de Catalunya
Departament de Treball, Afers Socials
i Famílies

III Jornada de Ludoteques Catalanes LUDOS XXI



Data: 20 de novembre de 2019

Lloc: Casa del Mar, Barcelona

Horari: de 8.30 a 15 h

Índex

1. Resum de la jornada.....	3
2. Annexos.....	23

1. Resum de la jornada

9 h - BENVINGUDA I PRESENTACIÓ DE LA JORNADA

A càrrec de Bernat Valls, director general d'Acció Cívica i Comunitària

Abans del discurs de benvinguda de Bernat Valls, Anna Garcia presenta breument la 3a edició de la Jornada de Ludoteques Catalanes, Ludos XXI, i agraeix la participació de tothom i l'organització conjunta de tot l'equip de ludotecaris i ludotecàries de la Generalitat.

Bernat Valls emfatitza la importància del joc a totes les edats, en diferents àmbits i contextos comunitaris. El director general d'Acció Cívica i Comunitària repassa el programa de la jornada i remarca la importància de reflexionar sobre la participació com a valor democràtic per si mateix. Així mateix, Valls es refereix a les ludoteques com a espais que poden fomentar una ciutadania crítica i compromesa. Finalment, desitja que la tercera edició d'aquestes jornades sigui enriquidora i dona pas a la conferència inaugural.



Imatge 1. Benvinguda i presentació de la jornada (font pròpia)

9.15 h - CONFERÈNCIA INAUGURAL

A càrrec de David Bueno, doctor en biologia i investigador al Departament de Genètica Biomèdica, Evolutiva i del Desenvolupament a la Universitat de Barcelona. Expert en neurociència, joc i aprenentatge.

David Bueno inicia la conferència reflexionant sobre el que significa el joc per al cervell, el motiu pel qual els infants juguen i quines implicacions té aquest fet. Segons el ponent, jugar és la millor manera d'aprofitar el temps, i no només és important que ho facin els infants, sinó que ho hauria de fer tothom.

Bueno exposa que recentment s'ha creat una [càtedra de neuroeducació a la Universitat de Barcelona](#), que dirigeix ell i que té com a lema "Per a una vida equilibrada".

També destaca la concepció del joc com una actitud vital. A vegades es pensa que cal ensenyar a jugar als infants, però apunta que aquest fet és instintiu: els infants no juguen per divertir-se, juguen per aprendre. Jugar és la manera instintiva que té la nostra espècie d'aprendre coses noves.

De fet, els infants utilitzen arguments filosòfics per entendre i relacionar-se amb el seu entorn. En aquest sentit, cal fer referència al **sil·logisme disjuntiu**, és a dir, el fet que si hi ha dues premisses (una de certa i una de falsa) i es pot identificar quina és la falsa, descartant es podrà saber la que és certa. Així, doncs, gràcies a un experiment que van fer amb infants mitjançant un espectacle de titelles, els investigadors poden afirmar que filosofen. En aquest espectacle hi apareixia un dinosaure i una flor que interactuaven entre ells, però de tant en tant un dels personatges desapareixia de l'escenari, de manera que es preguntava als infants quin era el que es quedava (els nens i nenes identificaven les diferents siluetes). A més, els investigadors van filmar les pupil·les dels infants i es van adonar que en determinats moments es dilataven molt per adquirir més informació.

A partir d'estudis com aquest, s'ha vist que els infants no només filosofen, sinó que també fan ciència: utilitzen el mètode científic de manera espontània, fins i tot abans de parlar. Per exemple, si un infant troba un objecte que no ha vist mai, el primer que fa és explorar-lo, el vol conèixer, saber quines propietats té, examinar per a què serveix, etc. En resum, podem dir que filosofia i ciència són dues vessants del joc dels infants: **a partir del joc es treballen aspectes del pensament filosòfic i científic.**

Bueno apunta que actualment s'han fet pocs estudis que examinin el cervell dels infants quan juguen, a causa de la dificultat de fer-ho utilitzant tècniques no invasives.

Durant la conferència també es fa referència als jocs d'entrenament del cervell o *brain-training games*. Segons el professional, les persones no poden esdevenir més llestes del que neixen, però el que sí que faciliten aquests jocs és aconseguir més agilitat a l'hora de jugar-hi; permeten que les persones facin noves connexions entre neurones. Aquest fet possibilita compensar les neurones que es van morint al llarg dels anys, ja que a mesura que les persones es fan grans, inevitablement, van perdent capacitats.

Així, doncs, el fet d'estar actius pot alentir l'aparició de malalties degeneratives. De fet, s'han fet estudis en què es comparen persones amb un nivell cultural alt amb d'altres d'analfabetes, i s'ha vist que la pèrdua de capacitats cognitives s'endarrereix 10 anys o més en les primeres. En aquest sentit, es pot dir que les neurones es moren en tots els casos, però que algunes persones ho poden dissimular gràcies a les connexions que han realitzat.

Bueno emfatitza que és molt important cultivar i estimular el cervell, però que, en cap cas, s'ha de sobreestimar, ja que l'estrès crònic pot bloquejar la capacitat de connectar neurones. En el cas que hi hagi una sobreestimulació puntual, no hi ha cap problema, perquè l'estrès és una reacció davant d'una amenaça; el problema sorgeix quan aquesta sobreestimulació es manté en el temps.

Un cervell que juga, que es diverteix, que xerra, que toca música, que n'escolta, que dibuixa, que fa coses artístiques, que va al teatre, que veu titelles, etc. (però que no ho fa tot alhora), pot arribar a tenir fins a mil bilions de connexions. Com més connexions es creen, més riquesa mental, més possibilitats de conèixer-se a un mateix, de relacionar-se, de planificar, d'entendre l'entorn; durant la infància i també durant tota la vida.

El cervell és un òrgan que evolutivament s'ha anat desenvolupant. Una de les seves funcions més clares és captar l'entorn i adaptar-se per viure-hi a gust i aportar coses. Un entorn que és dinàmic, que canvia constantment, i que és incert. El cervell ens permet gestionar aquesta incertesa relacionada amb l'entorn i ho fa a través de dues maneres: la por (apartar-se'n per si de cas) o la curiositat. Així, doncs, quan les persones es topen amb amenaces, se n'aparten, però si són coses interessants, se les miren, les comparteixen, etc. Amb tot, no és el mateix fer connexions a través de la por que a través de la curiositat.

El joc està associat al plaer i és molt important fer connexions a través del plaer, ja que això es manté durant la vida de les persones. Cal considerar que generalment es poden fer connexions noves, però no eliminar les que ja s'han fet, de manera que els infants van acumulant connexions que d'una manera o altra els influiran. Convé detallar que hi ha alguns moments en què les persones eliminen connexions: entre els 4 i els 6 anys i a l'adolescència (en aquests períodes les persones eliminen les connexions que no utilitzen). Això es deu al fet que durant la primera infància es fan més connexions que les que després es necessitaran, de manera que el cervell fa neteja i elimina les que no considera útils. A més, per al cervell el sentiment d'utilitat és allò que es relaciona amb l'exterior: té molt a veure amb el sentiment d'estar ben integrat en la societat, i no tant amb un mateix, és a dir, el fet de rebre el reconeixement dels altres. A tall d'exemple, hi ha famílies que no mostren gens d'interès pels treballs de l'escola que els infants porten a casa (alguns els llencen directament a les escombraries); en aquests casos és molt difícil aconseguir que els infants segueixin interessats en l'escola. Les persones inconscientment transmetem missatges i, encara que no ho sembli, els infants els capten.

Durant la conferència, Bueno planteja la pregunta següent: **per a què ha de servir l'educació?** I destaca que l'educació pot servir per a moltes coses diferents. Segons Bueno, la resposta ha de néixer d'un pacte social i després d'aquest pacte cal començar a pensar com es pot aconseguir una educació amb els objectius que s'hagin determinat. Segons aquests objectius, s'hauran d'utilitzar unes estratègies o unes altres. Des del seu punt de vista, actualment l'educació està creant ciutadans crèduls i submisos, i cal replantejar moltes coses, com ara el fet de diferenciar els alumnes en funció de si són de lletres o de números, ja que aquesta opció limita les seves capacitats.

Actualment alguns professors d'infantil i primària competeixen per ensenyar a llegir als infants a edats més primerenques. En alguns casos es plantegen ensenyar a llegir als infants amb 3 anys, quan l'edat habitual és entre els 5 i els 7 anys (forçar-los abans no és bo). Com a síntesi, Bueno apunta que **l'educació ha de servir per ajudar a créixer amb dignitat** i que és un error pensar que determinades coses són més importants que jugar. El joc és la manera d'analitzar l'entorn i reflexionar; és una opció lúdica que genera plaer de conèixer i respecte per la diferència.

Tot seguit, Bueno introdueix el concepte d'**heretabilitat**, que fa referència al pes que té la genètica. Per exemple, la genètica té un pes d'un 53% en la capacitat de planificació de les persones, però hi ha un altre 47% que es pot millorar a través de l'aprenentatge, de manera

que cal actuar a través de l'educació. És important deixar que els infants planifiquin i gaudeixin d'estones de temps lliure, no és bo que ho tinguin tot programat.

Els professionals de l'educació ens hem de plantejar què, quan i com hem d'ensenyar. Si algú diu que un sistema educatiu no és ideològic està mentint, perquè els sistemes educatius influeixen en com serà la societat del futur. Tot i això, Bueno refà la idea, i exposa que és millor parlar d'aprenentatge que d'ensenyament. Així, doncs, cal plantejar: **què, quan i com hem d'aprendre**. Els professionals de l'educació han de tenir present que també han d'aprendre amb els seus alumnes i dels seus alumnes.

Un altre concepte interessant és el de les **neurones mirall**, que s'activen de la mateixa manera quan fem una cosa que quan veiem que algú altre la fa. És a dir, si veiem una persona motivada, es pot activar la nostra motivació. En aquest sentit, convé destacar que **els educadors i educadores som el mirall dels infants que estan amb nosaltres: si volem que juguin, hem de jugar; si volem que sentin curiositat, nosaltres n'hem de tenir**.

També cal exposar que el primer joc dels infants és social. 36 hores després de néixer, els infants ja fixen la mirada en la dels seus cuidadors. A través de la mirada podem identificar l'estat emocional d'una persona, saber si està trista, enfadada, motivada, etc.

El primer que volen aprendre els infants és saber què són les emocions, entendre-les, reproduir-les i veure que els altres les perceben. Els primers jocs dels infants són les ganyotes amb els adults. Quan ens ho passem bé fent una cosa, ho podem anar repetint i cada vegada fer-ho una mica més bé que l'anterior. És molt important exercitar i motivar aquesta capacitat de joc (de provar) durant la infància, ja que, si no, posteriorment ja no ho faran.

El cervell recompensa amb plaer les coses que són adequades en el dia a dia. Bueno es pregunta: per què hem sobreviscut com a espècie? I respon: perquè aprenem, aquest aprenentatge és tan important que el cervell ens ho recompensa amb plaer. Això estimula els infants a seguir aprenent; si trenquem aquest cercle, ho deixaran de fer.

Al llarg de la vida, el cervell passa per diferents etapes de maduració, i totes influeixen en les posteriors. Es creen connexions per aprendre a reaccionar, a respondre a l'entorn i l'etapa més intensa té lloc fins als tres o quatre anys. És molt important a aquestes edats fixar el concepte de joc, el pensament lúdic.

No naixem amb la capacitat d'integrar els sentits, sinó que n'aprenem els primers anys de vida utilitzant els sentits de manera integral. El joc té un paper molt rellevant i cal que sigui plural,

divers, etc. Tot aprenentatge arriba pels sentits i tenir-los integrats afavoreix una interpretació millor de l'entorn i una percepció millor d'un mateix, de manera que el joc ha d'incloure tants sentits com sigui possible i ens ha de deixar moure lliurement. Alguns poden ser individuals, d'altres amb més persones per relacionar-nos. Segons Bueno, és poc recomanable que els infants juguin amb tecnologia digital de manera habitual, ja que aquests tipus de jocs només incorporen dos sentits: l'oïda i la vista, de manera que no ajuden a integrar la resta (no possibiliten una integració holística dels sentits).

D'altra banda, cal considerar que les emocions són patrons de conducta, de relació. Des de fa temps això ja se sabia des de la pedagogia, però ara, a més, se sap des de la neurociència. Les emocions són bàsiques per sobreviure davant d'una immediatesa: podríem viure sense reflexionar, però no sense emocions. D'emocions n'hi ha moltes, totes importants quan s'utilitzen bé; per exemple, la por ens permet fugir davant d'un perill.

Durant la conferència Bueno fa referència a alguns articles i llibres, entre els quals hi ha:

- Bueno, D. (2019). "Genetics and Learning: How the Genes Influence Educational Attainment" A: *Frontiers in psychology*, vol. 10, núm. 1622. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01622>.
- Bueno, D. (2018). *Neurociència per a educadors. Tot allò que els educadors sempre han volgut saber sobre el cervell dels seus alumnes i mai ningú s'ha atrevit a explicar-los de manera entenedora i útil*. Barcelona: Rosa Sensat (Associació de Mestres).
- Bueno, D. (2019). *Trenca-t'hi el cap. La cultura com a motor de la re-evolució cerebral*. Barcelona: Ediciones Destino.

Així mateix, Bueno exposa que el 9 de desembre de 2019 a la llibreria Alibri es fa la presentació del llibre *Trenca-t'hi el cap*, i que a l'acte hi participarà la filòsofa Marina Garcés.

A l'espai de preguntes se'n plantegen algunes d'especialment interessants. Per exemple, s'exposa la [notícia recent sobre un infant que, amb nou anys, ja ha acabat una carrera universitària](#). Segons Bueno, en aquests casos el repte principal és com s'integren aquests infants a la societat i estudiar la interacció que tenen amb els seus grups d'iguals. L'ideal seria que aquest infant pogués compartir estones amb companys i companyes de la seva mateixa edat, però amb la possibilitat de continuar amb el seu desenvolupament intel·lectual. En situacions com aquestes, puntualitza que pot resultar senzill teoritzar, però que la pràctica és més difícil.



Imatge 2. Conferència de David Bueno (font: Helena Rubio)

10.15 h - TAULA RODONA: "EL PODER DEL JOC A TOTES LES EDATS I EN ÀMBITS DIVERSOS"

Moderadora: Imma Marin,
presidenta de l'Associació Internacional del Dret dels Infants a Jugar (IPA)

Xavi Socas: CEO i fundador de [Cheap Films Produccions, SL](#); soci fundador de Quimera Entertainment Company, i director del [Festival del Joc del Pirineu - Let's play!](#)

Noemí Blanch: psicòloga, formadora, experta en joc i gamificació aplicada a les organitzacions. Experta a fer servir el joc com a estratègia i com a metodologia per a desenvolupar el potencial de persones i organitzacions.

Àlex Caramé: sociòleg, professor associat a la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona. Membre de [Laboratori de Jocs](#), que ha creat el [Catàleg d'experiències lúdiques \(CEL\)](#), el curs Jocs a l'Aula, i l'Aula de Jocs a la Universitat de Barcelona.

Xavier Moratonas: soci de LU2 - Experts en joc de taula, especialistes en aprenentatge a través del joc i en l'ús professional del joc.



Imatge 3. Taula rodona: "El poder del joc a totes les edats i en àmbits diversos" (font: Helena Rubio)

Val a dir que durant la taula es fa un repàs dels propers esdeveniments que se celebraran a Catalunya relacionats amb el joc, entre els quals destaquen:

- El Festival Dau Barcelona, el cap de setmana del 23 i 24 de novembre.
- La Fira del Joc de Tona, l'1 de desembre.
- Les jornades [Ayudar Jugando](#), el 7 i el 8 de desembre a les Cotxeres de Sants.
- La 5a edició del Festival del Joc del Pirineu, el mes de març de 2020.

Tenint en compte que els quatre ponents tenen els jocs de taula com a grans aliats i han vist el seu poder en l'aprenentatge, les primeres preguntes que se'ls fa són les següents: **com arriba cadascú al joc de taula?, com es genera aquest vincle?, com us adoneu d'aquesta oportunitat?**

- Xavi Socias comença explicant que aquest vincle es crea gràcies a la seva mare, el seu pare i el seu avi. Destaca que a partir de la lectura es va desencadenar la seva passió pel joc de rol, però que també juga a jocs de taula. Destaca el potencial dels jocs de rol per crear grups d'amics.
- Àlex Caramé exposa que quan buscava espais per jugar a jocs de rol no en trobava i que en unes determinades edats l'accés més fàcil és al joc de taula. No obstant això, a Barcelona va trobar espais com la Casa del Mig on, a partir de 14 anys, es podia jugar a jocs de rol. Apunta la necessitat de recuperar aquests tipus d'espais i, de la mateixa manera que Socias, remarca el potencial dels jocs de rol per enfortir les amistats.
- Xavier Moratonas presenta LU2 com una iniciativa que vol lligar dues coses: el que demanen les escoles amb altres àmbits diferents. L'expert destaca que es pot fer un ús professional del joc, perquè es pot utilitzar en consultes psicològiques, amb gent gran, per treballar temes d'interculturalitat, etc.
- Noemí Blanch argumenta que el joc de taula li ha agradat tota la vida, però que en especial descobrir el joc *Dixit* la va fer apostar per utilitzar el joc de taula en la seva tasca professional com a psicòloga. Blanch reclama el poder del joc més

que el de la gamificació, i promou principalment l'aprenentatge basat en jocs (ABJ).

Com a curiositat, es destaca que dos dels ponents tenen formació en turisme i teatre.

En segon lloc, es pregunta als ponents **quan és que el joc capta el disparador de la seva motivació? Com plasmen aquest poder en el seu dia a dia professional?**

- Socias explica que a Cheap Films, sense demanar permís, converteixen les persones en actors i posa èmfasi en la interpretació que requereix el joc de rol. La seva feina consisteix a barrejar els seus coneixements de creació d'experiències turístiques, amb el joc, el rol interpretatiu i el cinema. Segons Socias, quan roden una pel·lícula no hi ha jerarquies verticals ni horitzontals, ja que amb el vestuari deixen de ser qui són per convertir-se en un personatge i assumir un rol.
- Caramé apunta que fa 3 o 4 anys va començar a interessar-se per la gamificació, concepte que a vegades s'utilitza com a sinònim de l'ABJ. També destaca que el CEL vol recollir les experiències dels professors i professores que utilitzen els jocs de taula amb finalitats educatives. Aquest professional procura incloure els jocs com a eina d'aprenentatge en la formació universitària dels i les mestres. Gràcies als tres anys d'experiència que tenen fins ara, afirma que els alumnes s'adonen que poden aprendre jugant. També han creat l'Aula de Jocs, una ludoteca d'adults i un centre de recursos, en el qual també hi ha alumnes de pràctiques.
- Moratonas destaca que el que fan és adaptar-se a les necessitats de les persones que participen a les seves activitats. Tenint en compte aquestes necessitats, busquen els jocs més adequats per cobrir-les. Des de LU2 fan formació de mestres, tallers amb alumnes, etc. Des del punt de vista d'aquest professional, les sessions més interessants són les formacions amb els pares i mares, perquè considera que s'hauria de venir jugat de casa: és molt important

que els pares i mares s'adonin de la importància del joc i l'espai de relació i de vincle que facilita.

- Blanch parla de la rellevància d'introduir l'activitat lúdica, tot emfatitzant els beneficis col·laterals de jugar amb els altres (tal com argumenta Oriol Comas), ja que el joc és una experiència meravellosa. Per als professionals és molt important, és la part de disparador.

A continuació Marín planteja la pregunta següent: **a la vostra feina quotidiana heu tingut relació amb les ludoteques?**

- La Noemí comenta que no hi ha tingut relació.
- Des de LU2 han anat a Lleida i s'han coordinat amb Mercè Castaño. Afegeixen que han tingut relació amb algunes biblioteques.
- Caramé exposa que no ha tingut contactes amb les ludoteques, però cal tenir en compte que ell n'ha creat una.
- Socias explica que hi ha tingut relació en dues ocasions: va fer una formació a Tremp, on van assistir algunes ludotecàries, i també va estar en contacte amb una ludoteca de Tona.

Durant la taula rodona també es comenta el següent:

- És interessant captar les famílies quan hi ha fires al carrer. Un cop els infants comencen a jugar, es tracta de captar els pares amb jocs que siguin adequats per a ells. El joc ofereix oportunitats de creixement i és una qualitat dels éssers humans, de les persones.
- Blanch diu que quan realitza formacions una de les coses que fa és preguntar als assistents a quants jocs han jugat. Segons aquesta professional cal crear espais perquè les persones s'adonin del potencial del joc i canviïn la concepció que el joc només és cosa dels nens i nenes. Blanch parla de la importància que

Barcelona reconegui la cultura del joc i afirma que actualment hi ha moltes persones amb la voluntat de posar el poder del joc sobre la taula.

- Moratonas explica la seva experiència treballant en residències per a persones grans. Exposa que a partir d'algunes edats es pensa que ja no es pot jugar, o que només es pot jugar a uns jocs en concret (sovint passa que les dones només juguen al *Rummikub* i els homes al dòmino). És important fomentar les relacions intergeneracionals: cal ajuntar persones grans amb infants, i això es pot fer a través de les ludoteques; el joc pot ser l'excusa perquè es comuniquin.
- Caramé presenta una anècdota familiar: quan juga a pilota al parc amb el seu fill, s'adona que bona part de les persones que hi ha tenen ganes que la pilota es desviï per poder xutar-la i retornar-los-la (molts s'intenten contenir perquè a una certa edat es diu que no és adequat jugar). Així mateix, cal pensar en els concerts, quan es tira una pilota al públic la majoria de persones tenen ganes de tocar-la.
- Socias remarca la importància de captar els infants per captar les famílies i fer que tots juguin. Segons aquest professional, si tots juguéssim, el món seria un lloc més just.

La pregunta següent que es fa està relacionada amb el gènere i el joc.

- Blanch fa referència a [Born to Be Pank](#), una iniciativa que ha endegat amb Cati Hernández i que consisteix en un podcast lúdic, feminista i PANK. Segons Blanch, el món públic dels jocs de taula és d'homes; en el món professional també hi ha dones, però encara no han aconseguit estar a primera fila. A més, cal tenir en compte que els jocs d'adults sovint estan dissenyats des d'una perspectiva masclista pel que fa als personatges, les normes, com estan redactats, etc.

Atès que Moratonas utilitza el joc en centres per a gent gran i centres penitenciaris, Marín li pregunta **què aporta en aquests espais**.

- Moratona ressaltava que depèn del que es vulgui treballar i de les necessitats dels participants. En el cas que hi hagi persones amb problemes cognitius, per exemple, s'adapta el joc a la situació perquè tothom hi pugui jugar. En els centres penitenciaris, els jocs s'adapten a l'aspecte que es vulgui treballar, com per exemple, el control dels impulsos, l'empatia, etc. També afirma que en aquests espais el joc permet rehabilitar i coincideix amb el fet que alguns jocs tenen una estètica masculina, alhora que presenta la iniciativa que tenen pensada: deixar de vendre jocs de països que no respecten els drets humans, entre d'altres. En relació amb el que comenta Moratona, Caramé proposa l'editorial [Ekilikua](#), que tracta temes per millorar la societat. A més, Caramé ressaltava la importància de disposar de ludoteques d'adults, és a dir, de recursos públics on qualsevol persona pugui accedir. Així mateix, veu la necessitat de limitar-ne l'entrada, per facilitar que hi accedeixin joves de 12 anys o més, ja que hi ha menys recursos destinats a persones d'aquestes edats. El professional també parla de la importància que els menors d'edat assisteixin a les ludoteques amb família, per promoure la cultura del joc. Convé recordar que els humans i els mamífers aprenem jugant.
- Socas apunta la necessitat de crear una comissió sobre joc de rol i família. Segons ell, el joc de rol és la millor disciplina lúdica, atès que permet treballar moltes habilitats: dissenyar el joc, jugar-lo, viure'l, interpretar un personatge, etc. Les partides de rol tenen un impacte molt gran i un mateix joc pot donar molt de si. A més, convé considerar que la imatge dels friquis jugant a jocs de rol s'està acabant; actualment les persones que hi juguen ja no presenten la mateixa estètica que fa uns anys. Avui en dia hi ha jocs de rol per jugar en família, com ara [Petits detectius de monstres](#) o [Magissa](#). En aquests casos el sistema de regles està pensat perquè evolucioni en funció de les edats dels que hi juguen (fins als 12 o 14 anys). A més, darrerament s'ha publicat el llibre *Aprender jugando*, que dona a conèixer els jocs de rol.

11.45 h - TAULA RODONA: EL PODER DEL JOC EN EXPERIÈNCIES DE PARTICIPACIÓ I PER A LA TRANSFORMACIÓ SOCIAL

Moderador: Ariadna Aragay, formadora i facilitadora lúdica

Emma Cortés: directora de projectes socioeducatius, pedagoga social. Coordinadora del [projecte Ciutat Jugable de l'Institut Infància i Adolescència de Barcelona](#).

Luca Carruba i Ana Armero: membres d'[Ars Games](#), experts en videojocs i jocs tecnològics com a espais d'aprenentatge crític, lúdic i participatiu.

Mariona Arolas: antropòloga, educadora social i ludotecària. Dissenyadora de projectes a través del joc i en l'àmbit de la cooperació internacional.

Alberto Fernández: membre de l'Associació Nexes, Associació Intercultural de Joves per Europa. Promou l'educació per la pau, la justícia global i una transformació social sostenible. Especialista en creació de jocs per a joves per promoure la cultura de pau i l'economia social i solidària.



Imatge 4. Taula rodona: "El poder del joc en experiències de participació i per la transformació social" (font: Gemma Farré)

Després de presentar els ponents, Ariadna Aragay els fa la pregunta següent: **com arribeu a descobrir que us voleu dedicar professionalment al món del joc?**

- Emma Cortés explica que sempre ha estat vinculada a aquest món i destaca el fet d'haver treballat en una ludoteca.
- Luca Carruba expressa que entén els videojocs com allò que representa millor la societat actual.
- Anna Armero diu que va estudiar història amb l'objectiu de ser mestra.
- Alberto Fernández destaca la importància dels espais no formals per participar de manera no horitzontal. Destaca el joc com a motor per transmetre coneixements amb l'estratègia de baix a dalt (*bottom-up*).
- Mariona Arolas explica que des de nena va estar involucrada en el món del lleure i posteriorment va fer de monitora. A més, destaca la seva experiència a Cuzco, al projecte Cuco.

La pregunta següent que planteja Aragay és: **què us va fer creure en el poder del joc perquè us hi arribéssiu a dedicar?**

- Arolas parla de l'experiència a Cuzco, on va veure infants vivint com a adults, treballant. Expressa que entén el joc com a punt i font de socialització, com una manera de donar protagonisme als infants i evitar que es quedin aïllats.
- Fernández parla de la capacitat del joc a l'hora d'estimular la gent per a l'aprenentatge. Explica com un grup de 10 joves treballa en un joc sobre notícies falses o *fake news* que es diu *Manipulator*. Primer hi juguen i després en fan la reflexió. Així mateix, també presenta un altre dels jocs que utilitza, anomenat *Posem-nos les ulleres*, que serveix per treballar l'empatia a través de diferents personatges, ja que cadascun té unes habilitats diferents que cal utilitzar per afrontar determinades situacions.
- Carruba i Armero destaquen la seva relació amb el joc digital i el videojoc, tot indicant que ells faciliten espais de joc, però que són els adolescents els que els

gestionen. També exposen la seva experiència treballant amb grups d'infants d'entre 8 i 18 anys sense diferenciar-los segons les edats, i destaquen positivament el fet que aprenen entre ells i s'organitzen segons grups d'interès. Els professionals d'Ars Games parlen de la importància d'acompanyar de manera molt respectuosa i reflexionar conjuntament.

- Cortés ressalta el joc com una activitat molt holística que permet posar l'infant al centre, tot destacant la importància de pensar en les àrees de joc i el fet que tota la ciutat ha de ser jugable (no només uns espais concrets). La pedagoga proposa el joc com una manera de combatre determinats problemes, com ara l'obesitat, i el fet que es crea relació al voltant dels espais de joc.

Les properes preguntes que es plantegen són aquestes: **ara mateix, en els projectes professionals en què esteu, teniu relació amb les ludoteques? Com us imagineu aquesta relació? A moltes ludoteques no hi predominen els videojocs, penseu que és un tema d'edats?**

- Cortés parla del procés participatiu en què treballa, amb unes 500 persones, però puntualitza que és en horari de tarda, quan les ludoteques fan atenció als infants. Així, doncs, matisa que en el marc del seu projecte es va crear una activitat específica amb les ludoteques de Barcelona. La pedagoga destaca la importància de la cultura de la participació i el fet de demanar l'opinió dels ludotecaris i ludotecàries a l'hora de dissenyar determinades coses, com ara un parc infantil.
- Carruba proposa el videojoc com a disparador per a l'acció comunicativa i apunta la necessitat de saber acompanyar en aquests processos de joc. L'expert presenta una experiència de disseny d'espais urbans a partir de *Mindraft*, com una possible connexió entre espai públic, privat i ludoteca. Així mateix, entén els videojocs com una eina transcultural i intercultural; com un llenguatge molt més universal que d'altres.
- Fernández detalla que actualment Nexes disposa de 5 jocs sobre la cultura de la pau que s'han creat en un procés molt lent i, alhora, bonic (en alguns casos de

tres anys). Puntualitza que, sobretot, l'associació treballa a instituts, però exposa que també podria treballar a les ludoteques.

- Arolas exposa que, malgrat treballar en l'àmbit educatiu formal, es planteja com les ludoteques podrien entrar a les escoles i no només les escoles a les ludoteques, tal com passa actualment. Reflexiona sobre l'entrada de les ludoteques en espais de pati, assessorant les escoles, per exemple.
- Aragay afegeix que potser també falta que la veu dels ludotecaris arribi a les polítiques públiques.

A continuació es fan les preguntes següents sobre visió de gènere: **quin poder transformador pot tenir el joc?, com ens pot ajudar a tenir una societat més igualitària?**

- Arolas posa sobre la taula el fet que, especialment en espais no formals, el futbol sovint passa per sobre de tot.
- Fernández destaca que realitzen diverses formacions i que una té a veure amb el gènere, però que cada grup decideix què és el que vol treballar.
- Armero i Carruba exposen que curiosament en els seus projectes de Barcelona hi assisteixen més nois, però en canvi a Mèxic hi van més noies. Per a tots el tema del gènere és molt important, perquè el món dels videojocs està molt masculinitzant. Per tal d'incloure-hi la figura de la dona, en promouen la participació, generen espais segurs per a elles, etc. En els seus projectes també generen debat sobre el fet que alguns jocs són molt masclistes, però argumenten que les empreses, a poc a poc, se n'estan adonant. Des d'Ars Games proposen el joc [Homozapping](#), que es pot trobar al seu web i és de descàrrega gratuïta (s'hi pot jugar en anglès i en castellà).
- Cortés destaca el fet de posar les cures al centre, d'iniciatives com ara bancs per seure i trobar-se, així com la importància de visibilitzar el joc i el gènere als espais públics. Destaca que hi ha poca recerca sobre els rols de gènere a l'espai públic, no hi ha observacions ni estudis des d'aquesta perspectiva. Apunta que, quan van preguntar a 200 infants d'entre 10 i 12 anys sobre les activitats que

més els agradaven, en el cas dels nens la segona activitat ja era connectar-se a internet, mentre que les nenes principalment expressaven que les activitats que implicaven moviment eren les que més els agradaven. Com Arolas, Cortés també ressalta que molta part de la reducció de rols que es dona als patis és per culpa de les pistes de futbol, ja que les nenes queden molt limitades pel poc espai que se'ls deixa. També destaca que les noies adolescents estan molt apartades de l'espai públic. Per acabar, parla de l'Observació general núm. 17 de les Nacions Unides, sobre com exercir el dret al joc, i presenta el procés de participació que s'ha fet a Barcelona a l'hora de crear dos nous parcs per als infants: el [Parc Central de Nou Barris](#) i el [Parc de la Pegaso](#).

12.45 h - ESPAI DE JOC

TALLER [SOKO KIDS](#)

TALLER KAPPLA

Aquests tallers es porten a terme de manera simultània i, el de Soko Kids, en dos grups reduïts. Així, doncs, cada un dels assistents participa primer en un taller i després en l'altre, en funció de l'ordre que se li ha assignat a l'hora de fer l'acreditació.

El primer grup del taller de Kappla fa una única construcció de manera cooperativa, la qual consisteix en unes torres unides mitjançant ponts. El segon grup fa diferents construccions, també de manera cooperativa, com ara una girafa, un elefant i dues torres.



Imatge 5. Construcció 1r grup (font pròpia)



Imatge 6. Construcció 1r grup (font: Imma Gomila)

Catalanes

Imatge 7. Construcció 2n grup



Imatge 8. Construcció 2n grup



Imatge 9. Construcció 2n grup



Imatge 10. Construcció 2n grup

Al taller de Soko Kids es crea un circuit elèctric utilitzant cartró, tisores, cúter, cinta de coure, un LED i una pila. Cada grup té llibertat a l'hora de desenvolupar una estructura de cartró, que està encapçalada per un LED que, si la cinta es connecta adequadament, s'il·lumina.



Imatge 11. Material per fer el taller (font pròpia)



Imatge 12. Exemple del resultat d'un taller



Imatge 13. Els equips del 2n grup fent el taller (font: Imma Gomila)

14.45 h - ENTREGA DE PREMIS

Es va preparar una juguesca que consistia en endevinar quantes bales hi havia en un pot, qui ajustés més la xifra s'endua el premi en jocs de taula.

14.50 h - CLOENDA

A càrrec de Ramon Vilchez i Anna Garcia, responsables del programa de ludoteques



Imatge 14. Tancament de la jornada a càrrec de Ramon Vilchez i Anna Garcia (font: Gemma Farré)

2. Annexos

Informació de la Jornada:

https://treballiaferssocials.gencat.cat/ca/serveis/equipaments_civics_i_activitats/ludoteques/tercerajornada/#

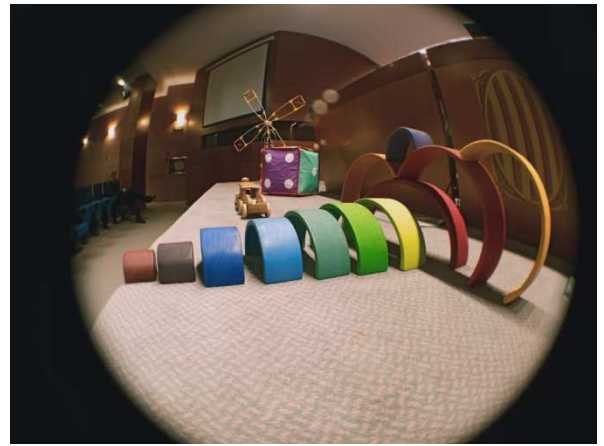
Programa de la Jornada:

https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/02serveis/13_equipaments_civics_i_activitats/04_ludoteques/3_jornada_ludos_cat/Programa_jornada_ludoteques.pdf

Enllaços a les etiquetes de Twitter:

Catalanes

Algunes fotos més (font: Imma Gomila):



Catalanes**Sobre videojocs:**

Reportatge de l'*InfoK* sobre dones i videojocs: <https://www.ccma.cat/tv3/super3/infok/a-mi-no-menganyen-dones-i-videojocs/video/5970338/>

Jocs de rol per a nens i nenes:

- *Hero Kids*: <https://bebeamordor.com/2018/07/19/juego-de-rol-hero-kids-ninos/>
- Blog del Detective Papaya: <https://detectivepapaya.blog/>