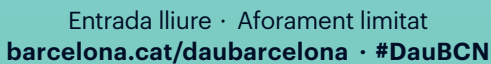


20 i 21 de novembre de 2021
Fabra i Coats



Índex

Presentacions	3	El joc en l'ensenyament	11
Gran Dau	5	Jo jugo, jo aprenc: recerca i jocs per a l'aprenentatge	12
El Dauet	6	Jan Gonzalo	
Dau històric	6	La importància del joc a l'aula	15
Dau tradicional	7	Luis Cros	
Daus de rol	7	Jugar a l'aula de ciències	18
42, 1r Festival de Gèneres Fantàstics de Barcelona	7	Gemma Artés	
Dau dels autors	8	Jocs i aprenentatge de llengües	20
Les escoles al Dau	9	Òscar Recio	
El Dau als barris	9	Les ciències socials en joc	22
Plànol dels espais i resum d'activitats	10	Meritxell Nieto	
		La matemàtica al cor del joc	24
		Oscar Oliver	
		El joc tradicional a l'escola	26
		Víctor Baroja	
		Apostant per l'ABJ: l'Aula de Jocs	28
		Àlex Caramé i David Sastre	
		Jocs per a les ciències socials	30
		Meritxell Nieto	
		Contes, mites i material de laboratori	32
		Irene Sancho	
		Lingua latina ludens	33
		Josep Oliver	
		La guerra freda a l'Institut Pau Vila	34
		David Martín	
		El misteri Caravaggio. Un cas a la cort dels Àustries	35
		Maria Sabiote	
		Taller de jocs amb patacons	36
		Òscar García	
		Catàleg d'experiències lúdiques	37
		Àlex Caramé i David Sastre	
		Editorials i entitats	38
		Contracoberta	40



Dau Barcelona, 10 anys fent jugar la ciutat!

Benvingudes i benvinguts a la desena edició de Dau Barcelona Festival del Joc. Un festival adreçat, alhora, a les famílies i als jugadors experts. Per a uns, una introducció o una reintroducció a un món no sempre prou conegut; per als altres, el millor lloc de trobada i la gran oportunitat per conèixer les últimes novetats del mercat.

L'edició d'enguany és, sens dubte, molt especial. El 2020 la pandèmia ens va obligar a fer el festival únicament de manera virtual. Enguany, però, sí que el celebrarem a Fabra i Coats, com hem fet sempre des del 2012, any en què el festival va començar. El celebrarem, encara amb totes les mesures de prevenció anticovid que calguin, seient a taula per jugar plegats.

La humanitat ha jugat des de fa mil·lennis, cinc com a mínim. Perquè ens agrada, i, és clar, perquè hi ha persones que creen jocs, i editorials i botiguers que els produeixen i els venen. Dau Barcelona posa el focus en la creativitat dels autors i autores de jocs, des dels convidats i convidades de renom internacional dels Premis Dau Barcelona, fins als espais perquè els autors i autores novells mostrin els seus prototips. En aquest desè Dau obrim el Dau dels Autors, un nou espai al qual hem convidat una vintena llarga d'autors i autores perquè juguin als seus jocs directament amb el públic assistent.

Fidel al seu esperit fundacional, cal assenyalar que Dau Barcelona és un festival de ciutat: no vol tancar-se dins les parets de Fabra i Coats, sinó escampar-se per Barcelona, i arribar a les escoles, als centres cívics, als casals de gent gran i a les places dels nostres barris.

A les vostres mans, el programa d'activitats del festival. Entre altres novetats que descobrireu en aquestes pàgines, cal destacar la continuïtat (i la confirmació) del curs de formació sobre la importància del joc a l'aula, per a mestres de primària i secundària, que hem organitzat amb el Consorci d'Educació de Barcelona. Una nova oportunitat per introduir les virtuts pedagògiques del joc dins l'ensenyament.

Jordi Martí i Grau

Tinent d'alcaldia de Cultura, Educació, Ciència i Comunitat

Presentació

Amb l'excepció del 2020, Dau Barcelona ha anat creixent des de la primera edició el 2012, en nombre d'activitats, en espais de joc, en entitats participants i també en nombre d'assistents (de 3.400 el 2012 a 31.500 el 2019). Això sí, els objectius són els mateixos del primer dia: convidar les famílies de Barcelona a conèixer jocs i a jugar-hi, i demanar-los que incorporin el joc en la seva vida quotidiana. I proposar a tots els actors del món del joc que es trobin per reflexionar i avançar plegats. I afavorir el talent dels creadors de jocs.

En aquest programa hi ha una pila d'activitats, per a famílies i per a jugadors experts. Per a les escoles, per als docents, per als centres cívics. Per jugar a jocs de tota mena: des dels més populars fins als jocs de simulació històrica més sofisticats, des dels jocs tradicionals fins als més rigorosament contemporanis, des de jocs cooperatius fins a jocs de competició ferotge. Ras i curt, a Dau Barcelona us hi esperen més de dues-centes taules de joc amb persones que us els explicaran.

En cada edició del festival proposem nous espais per gaudir del joc. En aquesta desena edició, a més del Gran Dau, del Dauet, del Dau històric, del Dau tradicional i dels espais de prototips (Ludo i Verkami) i de Normalització Lingüística, podreu trobar dos nous espais, el Dau dels autors, on es reuniran més de trenta autors de jocs catalans i espanyols, i els Daus de rol, on podreu aprendre i començar a jugar en aquest vessant dels jocs.

Dau Barcelona és jocs, xerrades, espais de discussió, prototips, presentacions, signatures d'autors, concursos, campionats i premis. Aquest programa conté totes les activitats, amb les hores i els espais on es duen a terme.

El programa, en l'apartat titulat *El joc en l'ensenyament*, ofereix articles de reflexió i experiències al voltant de la importància de la utilització del joc a l'escola. Tot això us ha de servir, també, per aprofitar millor el festival. A més, els amics d'Ayudar Jugando (se'ls troba ràpidament, porten una samarreta taronja) us ajudaran en tot moment a trobar el que us interessi.

Del 3 al 7 de novembre, l'Institut de Cultura de Barcelona obre un nou festival cultural, el 42, 1r Festival de Gèneres Fantàstics de Barcelona, que es basa, com el joc, en el poder immens de la imaginació. Trobareu el Dau dins del 42 i el 42 dins del Dau.

Dau Barcelona és ple d'aprenentatge, de viatge, d'imaginació, de comunicació, de tradició, d'emoció, de seducció. Sobretot, Dau Barcelona és ple de gent que vol jugar. Juegueu una mica cada dia: viureu més i viureu millor.

Oriol Comas i Coma

Director

Dau Barcelona Festival del Joc

Gran Dau

Després del parèntesi del 2020, el Gran Dau de Dau Barcelona torna a oferir gairebé cent taules a punt per a tota mena de jugadors. Tant si juegueu sovint, com si encara no coneixeu gaires jocs, el Gran Dau us espera per ensenyar-vos, amb un demostrador a cada taula, tant les últimes novetats com els clàssics que han triomfat els últims anys. Només cal seure i jugar.

Espai Polivalent, Fàbrica de Creació

Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre.

De 10 a 14 h i de 16 a 21 h

Jocs per a tothom

A càrrec de les editorials

2 Tomatoes Games
4Dados
Afrogames
Átomo Games
Brain Picnic
Cucafera Games
Devir
Djeco
Doit Games
Ediciones MasQueOca
Ediciones Primigenio
Ex Regnum Publishing
Extended Play Productions
Falomir Juegos
GDM Games
Gen-X Games
Goliath Games
Haba
Invedars
Looping Games
Los futbolísimos. Campo4
Lúdilo
Mercurio
Pirro Loko Games
Ravensburger
SD Games
Second Gate Games
SmartPlay Editorial
Tantrix
TCG Factory
Tembo Games
Tranjis Games
Zacatrus
Zombi Paella

Dau Deu

Exposició dels cartells de les deu edicions del festival.

Espai "I tu, jugues en català?"

A càrrec del Centre de Normalització Lingüística de Barcelona.

Botiga del festival

A càrrec de La Maquinària i Mathom

Dau pro

Tercera planta,

Fàbrica de Creació

Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre

De 10 a 14 h i de 16 a 21 h

Espai professional d'accés limitat a editors, autors, il·lustradors, premsa, distribuïdors, botigues i clubs.

Macropartida de Pathfinder

A càrrec de Devir i la Societat Pathfinder de Barcelona

Tercera planta,

Fàbrica de Creació

Dissabte 20 de novembre

De 10 a 14 h i de 16 a 21 h

Espai de prototips

A càrrec de Ludo, l'associació de creadors de jocs de taula

Segona planta, Casal de barri - Ateneu L'Harmonia

Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre

De 10 a 14 h i de 16 a 21 h

A més d'un munt de prototips, podràs jugar amb el Passaport Lúdic

Diumenge 21 de novembre, 16.30 h

Game Jam

Més informació a ludocatalunya@asociacionludo.com

8è Concurs de Protojocs i espai de prototips

A càrrec de Verkami

Tercera planta, Casal de barri - Ateneu L'Harmonia

Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre

De 10 a 14 h i de 16 a 21 h

A més d'un munt de prototips, podràs jugar amb el Passaport Lúdic.

Dissabte 20 de novembre, 17 h
Lliurament de premis

Agency of Secrets

A càrrec de MedGaims Project

Planta baixa, Casal de barri - Ateneu L'Harmonia

Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre

De 10 a 14 h i de 16 a 21 h

L'Agència dels Secrets necessita agents!

Descobreix deu experiències de joc a Vilanova i la Geltrú a partir d'aquest Nadal.

Menjar i beure al festival

Planta baixa, Casal de barri - Ateneu L'Harmonia

Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre

De 10 a 14 h i de 16 a 21 h

Durant el festival podràs anar a fer un cafè, una cervesa o prendre un suc de poma i menjar un entrepà al nostre bar.

El Dauet

Escola Can Fabra
Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre
De 10 a 14 h i de 16 a 21 h
Els més petits de casa sempre tenen moltes ganes d'aprendre i descobrir jocs nous. Per això tenim el Dauet, on les editorials especialitzades en joc infantil presentaran tot el seu catàleg per als nens i nenes de 5 a 10 anys.

Jocs per a nens i nenes de 5 a 10 anys

- A càrrec de les editorials
- Abba Games
 - Cayro Games
 - Devir
 - Djeco
 - Ediciones MasQueOca
 - GDM Games
 - Haba
 - Juega Conmigo
 - Ludattica
 - Lúdilo
 - Mercurio
 - Plakks Entertainment
 - Trígonos

Circuit en cadira de rodes

A càrrec de la Federació Ecom

Pati de l'escola Can Fabra
Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre
De 10 a 14 h i de 16 a 21 h
Acció de sensibilització sobre les dificultats de les persones amb discapacitat física.

Presentació dels llibres i jocs Room i Bitmax

A càrrec dels autors Jaume Copons, Liliana Fortuny i Pak Gallego i de les editorials Combel i GDM Games

Pati de l'escola Can Fabra
Diumenge 21 de novembre, 12 h

Dau històric

Institut Martí Pous
Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre
De 10 a 14 h i de 16 a 21 h
Dau Barcelona presenta el joc històric en els seus dos vessants. D'una banda el joc de tauler, que busca la simulació històrica, social, política, militar o econòmica de fets passats, presents o futurs. De l'altra, el joc de miniatures, en el qual l'art de l'escultura, la pintura i el joc s'entrellacen. Escriure la història a cop de dau, a la taula.

Descoberta dels jocs històrics

- A càrrec de les editorials
- 4Dados
 - Devir
 - Ediciones MasQueOca
 - Doit Games
 - Draco Ideas
 - Trafalgar Ediciones

Demostracions i partides d'iniciació

- A càrrec dels clubs i entitats
- +1 Al Dado
 - Alpha Ares
 - IX Legió
 - Mournibal
 - Napoleonic's Modelisme / Ludus Historiae
 - Rvbicon
 - Snafu

Batalla de Cannas, 216 aC

Partida multitudinària a càrrec del club Alpha Ares

Rorke's Drift

Partida multitudinària a càrrec de Jordi Roca

Taller de pintura amb pinzell

A càrrec de Salva Roselló



Dau tradicional

A càrrec de la Companyia de Jocs l'Anònima

Patis de l'escola Can Fabra i de l'Institut Vapor del Fil
Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre
De 10 a 14 h i de 16 a 18 h
Jocs populars de Catalunya: les baldufes del mestre Arcadi, jocs de punteria i habilitat, rutlles, xanques, bitlles, tir de fona, bòlit i morra. Jocs urbans d'arrel tradicional: el io-io i la kendama. L'Associação de Jogos Tradicionais de Guarda presentarà una mostra de jocs tradicionals de Portugal.

Amb el suport de la Direcció General de Cultura Popular, Associacionisme i Acció Culturals de la Generalitat de Catalunya i la Federació Catalana de Joc Tradicional.



Daus de rol

Primera planta, Casal de barri - Ateneu L'Harmonia
Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre
De 10 a 14 h i de 16 a 21 h
Per primera vegada Dau Barcelona disposa d'un gran espai de descoberta i iniciació als jocs de rol, els jocs que més es basen en la imaginació i en el plaer de viure aventures de tota mena al voltant d'una taula.

Jocs de rol per a tothom

A càrrec de les editorials

- Devir
- GDM Games
- Holocubierta Ediciones
- HT Publishers
- Maqui Edicions
- Nosolorol Ediciones
- Shadowlands Ediciones

42, 1r Festival de Gèneres Fantàstics de Barcelona

De dimecres 3 a diumenge 7 de novembre

El Dau al 42

Biblioteca Ignasi Iglésias - Can Fabra
Dijous 4 de novembre, 19 h
TAULA RODONA
"Jocs narratius fantàstics: el misteri sense fi"
Amb Martí Lucas, Joan Tretze i Maria Pérez. Modera: Karen Madrid Ribas

Espai Polivalent, Fàbrica de Creació
Dissabte 6 de novembre, 16 h
MARTIN SIMONSON CONVERSA AMB FRANCESCO NEPITELLO
"Jugant amb Tolkien. Les creacions de Francesco Nepitello"
Amb el suport de Devir

Espai Polivalent, Fàbrica de Creació
Dissabte 6 de novembre, 19.45 h
TAULA DE DEBAT
"La fantasia que ve"
Amb Alexandra Bracken, Nicholas Eames, Lucy Holland, Giovanna Rivero, Jennifer Saint, Francesco Nepitello i Kelly Robson.
Modera: Alexander Páez

El 42 al Dau

Primera planta, Casal de barri - Ateneu L'Harmonia
Diumenge 21 de novembre
De 10.00 a 13.30 h: partida
13.30 a 14.00: taula rodona
Partida de La crida de Cthuthu: *Memorias de África*
Escrit i dirigit per Mar Calpena i ambientat a la guerra del Rif, el mòdul té influències de H.P. Lovecraft, Arturo Barea i Joseph Conrad.

Dau dels autors

Institut Martí Pous

Dissabte 20 i diumenge 21 de novembre

De 10 a 14 h i de 16 a 21 h

Si podem passar una bona estona jugant, si hi ha jocs, és perquè hi ha autors que els creen. Dau Barcelona homenatja cada any i reconeix la tasca dels autors de jocs. Aquesta vegada, una trentena llarga d'autors de Catalunya i de l'Estat espanyol mostraran i faran jugar directament els seus jocs als assistents al festival.

José Antonio Abascal, Cantàbria
Enric Aguilar, Barcelona
Josep Maria Allué, Barcelona
Luis Álvaro, Madrid
Óscar Arévalo, Pinto (Madrid)
Viktor Bautista, Santa Coloma de Gramenet
David Bernal, Guadalajara
Óscar Bribián, Saragossa
Servando Carballar, Rivas Vaciamadrid (Madrid)
Núria Casellas, Vic
Eugeni Castaño, Sant Cugat
Antonio Catalán, Barcelona
David Díaz, Barcelona

César Gómez Bernardino, València
Santiago Eximeno, Madrid
Pak Gallego, Montcada i Reixac
Dani Gómez, Barcelona
Paco Gómez, Madrid
Ricard Ibáñez, Barcelona
Martí Lucas & Josep Izquierdo, Barcelona
i Sant Vicenç de Torelló
Alberto Millán, Barcelona
Germán P. Millán, Granada
Pau Moré & Anna Lucini, Sant Pere de Vilamajor
José Ramón Palacios, Logronyo
María Pérez, Montcada i Reixac
Eloi Pujadas, Barcelona
Paco Ronco, Sevilla
Manu Sánchez, Sevilla
Shei Santos & Isra Cendrero, Madrid



Devir Show

A càrrec de Devir

Auditori de la Biblioteca

Ignasi Iglésias - Can Fabra

Dissabte 20 de novembre, 18 h

Gravació del programa sobre jocs i sobre autors, amb molt d'humor



Les escoles al Dau

Jocs de taula, tradicionals i de deducció per a nens i nenes de 5è i 6è

8 a 18 de novembre

Sessions virtuals i presencials a les escoles del districte de Sant Andreu.

Cal inscriure-s'hi prèviament.

Amb la col·laboració del Districte de Sant Andreu de l'Ajuntament de Barcelona i del Centre de Recursos Pedagògics de Sant Andreu.

Amb el suport de diverses editorials de jocs.

Curs de formació "El joc a l'aula"

8 a 18 de novembre

A càrrec de Gemma Artés, Luis Cros, Òscar Recio, Meritxell Nieto i Víctor Baroja.

Cal inscriure-s'hi prèviament.

El curs està organitzat per Dau Barcelona festival del joc, el Centre de Recursos Pedagògics de Sant Andreu i el Consorci d'Educació de Barcelona.

El Dau als barris

Presentació simultània del festival en deu equipaments municipals de tots els districtes de la ciutat, amb un objectiu doble: fer conèixer el festival als barris de la ciutat i impulsar que el joc formi part de la seva vida quotidiana.

Centre Cívic Drassanes

Carrer Nou de la Rambla, 43

Dijous 4 de novembre,

de 17.45 a 19.30 h

Centre Cívic

Tomasa Cuevas - Les Corts

Carrer de Dolors Masferrer

i Bosch, 33-35

Diumenge 7 de novembre,

d'11 a 13 h

Centre Cívic La Sedeta

Carrer de Sicília, 321

Dimarts 9 de novembre,

de 17 a 20 h

Centre Cívic Vil·la Florida

Carrer de Muntaner, 544

Dimarts 9 de novembre,

de 17.30 a 19.30 h

Casal de Barri Torre Baró

Av. d'Escolapi Càncer, 5

Dimarts 9 de novembre,

de 19 a 21 h

Centre Cívic Ateneu Fort Pienc

Plaça del Fort Pienc, 4-5

Dimecres 10 de novembre,

de 16.30 a 19 h

Centre Cívic

Cotxeres de Sants

Carrer de Sants, 79

Dijous 11 de novembre,

de 16.30 a 20 h

Centre Cívic

El Coll - La Bruguera

Carrer de l'Aldea, 15

Dissabte 13 de novembre,

de 16 a 21 h

Casal de Barri

Espai Antoni Miró Peris

Plaça de Carme Monturiol, 10

Dimarts 16 de novembre,

e 16.30 a 19 h

Centre Cívic El Carmel

Carrer del Santuari, 27

Dijous 18 de novembre,

de 17 a 19 h

Amb la col·laboració de la xarxa de centres cívics i diverses editorials de jocs.

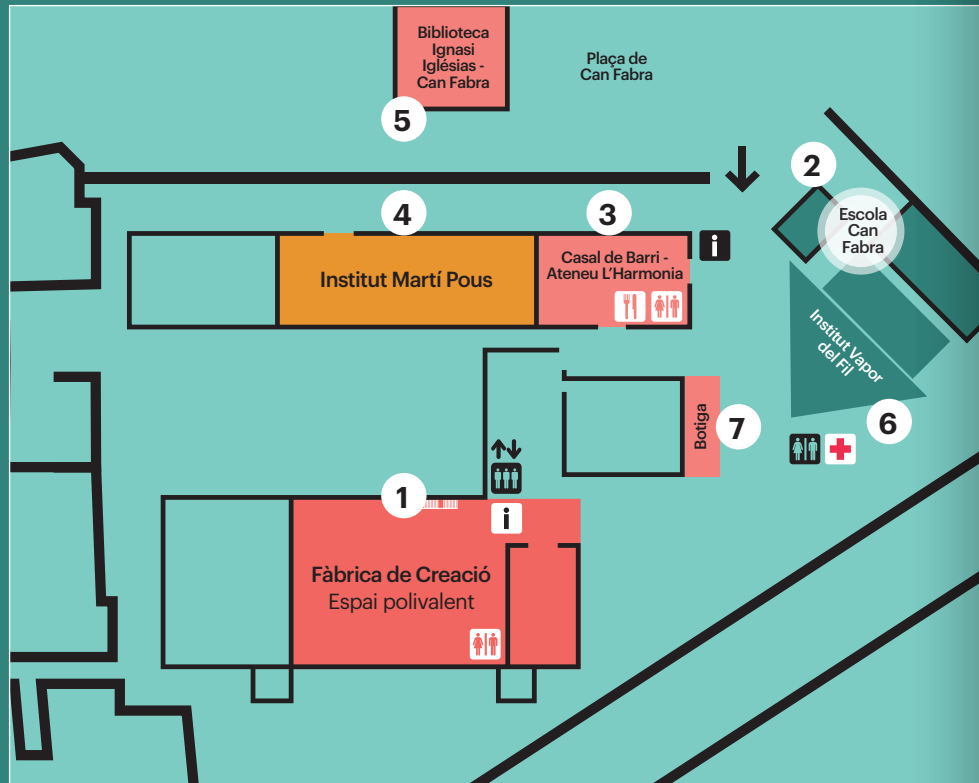


El joc en l'ensenyament

Jugant s'aprèn, això ho sap tothom. Tanmateix, el joc a l'aula, tot i que se'n parla des de fa alguns anys, encara és una assignatura pendent. L'interès és evident. Això es pot constatar en el fet que les activitats de divulgació de l'ús del joc a l'aula sempre tenen públic i els cursos d'aprenentatge basat en jocs sempre estan molt sol·licitats. El joc a l'ensenyament desperta interès i curiositat. Però, què ens frena? La por a allò desconegut.

Dau Barcelona us vol acostar la realitat del joc a l'aula i per això hem demanat, a alguns dels professors i professores capdavanters en l'ús del joc de taula a l'aula, que ens expliquin la seva experiència. Perquè a través de l'experiència és com es perd la por. Al cap i a la fi, els jocs són una eina més al servei de l'estament docent per fer arribar el coneixement i desenvolupar les habilitats d'infants, joves i també persones adultes. Perquè jugar no només és cosa d'infants: el joc com a eina educativa és eficaç des de P3 fins a la universitat i més enllà.

Jugant a l'escola



1 Fàbrica de Creació

Gran Dau Jocs per a tothom
Espai Centre de Normalització Lingüística de Barcelona
Expo Dau Deu
Dau pro

2 Escola Can Fabra

Dauet Jocs per a nens i nenes
Circuit en cadira de rodes
Presentació dels llibres i jocs Room i Bitmax

3 Casal de Barri - Ateneu L'Harmonia

Daus de rol
El 42 al Dau
Espai Ludo: prototips i Passaport lúdic
Espai Verkami: concurs de protojocs, Passaport lúdic
Agency of Secrets

4 Institut Martí Pous

Dau dels autors
Dau històric

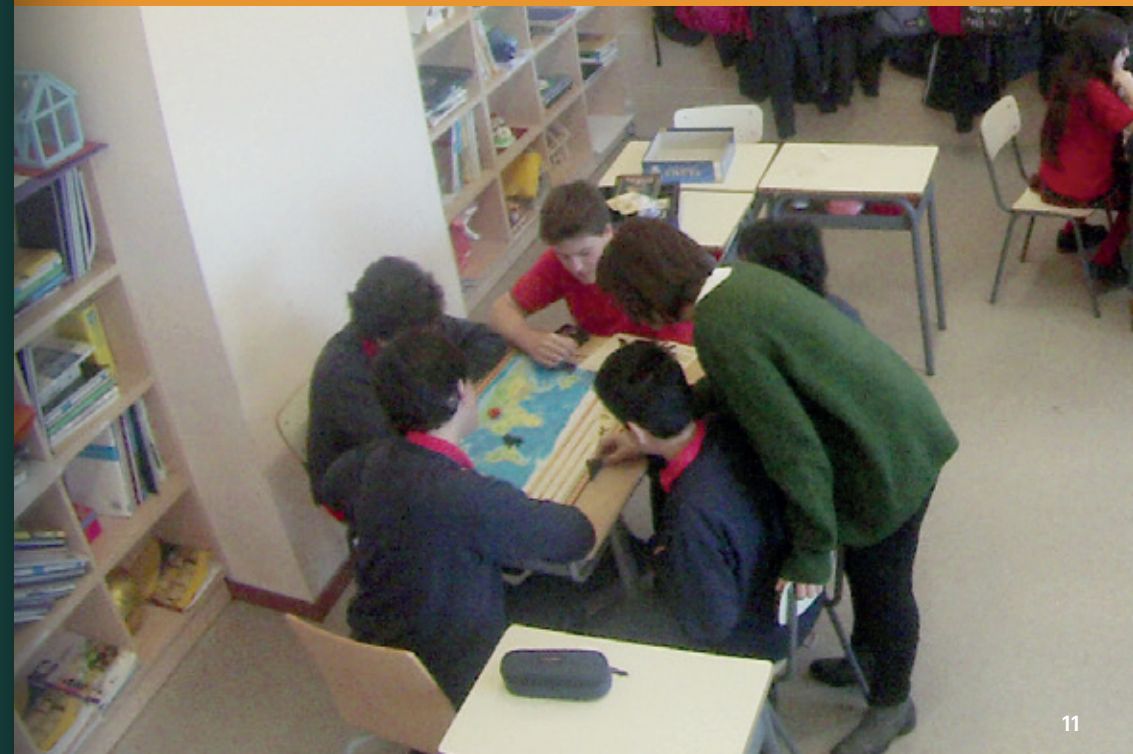
5 Biblioteca Ignasi Iglésias - Can Fabra

Devir Show

6 Patis de l'escola Can Fabra i de l'institut Vapor del Fil

Dau tradicional

7 Botiga del festival



Jo jugo, jo aprenc: recerca i jocs per a l'aprenentatge

Si busquem els orígens de l'interès acadèmic en l'ús dels jocs com a eina per millorar l'aprenentatge, trobem que, el 1970, Clark C. Abt va publicar el llibre que es considera el text fundacional del concepte *serious games*. Al llibre, Abt identificava el joc com una activitat humana amb implicacions diferents (diversió, competició, interacció, repte o resolució de problemes, entre altres) i situava el tret característic dels *serious games* en el seu propòsit educatiu explícit i planificat.

Afirmava que els jocs tenen dos vessants que cal aprofitar: la racional o analítica, i l'emocional o creativa. La part racional se centra més en l'estructura formal del joc (procediments, regles, informació disponible, etcètera) i l'emocional en l'experiència i la motivació (diversió, competició, enfrontament, l'esperit, etcètera). Abt no pensava únicament en l'educació reglada sinó en jocs dissenyats per instruir i formar en les administracions o les empreses, i també per planificar, investigar, analitzar i avaluar problemes. Això connecta amb un concepte treballat per altres autors i autores: el *joc significatiu*. Jugar es converteix en significatiu, en el

cas de l'aprenentatge, quan els resultats obtinguts són discernibles i vinculats als objectius plantejats.

Des de llavors, i situant-nos específicament en l'educació, en un entorn cada vegada més digital, l'ús del joc analògic a les aules s'ha desplegat en tots els nivells i amb un ventall molt ampli de mètodes i formats. Malgrat que és difícil enumerar-los tots, dintre d'aquest univers d'aplicacions podem parlar de l'aprenentatge basat en jocs (que es podria fer amb *serious games* o amb jocs comercials), la *gamification* o ludificació, el disseny creatiu de jocs o els *escape rooms* educatius (i segur que me'n deixo algun).

En una revisió de la bibliografia especialitzada feta amb col·legues del Departament d'Estudis de Comunicació de la Universitat Rovira i Virgili (Natàlia Lozano, Anna Sendra i Jordi Prades), vam identificar que tot aquest conjunt d'experiències tenen en comú posar en tensió tres dimensions necessàriament vinculades: la part més lúdica (llibertat, experiència, procés), les característiques específiques del concepte *joc* (regles, resultat variable, objectius

Alumnes jugant a la URV



Colonial Diplomacy (Peter Hawes)

mesurables) i l'aparell educatiu (una finalitat estratègicament dissenyada). L'equilibri entre aquests paràmetres és una de les tasques principals de les persones que dissenyen activitats lúdiques i segurament en determinarà l'èxit o el fracàs. No hi ha una fórmula màgica per aconseguir-ho i només l'experiència i la perícia permetran trobar l'encaix en cadascuna de les situacions. Per exemple, els jocs de taula comercials acumulen un potencial lúdic i de joc molt gran, ja que estan dissenyats per entretenir, no per aprendre. El repte seria com aconseguir incorporar els objectius d'aprenentatge sense traïr l'experiència de joc.

En paral·lel a l'augment d'aplicacions a les aules, també ha crescut l'atenció del món acadèmic per avaluar-les. De fet, aquest és un aspecte important i necessari per sortir del món de les expectatives i les idees preconcebudes i trobar anàlisis sobre casos reals. Tenim tot un univers de revistes científiques especialitzades amb estudis i casos tan diversos com l'ús dels jocs de rol per a la formació de professorat, jocs de taula comercials en diversos nivells educatius, *escape rooms* educatius dintre de biblioteques o en el grau de farmàcia, el redisseny d'un joc de taula com CO₂ (Vital Lacerda, 2012) per conscienciar sobre el canvi climàtic, o el disseny d'un joc per explicar la complexitat sociocultural d'un territori, entre moltíssims altres. És important senyalar que aquestes experiències no se circumscriuen als nivells educatius més inicials, sinó que també tracten d'aplicacions en l'educació superior.

En conjunt, coincideixen que l'ús dels jocs, en qualsevol dels seus formats, permet un aprenentatge actiu i dinàmic que situa els i les estudiants al centre del procés. Els jocs permeten resoldre problemes, analitzar situacions i prendre decisions o accions encaminades a aconseguir un objectiu individual o col·lectiu. D'altra banda, els jocs augmenten i potencien l'autoreflexió, la motivació i la implicació de les persones participants. De fet, l'augment de l'interès és un dels aspectes que més apareix en els articles sobre aquesta qüestió. Altres estudis centren l'interès en l'espai d'interacció que es genera mentre es juga. Els jocs es converteixen en un lloc de relació i comunicació entre les persones participants que permet treballar els aspectes interpersonals, la col·laboració i les habilitats relacionals, i explorar la pròpia identitat.

En el cas de les simulacions, els jocs permeten aproximar l'alumnat a contextos complexos a través de models que intentin recrear la realitat d'una manera lúdica. D'aquesta manera, els jugadors i jugadores poden entendre com les seves decisions afecten la situació general, i han d'adaptar-se als canvis i saber-hi reaccionar. Des d'un altre punt de vista, els jocs permeten treballar la creativitat i la innovació i deixen que siguin les persones participants les que intervinguin en la creació de material o activitats ludificades. El disseny creatiu de jocs per part d'estudiants és tot un espai per explorar.



Un time line fet a classe

Un element que es destaca de forma recurrent en l'anàlisi del joc analògic en l'educació és la "transparència" del sistema de regles. Aquesta explicació del sistema de funcionament permet, d'una banda, que les persones que hi juguen siguin conscients, de forma inequívoca, de les implicacions de les seves decisions en el sistema i, de l'altra, permet més flexibilitat i rapidesa a l'hora de fer modificacions o canvis.

La literatura acadèmica també posa de manifest els reptes que hi ha darrere de l'aplicació d'aquestes estratègies: la corba d'aprenentatge de les regles, els requisits d'espai, temps i recursos, la necessitat d'un esperit lúdic tant en les persones participants com en qui les aplica, les resistències del sistema mateix davant del canvi, la possible banalització dels continguts, etcètera. Però justament el coneixement d'aquests obstacles ens ha de servir per poder dissenyar d'una forma més conscient i efectiva la nostra activitat lúdica.

Com a conclusió, recupero unes paraules de *L'aula sense murs* de Marshall McLuhan: potser "és erroni suposar que hi ha una distància entre educació i diversió". D'una banda, pensar això eximeix la gent de la seva responsabilitat d'anàlisi davant d'allò que consumeix i, de l'altra, mai no ha deixat de ser cert que allò que ens agrada ensenya d'una manera més efectiva. Els jocs esdevenen una bona opció per desenvolupar aquesta idea de l'aula sense murs, un espai transversal de col·laboració, comunicació i reflexió on els continguts no es transmeten de forma vertical, sinó que s'adquireixen mitjançant la participació directa dels i de les estudiants.

Jan Gonzalo
Professor del Departament d'Estudis
de Comunicació de la URV.

La importància del joc a l'aula

Jugar és fer alguna cosa amb alegria a fi d'entretenir-se, divertir-se o *desenvolupar unes capacitats determinades.*

Jugar a jocs de taula aporta múltiples beneficis i desenvolupa alguns dels valors i les capacitats que, des de l'escola, miren d'inculcar en infants i adolescents.

Jugar ajuda:

- A desenvolupar les capacitats motrius, la concentració, l'observació, la memòria, la creativitat i la imaginació.
- A entendre les normes i a aplicar-les correctament.
- A complir les normes de convivència, de manera que afavoreix la socialització.
- A millorar la tolerància davant de la frustració i la derrota, i a mostrar respecte en la victòria.
- A prendre decisions i a elaborar estratègies i també possibles millores posteriors.

A més dels beneficis generals que genera jugar a qualsevol joc, els jocs es poden portar a l'aula com a eina pedagògica:

- Permeten treballar d'una manera interdisciplinària: comprensió lectora en la lectura de les instruccions, resolució de problemes i lògica en l'estratègia, càlcul i numeració en el comptatge, a més del contingut propi del joc, que es pot concretar dins de les ciències experimentals, la història, el dibuix, etcètera.
- Serveixen per treballar, d'una manera lúdica, conceptes repetitius i abstractes avorrits i difícils d'entendre.
- Afavoreixen l'aprenentatge significatiu.
- Ajuden a la integració de l'alumnat amb dificultats d'aprenentatge.
- Presenten els conceptes que cal treballar com si fossin un repte, una competició.
- Jugant en parelles o petits grups, fomenten la cooperació i la col·laboració.

Professors aprenent a jugar





Jugant a l'escola

Perquè, a través del joc, es puguin aprofitar aquests beneficis pedagògics, cal tenir en compte diverses coses abans de la sessió de classe:

- La primera i més fonamental, tenir el convenciment que els jocs són una eina pedagògica i que compliran una funció d'aprenentatge del contingut que es vol treballar.
- Definir l'objectiu pedagògic que es vol aconseguir en les sessions que es facin amb els jocs.
- Conèixer bé el joc per poder resoldre qualsevol dubte que sorgeixi sense perdre temps de joc i, per tant, de treball efectiu.
- Fer una selecció adequada dels jocs que es volen utilitzar tenint en compte el següent:
 - El nombre d'exemplars de què es disposa i la quantitat d'alumnat que hi jugarà. Si hi ha prou jocs o hi ha massa alumnes, es poden treballar diverses estratègies alhora en sessions diferents: una part repassant teoria, una altra part fent activitats formals al quadern i una altra part jugant. Si el que es vol és que tot l'alumnat jugui, es poden portar jocs diferents i anar-los rotant, o es poden formar parelles o petits grups per fomentar el debat en la presa de decisions.
 - El temps que passa des del torn d'un jugador fins al seu torn següent, perquè, si des que juga un jugador fins que li torna a tocar passa molt temps, perdrà l'interès en el joc i no s'aconseguirà el nostre objectiu didàctic i lúdic.
 - Ha de ser fàcil començar a jugar; cal evitar jocs que tinguin moltes peces, que siguin molt laboriosos de muntar o amb instruccions molt complexes d'entendre o d'aplicar.
 - També és important la mida del joc, més pel trasllat fins a l'aula si portem diversos exemplars del mateix joc que per l'espai mateix que ocupi el joc a la taula.
 - Per a una selecció adequada del joc es recomanen els jocs 5-10-15, que són els nombres que indiquen el temps que es triga a explicar el joc, el seu cost econòmic i el temps per acabar una partida. Els jocs en els quals es pot jugar una partida en 15 minuts com a màxim són molt bons per a l'aula, perquè permeten jugar diverses partides, estudiar estratègies diferents en una mateixa sessió i fer el retorn pedagògic.

Durant la sessió de joc a l'aula cal tenir en compte el següent:

- Abans de res, comprovar que es juga correctament al joc.
- Cal deixar un temps de joc lliure sense intervenció per part del docent. Únicament hauríem d'intervenir per ajudar a superar bloquejos o introduir reptes basats en preguntes que facin pensar l'alumnat que estiguin jugant.
- És fonamental acabar fent un retorn pedagògic en el qual es mostrin els objectius que ens havíem plantejat en portar els jocs a l'aula. L'alumnat no se'n pot anar pensant que en la sessió només s'ha jugat.

També es pot considerar, un cop acabada la sessió, posar com a "deures" jugar a aquests mateixos jocs a casa. Si s'han seleccionat bé i tenen la rejugabilitat d'un bon joc, l'alumnat continuarà treballant el contingut que hàgim volgut fer a l'aula sense adonar-se'n i divertint-se amb les seves amistats o família.

A les aules d'infantil i cicles inicials de primària, jugar és una de les activitats més comunes i naturalitzades que es duen a terme diàriament, però en cicles superiors de primària, secundària o batxillerat jugar està estigmatitzat, es considera una pèrdua de temps ("a l'escola s'hi ve a treballar, no a jugar i perdre el temps"). I, si parlem concretament de jocs de taula, la percepció d'estar perdent el temps és encara més gran.

Afortunadament, aquesta opinió comença a considerar-se una mica rànica i antiga, i cada vegada hi ha més docents que utilitzen el joc a l'aula en qualsevol etapa. Els jocs de taula s'obren pas com a eina pedagògica. Entre les metodologies actuals, destaca, juntament amb d'altres, l'ABJ o aprenentatge basat en el joc. A més, s'estan establint xarxes de col·laboració, de recerca i d'intercanvi d'experiències per fomentar l'ús del joc a l'aula.

Si us falten recursos i voleu conèixer jocs per portar a l'aula, veniu al DAU. Veniu amb ulls de docent, veniu a jugar, veniu a divertir-vos. DAU Barcelona 2021.

Aprender no és un joc, però jugar s'aprèn.

Luís Cros Lombarte
Professor de secundària de l'Escola Pia de Sarrià
 Coordinador del grup SET de jocs



Jugar a l'aula de ciències

Jugar, fer ciència i educar són tres accions que la humanitat ha estat fent pràcticament des que el cervell del gènere *Homo* va ser prou gran com per començar a fer-se preguntes i a trobar respostes sobre el món que l'envoltava, a transmetre informació d'uns individus a uns altres i a entretenir-se quan les obligacions de la supervivència donaven un espai de descans i lleure. Jugar, fer ciència i educar són tres accions tan antigues com la nostra espècie (o fins i tot més!) i per això és força sorprenent que ajuntar-les en una sola acció (jugar a l'aula de ciències) ens resulti una idea tan innovadora i moderna.

Evidentment, l'evolució del pensament científic, del pensament lúdic i del procés educatiu no ha estat regular al llarg de la història. Hi ha hagut èpoques d'esplendor i èpoques fosques, i han existit referents en els tres àmbits (tan positius com negatius) en pràcticament totes les civilitzacions. Tanmateix, la nostra perspectiva és curta i, si comparem les disseccions de granotes vives que es feien fa menys de mig segle amb la possibilitat de jugar a un joc de taula per comprendre el funcionament cel·lular, probablement ens semblarà que aquesta darrera és una metodologia totalment nova i trencadora. Res més lluny de la realitat; però el que sí que és autènticament nou i propi del segle XXI és la varietat i la disponibilitat de recursos a l'hora d'aplicar el joc a l'aula de ciències: disposem de títols d'allò més variats, tant físics com en plataformes digitals, i el professorat rep formació específica en l'ús d'aquestes eines. Potser no hem descobert la sopa d'all, però aquest canvi de mentalitat educativa ens ha portat nous ingredients i millores en la recepta que podem aprofitar en la nostra pràctica docent per acostar la ciència al nostre alumnat d'una manera més motivadora, entenedora i significativa.

En el marc de l'aprenentatge i l'avaluació competencials, tant a primària com a secundària, l'ús del joc com a recurs didàctic ens permet centrar l'atenció en el com i no en el què: mitjançant el joc (tant de creació pròpia o un títol ja existent) es poden simular processos d'una manera més vivencial i manipulativa que no pas amb eines més tradicionals com ara animacions o vídeos. El joc de taula permet que l'alumnat faci un procés d'immersió en la narrativa molt útil a l'hora de facilitar la comprensió dels processos naturals i de les grans hipòtesis que

són objecte d'estudi de la ciència, i alhora genera motivació per tenir un coneixement més profund i detallat del joc (tant de la mecànica com de la narrativa) per tal d'assolir la victòria. Amb tot plegat, es desenvolupen les habilitats relacionades amb la competència de l'autoaprenentatge: elaboració d'estratègies, organització del temps, curiositat, motivació, etcètera, i, dins l'àmbit científicotecnològic, es facilita l'assoliment de les competències relacionades amb els models científics i el seu ús per donar explicació a situacions quotidianes. Es podria pensar que el joc és innecessari en un entorn científic en el qual el que ens interessa és que l'alumnat conegui el mètode científic i aprengui a experimentar, però no tot el que estudia la ciència és fàcilment reproducible en un laboratori escolar, de manera que disposar de models en format lúdic ens pot suposar un avantatge a l'hora de plantejar tant la introducció i l'estructuració com, fins i tot, l'aplicació del coneixement. Al cap i a la fi, si l'alumnat coneix en profunditat la narrativa d'un joc de taula científic, li serà molt més fàcil jugar-hi, de manera que l'aprenentatge basat en jocs a l'aula de ciències no només ens permet treballar les competències a l'aula sinó també avaluar-les.

Evidentment, tot aquest procés necessita estar regulat per una guia que reculli els passos a dur a terme, que condueixi el procés de l'alumnat a través del joc i li faciliti l'obtenció de coneixement per tal de ser competent en ciència. L'elaboració d'aquesta guia ha de ser inherent a l'ús de la metodologia de l'aprenentatge basat en jocs, però no pot ser en cap cas l'excusa per no aplicar-lo a l'aula: ens requerirà temps, però el valor dels aprenentatges adquirits amb aquesta metodologia mereixen, sens dubte, aquest esforç per al nostre alumnat.

A partir d'aquí, ja només ens queda gaudir de l'experiència!

Gemma Artés

Professora de biologia i geologia

Coordinadora de l'ESO a l'Institut Pere Calders

@moty_chan



Horror on the Orient Express



Jugant hem fet feina!

Jocs i aprenentatge de llengües

El joc és, essencialment, una activitat social. Deixarem de banda l'aspecte del joc en solitari per centrar-nos en com els jocs esdevenen una eina absolutament extraordinària per al desenvolupament de la competència lingüística i de la competència comunicativa.

La dimensió social del joc esdevé un punt ineludible a l'hora de poder entendre i analitzar que la interacció entre participants és el centre de l'acció de joc i que potencia les destreses lingüístiques des de funcions i aspectes que trobem explicitats en les investigacions més serioses i per diversos autors i autores al llarg de la història. Codi, emissor, receptor, canal, interferència, registre, sintaxi, morfologia, lèxic, etcètera: així podríem seguir durant uns quants dies.

Ara bé, què ens aporten a l'àmbit educatiu? Són eines vàlides per fomentar l'adquisició i la millora dels continguts i les destreses lingüístiques? De quina manera ho fan?

Després de fer servir jocs a l'aula com a dinamitzadors (per presentar, exemplificar, aprofundir, resumir i avaluar) dels continguts curriculars durant més de quinze anys, he pogut constatar com les situacions lúdiques contextualitzen l'ús d'habilitats bàsiques: escoltar i parlar són les més evidents, però també hi

ha llegir, com a reforçadora de l'intercanvi comunicatiu entre els/les participants del joc, i escriure, en els jocs on s'han de programar les jugades o que requereixen aquesta destresa en les seves mecàniques.

Llegir regles, entendre-les, poder discutir-les, i aplicar-les al context de joc de la manera adequada tal vegada sembli una fita menor, però, lingüísticament, suposa una tasca de comprensió lectora de caire competencial absolutament indiscutible: llegeixes per jugar, llegeixes i comprens les regles per poder fer-les servir en un entorn dinàmic i canviant com és el moment de joc. Encara que les partides siguin del mateix joc, les variables que s'hi presenten fan que l'enfocament i l'aplicació de les regles, comunicar-les i que les persones que hi participen entenguin els aspectes que hi estan relacionats, obliguin a una versatilitat comunicativa fora de tot dubte.

Quan establim prerequisits específics per interactuar amb les mecàniques del joc o entre els/les participants (per exemple, per llançar el dau s'ha de fer servir una construcció en concret, una paraula, un tipus de verb, etcètera), potenciem que la presència significativa de la llengua i dels seus elements fonamentals adquireixi una importància que, d'una altra manera, no seria tan evident. L'alumnat entén la necessitat d'aprendre

el joc per interactuar-hi, per jugar, per participar amb la resta de jugadors/ores, veu i aplica, d'una manera conscient, aquell aspecte de l'aprenentatge perquè vol jugar. I és aquí que trobem **un aspecte legislatiu extraordinari que dona suport a l'ús del joc a l'aula: l'Ordre ECD 65/2015, que descriu les relacions entre les competències, els continguts i els criteris d'avaluació de primària, secundària i batxillerat**, i encara que només sigui per les definicions de cada competència i de la seva presència als jocs, **especialment en l'annex 2 on apareixen les orientacions metodològiques que permeten treballar per competències a l'aula**. El joc és una eina que exemplifica, d'una manera extraordinària i real, tot el que enuncia l'ordre esmentada. Un dels exemples més evidents d'aquesta potencialitat competencial, tant en l'aspecte lingüístic com en el comunicatiu, és el dels jocs de rol, gràcies a la ineludible interacció social amb el reglament, amb el desenvolupament dels personatges sobre paper i amb la comprensió del seu transfons per poder jugar-hi amb les limitacions i les capacitats que hagin quedat registrades, la interpretació —desenvolupament del *role playing*— emmarcada en les característiques descrites, i la interrelació entre jugador/ores i el context. Si això no és una millora de les destreses lingüístiques en un entorn competencial on poder explorar les capacitats expressives i comunicatives, crec que no sé on hauríem de mirar.

El joc és una eina que, en les mans adequades, pot esdevenir un catalitzador de l'aprenentatge i que evidencia, d'una manera pràctica, l'aplicació de coneixements, destreses i habilitats.

No ho dubteu: veniu, jugueu, feu de jugar una experiència memorable i valoreu el vostre potencial social, integrador, competencial i exemplificador dels valors que tant es demanen a la nostra societat: treball en equip, anàlisi, repte, estratègia, cooperació, acceptació de limitacions i capacitats, respecte per les normes, i la dimensió per la qual el joc ens iguala en el moment de participar-hi, perquè, quan juguem, ho fem tots i totes amb les mateixes normes i de forma voluntària.

Podria continuar, però és millor que ho visqueu: és hora de jugar! Vinga, que feu tard!

"L'aprenentatge és experiència; tota la resta és informació" és una frase atribuïda a Albert Einstein. Jugar és posar en pràctica la informació. I sí, per demostrar que sabeu una cosa l'heu de fer, oi?

Jugueu, apreneu i gaudiu d'una experiència inoblidable com és jugar.

Óscar Recio Coll

Mestre d'educació física, primària i anglès

Twitter: Mr Wolf Teacher

Instagram: @mrwolfteacher

Les ciències socials en joc

Les ciències socials s'ocupen d'aspectes de les persones no tant com a éssers biològics sinó com a individus que interaccionen amb altres dins d'un sistema o societat determinats. En aquest àmbit, és font d'estudi el comportament de l'ésser humà, la seva evolució, la seva adaptació a l'entorn, les lleis, els sistemes de producció, les desigualtats econòmiques, la relació amb el medi ambient, el comportament econòmic, polític i social, etcètera. Les ciències socials, doncs, comprenen coneixements de moltes àrees i disciplines, com la història, la geografia, l'antropologia, les ciències polítiques, la sociologia, l'economia, l'emprenedoria, la demografia o l'art.

Des de ben aviat, els infants construeixen representacions del món i aprenen a elaborar explicacions personals sobre allò que els envolta. Fer-ho a través del joc ajuda a explicitar les idees prèvies i les concepcions del món que estan en la base dels processos personals d'aprenentatge. I és que, efectivament, els jocs ajuden a fer que els nostres infants i joves disposin de coneixements per construir conceptes, per interpretar problemes a escales espacials i temporals diferents, i per situar-se al món i, alhora, desenvolupar una consciència ciutadana.

Si repassem alguns estudis, ens trobem amb afirmacions que justifiquen aquest poder que té el joc. Johan Huizinga en el seu llibre *Homo Ludens* ja definia l'ésser humà com un ésser que juga i deia que tota **convivència humana** està impregnada de joc. Jean Piaget afirmava que el joc és un mitjà per **comprendre el funcionament del món**. I, d'altra banda, Pepe Pedraz, en el seu llibre *Aprende jugando*, ens parla dels jocs com a **elements socials** que potencien vincles afectius i de comunicació i en els quals es treballen, de manera inconscient, diverses habilitats de forma invisible i motivadora.

La motivació és importantíssima en **entorns educatius** perquè pot influir en què, quan i com apren el nostre alumnat. **Sense emoció no hi ha aprenentatge** i els jocs són una bona eina per emocionar, per motivar i per aprendre.

En l'àmbit educatiu, a través dels **jocs de taula** podrem treballar totes les dimensions en què es divideixen les ciències socials. D'una banda, els jocs vinculats a la **dimensió històrica** ens ajudaran a fer que l'alumnat conegui i compregui críticament el temps passat per entendre el temps present i, així,

constatar que el món on vivim s'ha configurat a partir de les accions de les generacions que ens han precedit. Pel que fa a la **dimensió geogràfica**, en els jocs buscarem que l'alumnat sigui capaç de comprendre i analitzar la relació entre les societats humanes i el medi, i de localitzar els fenòmens que es produeixen com a resultat d'aquesta interacció. A través de la **dimensió cultural i artística**, ens marcarem com a objectiu que l'alumnat conegui, compregui, interpreti i valori críticament diverses manifestacions culturals i artístiques. I tots els jocs que contribueixen a la formació d'una ciutadania democràtica, crítica i compromesa amb la millora de la societat i el medi ambient es podran relacionar amb la **dimensió ciutadana**.

No només els jocs de taula ens ajudaran a motivar l'alumnat: les **ludificacions** també seran una altra proposta per tenir en compte, ja que el nostre alumnat viurà una experiència de joc en una activitat que no ho és. En les ludificacions, les activitats educatives estan plantejades com a experiències d'aprenentatge i estan dissenyades amb elements propis dels jocs.

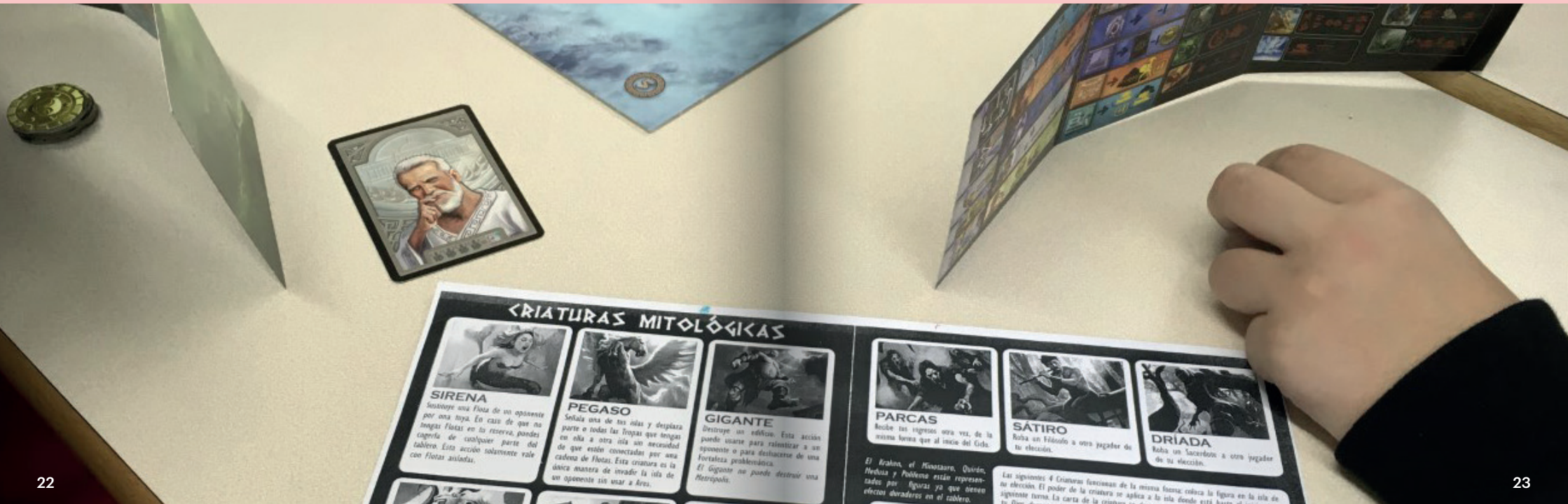
Els jocs de rol també contribuirán al treball de les dimensions d'aquest àmbit social. En els jocs de rol se simula una situació que representa la vida real. L'alumnat, doncs, pot aprendre conceptes amb un aprenentatge actiu mitjançant la simulació d'un escenari històric, per exemple, en el qual hagin d'aplicar continguts diversos.

Els **escapes** i els **breakouts** també permeten incloure qualsevol contingut curricular, promouen la col·laboració i el treball en equip, desenvolupen l'habilitat de resoldre problemes, milloren la competència verbal i construeixen el pensament deductiu.

Jocs de taula, ludificacions, jocs de rol, escapes i breakouts són propostes lúdiques per treballar les ciències socials i provocar motivació, diversió, imaginació, creativitat, aprenentatge, etcètera. Així doncs, tant infants i joves com persones adultes podem gaudir i aprendre jugant. Els jocs són una eina motivadora que ens ajuda a ensenyar i, sobretot, a passar-nos-ho bé. Juguem, doncs!

Meritxell Nieto Santacreu
Filòloga clàssica i psicòloga

Cyclades (Bruno Cathala i Ludovic Maublanc)



La matemàtica al cor del joc

De totes les disciplines del coneixement humà que s'ensenyen a l'escola, quina es pot vanter de tenir una part anomenada "teoria de jocs" amb la qual fins i tot una ment prodigiosa va obtenir el premi Nobel? Sí, les matemàtiques.

El joc està al cor de les matemàtiques tant com les matemàtiques estan al cor del joc. Tot i això, mestres, pares i mares, i alumnes estan tots d'acord que les matemàtiques són una cosa molt seriosa amb la qual no es pot jugar. Quin contrasentit, oi?

Els i les docents imposen els exercicis matemàtics com uns deures mecànics i repetitius, amb l'objectiu que les receptes de cuina s'instal·lin al cap de l'alumnat. Volem que aprenguin a resoldre equacions de segon grau com qui aprèn a fer una paella. I, tanmateix, quan de debò aprecies les matemàtiques és quan encares els problemes que has de resoldre com a reptes, com a enigmes, en definitiva, com a jocs. Amb la mateixa descàrrega d'endorfines quan els resols que quan guanyes una partida.

Anem a l'aula, siguem pràctics. Podem utilitzar jocs de taula a l'aula de matemàtiques?

Els temaris estan atapeïts, l'aprenentatge de les matemàtiques es percep com a base per a altres matèries i, per tant, la pressió per complir la programació és una llosa per al professorat que se salta la disciplina i utilitza un joc de taula com a eina per impartir els aprenentatges. Així, l'ús del joc de taula a l'aula de matemàtiques és el que més resistència es trobarà. El professor o professora de matemàtiques que el vulgui fer servir haurà de justificar molt bé el seu ús i tenir un ferm convenciment en la seva metodologia. Estem avisats i avisades.

Identifico dos àmbits de les matemàtiques en els quals sembla que el joc de taula encaixa prou bé.

El primer és el càlcul i l'àlgebra bàsica. Molts jocs incorporen caselles numerades, puntuacions, nombres en general. En un joc de rol, per exemple, la vida d'un personatge serà una xifra que baixarà amb les ferides que li facin i pujarà amb les pocions curatives. Potser és l'aplicació més obvia e incontestada. Qui més qui menys ha après a comptar a vint jugant al parxís, oi? Doncs si ens assegurem que els infants entren en el joc, aviat els tindrem comptant,

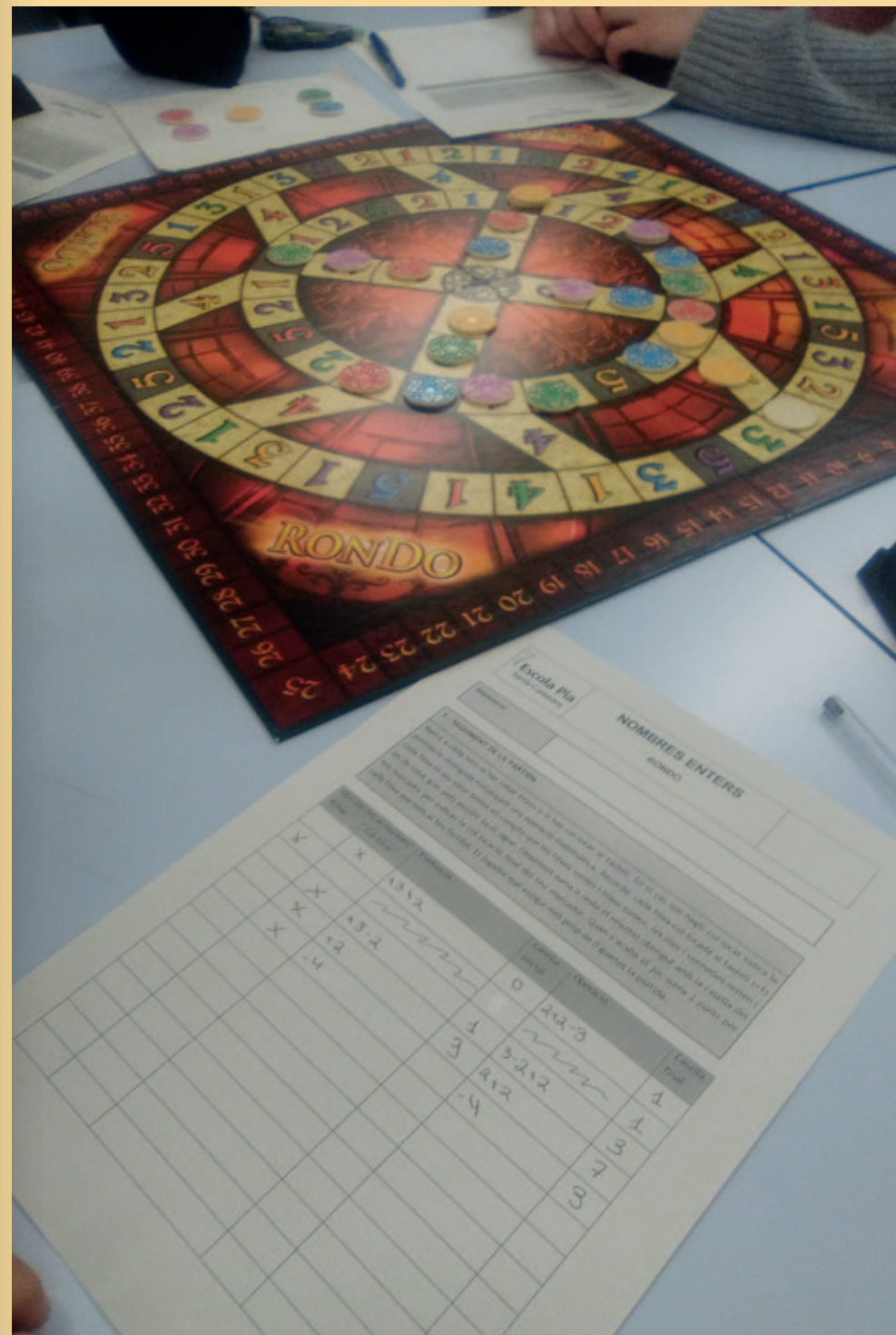
sumant, restant, multiplicant i dividint sense que ni se'n adonin. I si s'equivocen? La resta de participants els corregiran, tot dins el cercle màgic del joc. Això serà vàlid en els primers cursos, on tot just estem aprenent a comptar, i en els posteriors, sense límit: fins i tot les persones adultes podem aprofitar els exercicis de càlcul algebraic que ens proposen els jocs.

El segon àmbit on els jocs tenen molt a dir és en la sempre oblidada estadística. Els jocs estan plens d'estadística, tant els que són d'atzar com els que no. Tota la combinatòria que els ensenym i que no deixa de ser un munt de conceptes abstractes, difícils de percebre, es pot aplicar directament a gairebé qualsevol joc. Plantejar una situació en un joc i fer que l'alumnat prengui decisions, calculi la probabilitat d'èxit d'una jugada i que, després, tot jugant, pugui comprovar si aquesta probabilitat es compleix, és només un exemple de les possibilitats que ofereixen els jocs de taula.

A banda d'aquests dos àmbits, els jocs de taula també poden tenir una aplicació. És feina del professor-jugador mirar amb ulls matemàtics tots els jocs que li passin per les mans. A vegades, poden venir de llocs inesperats: per exemple, una bona partida de *Fauna* (Friedemann Friese, 2008), on l'alumnat ha de calcular la longitud total, el pes i la longitud de la cua de diversos animals, pot servir per apuntalar les classes de canvis d'unitats en el temari de 6è.

Per concloure, l'ús del joc de taula a l'aula de matemàtiques no és fàcil, ni en el fons ni en la forma. Cap joc, que jo sàpiga, ens ajudarà a dividir polinomis o a calcular arrels quadrades. Però cap joc està exempt de matemàtiques. A l'hora de dissenyar l'activitat, és el professor o professora qui ha d'extreure la matemàtica del cor del joc a fi que, jugant, l'alumnat l'apregui com si es tractés d'un joc.

Oscar Oliver Uriel
Professor de matemàtiques de la UPC



Nombres enters amb el Rondo (Reiner Knizia)



Granota



Morra Infantil

El joc tradicional a l'escola

El joc tradicional és el joc l'origen del qual es perd en el temps, el que no se sap qui el va inventar, el que s'ha transmès de generació en generació. El joc tradicional és el que ens dona identitat, el que ens uneix com a comunitat, el que compartim amb els nostres avantpassats.

El joc tradicional s'havia transmès entre iguals, els uns aprenien dels altres, els més petits s'emmirallaven en els grans, els avis i àvies ensenyaven cançons, paraules i jocs als més petits. Els carrers i les places eren l'espai de relació per excel·lència i allà hi tenia lloc, majoritàriament, l'intercanvi lúdic. Les cases amb famílies molt nombroses on convivien diverses generacions també eren un punt d'aprenentatge de jocs. De manera natural, infants i adults s'hi relacionaven: tiets i tietes amb nebots i nebodes, avis i àvies amb nets i netes, etcètera.

Però, què passa quan la societat ha canviat sociològicament tant en poc temps?

Què passa quan els carrers i les places es tornen llocs inhòspits per a la lliure descoberta i els espais de relació? Què passa quan les famílies es redueixen a molts pocs membres, sovint sense moments per jugar plegats? On s'aprenen els jocs?

L'escola ha anat ocupant i assumint tasques que abans requeien en les famílies, en el carrer, en la societat en general. Moltes d'aquestes tasques s'han delegat en l'escola, que ha passat de ser un lloc on s'ensenyava "la lletra" a un espai on els continguts cada cop tenen menys importància i pren valor tot allò relacional i competencial.

Ha de ser l'escola la transmissora dels jocs tradicionals? Ha d'ocupar el professorat d'educació física el paper de l'avi o àvia? Són els companys i companyes d'escola els substituïts de les colles espontànies del carrer? Cadascú que tregui les seves conclusions; el que és innegable és que cal aturar-se i fer aquestes reflexions.

Si l'escola s'ha convertit en el punt principal d'aprenentatge de jocs i de relacions, com ha de fer-s'ho per ensenyar jocs tradicionals?

Quan treballava de mestre d'educació física, tenia tres punts de partida per al meu repertori lúdic: els jocs que vaig aprendre a l'esplai, les sessions d'atletisme que havia practicat d'adolescent i, sobretot, els jocs de carrer que havia jugat. M'ho havia passat tan bé jugant al carrer que em resistia a pensar que aquells jocs no fossin vigents, que jocs que havien

divertit infants i joves durant milers i milers d'anys ara no tinguessin sentit. Vaig reflexionar i vaig arribar a la conclusió que calia apostar per ensenyar aquells jocs que és clar que eren divertits, però s'havien produït certs canvis que feien que la cadena de transmissió atàvica estigués a punt de trencar-se. Però, com fer-ho sense convertir els jocs tradicionals en un contingut escolar més, un contingut que els infants percebrien com una matèria avaluable? Calia no allunyar-se del principi bàsic del joc: activitat lliure, feta per plaer, cercant la diversió, que es duu a terme amb unes normes de compliment obligat i acceptades lliurement, i tot el que ens diu Johan Huizinga en la seva meravellosa definició de *joc*. Com fer compatible aquesta definició amb el que jo volia fer a l'escola?

El joc tradicional sempre ha sigut dels carrers i les places. Aquelles setmanes, vaig aconseguir que el centre, en una aposta valent —parlem de principis dels noranta—, em deixés fer les sessions de jocs en una plaça tocant al centre. Els infants jugaven al lloc on es relacionaven en sortir de l'escola, per on passaven cada dia per anar a casa. Vaig convertir aquell espai en espai de joc. Vam interactuar amb la gent gran que era a la plaça o hi passava. La sensació de llibertat era gairebé certa. Vaig repetir l'experiència

en altres centres i el resultat sempre va ser el mateix: tot un èxit, i les famílies i el barri revolucionats.

Hi ha moltes maneres de treballar el joc tradicional a l'escola, però cal no oblidar algunes coses:

El joc tradicional ens relaciona amb el passat. És important explicar el context i les anècdotes que acompanyen cada joc.

Podem fer que interactuïn amb la gent gran que tenen al voltant, avis i àvies que ens visiten i ens fan jugar.

- Els materials de joc tradicional es basen, majoritàriament, en el reaprofitament.
- No podem perdre la sensació de llibertat i de gaudi.
- Recordeu: joc tradicional, el de sempre i per sempre.

Víctor Baroja i Benlliure

Membre de la Companyia de Jocs l'Anònima i president de la Federació Catalana de Jocs, Esports i Deports Tradicionals

Apostant per l'ABJ: l'Aula de Jocs

L'any 2017 neix l'associació Laboratori de Jocs que té, entre els seus objectius, mostrar que els jocs de taula poden ser una eina més a l'aula, el que s'anomena com aprenentatge basat en jocs (ABJ). En aquell moment, editorials com Devir i Haba havien començat a elaborar fitxes pedagògiques d'alguns jocs i a fer formacions per explicar-ne l'aplicació a l'aula, però es tractava d'activitats puntuals i sense continuïtat.

A més, un problema afegit de l'ABJ és que el personal docent no sempre té accés a una gran varietat de jocs. Davant d'aquesta situació, Laboratori de Jocs va picar a la porta de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona (UB) i va organitzar una formació sobre ABJ per a estudiants del grau d'Educació Primària amb Manu Sánchez i Òscar Recio, referents en aquest àmbit. La gran acollida que va tenir va propiciar l'arribada d'un segon projecte de més envergadura, un recurs del tot innovador: l'Aula de Jocs.

Després d'un temps, el març del 2020, l'Aula de Jocs comença una activitat que, degut a la covid-19, ha quedat reduïda fins a dia d'avui. L'octubre del 2021, l'Aula es va poder inaugurar oficialment i va dotar la Facultat d'Educació d'un recurs únic a escala europea.

Què és l'Aula de Jocs?

Com el seu nom indica, és un aula ubicada a la Facultat d'Educació de la UB amb capacitat per a una seixantena de persones, on els jocs de taula són els protagonistes. N'hi ha una col·lecció de més de quatre-cents exemplars provinents de donacions d'editorials i particulars, així com de la compra per part de la Facultat mateixa i del Laboratori de Jocs. L'Aula de Jocs no és un recurs exclusiu de la UB, sinó que té la vocació d'obrir les seves portes a tota la ciutat, de tal manera que sigui accessible per a qui tingui interès en els jocs de taula i en la seva aplicació com a eina educativa.

Objectius

L'Aula de Jocs es planteja dos objectius principals: recuperar l'hàbit de joc en edats en què, generalment, s'ha deixat de jugar, i ressaltar les potencialitats educatives dels jocs de taula.

Partint d'aquests objectius, se'n defineix el funcionament en quatre línies d'actuació.

- **Vessant lúdica:** és un espai de joc lliure configurat com una ludoteca per a persones adultes on descobrir nous jocs de taula i jugar-hi. Els beneficiaris principals són l'alumnat i el personal de la Facultat d'Educació i, en darrera instància, tothom que s'hi vulgui apropar. Cal remarcar que, en l'actualitat, a Barcelona no hi ha ludoteques públiques per a persones joves o adultes, per la qual cosa també es recuperen espais existents a la ciutat en els anys noranta, com eren la Casa del Mig o l'Annex de Golferic-hs.
- **Vessant formativa:** forma les futures i els futurs professionals de l'educació en la utilització dels jocs com a eines educatives. Com que està a la Facultat d'Educació, permet establir una relació directa entre jocs i educació i es pot introduir en sessions formatives de l'alumnat. Així es facilita la possibilitat de conèixer l'ús dels jocs de taula a l'aula i d'aprofundir-hi. Però no es limita només a l'alumnat de la Facultat sinó que és oberta al professorat i tota persona interessada en l'ABJ. Val a dir que, en un altre nivell, l'Aula ja ha acollit les pràctiques de tres alumnes de pedagogia i la intenció és continuar formant professionals d'aquesta àrea i vincular-la a altres pràctiques dels graus de la Facultat.

- **Vessant de centre de recursos:** obre el seu fons de jocs per consultar i permet explorar un repositori únic de propostes d'ABJ, el Catàleg d'experiències lúdiques, i en un futur altres materials d'interès. El pas d'estudiants en pràctiques facilita la creació de recursos, com ara propostes d'utilització de jocs a les aules i altres.
- I, finalment, **vessant de recerca:** punt de trobada de persones interessades a treballar i fer recerca en l'ABJ i els jocs de taula. Es volen desenvolupar projectes de recerca en l'àmbit del joc, oferint el seu fons com a material d'estudi, adreçats a personal investigador, professionals i figures divulgadores del món lúdic.

L'Aula de Jocs vol visibilitzar i dignificar els jocs de taula com a creacions culturals, eines de socialització i oci alternatiu saludable, alhora que aliats en l'aprenentatge.

Per a més informació sobre l'Aula de Jocs o bé visitar-la, podeu contactar-hi en l'adreça següent: aulajocs-educacio@ub.edu.

Àlex Caramé i David Sastre

Aula de Jocs



Jocs per a les ciències socials

Teoritzar sobre l'aplicació del joc de taula a l'aula de ciències socials és fàcil. Posar exemples concrets sobre jocs concrets ja no és tan habitual, però és el que intentarem fer partint de les dimensions en què es divideixen les ciències socials: la dimensió històrica, la dimensió geogràfica, la dimensió cultural i artística i la dimensió ciutadana. Hem de tenir en compte, però, que hi ha diversos aspectes que seran molt importants a l'hora de plantejar propostes d'aprenentatge basat en jocs: la durada dels jocs, el nombre de participants, els continguts que s'hi vinculen, la dificultat del joc, l'experiència en jugar, les reflexions que en podem treure, etcètera.

Alguns exemples de jocs de taula per treballar els aprenentatges vinculats a la **dimensió històrica** són:

- *Stone Age* (Bernd Brunnhofer, 2008) és un joc de gestió de recursos ambientat en la prehistòria.
- *Troia* (Eloi Pujadas, 2019) està ambientat en la famosa *Ilíada* d'Homer.
- *Carcassonne* (Klaus-Jürgen Wrede, 2000) és un joc d'estratègia vinculat a continguts de l'edat mitjana.
- *Victus. Barcelona 1714* (Toni Serradesanferm, 2015) permet treballar continguts relacionats amb el setge borbònic que va tenir lloc el 1714 a Barcelona.
- *Timeline* (Frédéric Henry, 2012) és ideal per treballar la cronologia dels fets històrics en petit format.

- *Twilight Struggle* (Ananda Gupta i Jason Matthews, 2005) recrea els anys de la guerra freda (1945-1989).
- *Los inseparables* (Fabien Riffaud i Juan Rodriguez, 2015) és un joc de cartes cooperatiu inspirat en la Primera Guerra Mundial.
- *Scape* (Pak Gallego, 2015): basat en el film *La gran evasió* (Segona Guerra Mundial).

En la **dimensió geogràfica** tenim jocs com:

- *Nile DeLuxor* (Daniel Callister i James Mathe, 2011): els jugadors són agricultors la prosperitat i el destí dels quals depenen del riu Nil.
- *Cyclades* (Bruno Cathala i Ludovic Maublanc, 2009) té l'objectiu de construir dues metròpolis. S'hi pot treballar la geografia de l'antiga Grècia, la mitologia, l'exèrcit grec, els conflictes bèl·lics, etcètera.
- *¡Aventureros al tren!* (Alan R. Moon, 2004): per guanyar s'han de connectar diverses ciutats amb vagons de trens.
- *Terra Kids - Los países del mundo* (2009) serveix per aprendre, entre d'altres, continguts sobre les banderes i les capitals dels països.

Exemples de joc en la **dimensió cultural i artística**:

- *Cleopatra y la Sociedad de Arquitectos* (Bruno Cathala i Ludovic Maublanc, 2006) demana construir un palau de tres dimensions amb esfinx, obeliscs i més objectes.

- *La noche que cayó Pompeya* (Klaus-Jürgen Wrede, 2004) es juga en dues etapes, una abans i una després del començament de l'erupció del Vesuvi. S'hi poden treballar continguts relacionats amb els fets que hi van passar i les construccions de la ciutat.
- *DogFight. I Guerra Mundial* (Martin Wallace, 2013) enfronta, de forma senzilla, els jugadors i jugadores amb els seus avions. Hi podem aprendre moltíssim sobre l'aviació a la Primera Guerra Mundial.
- *7 wonders* (Antoine Bauza, 2010) proposa desenvolupar una de les set ciutats més grans de l'antiguitat i també la seva civilització.
- *Zoom in Barcelona* (Núria Casellas, Eloi Pujadas i Joaquim Vilalta, 2019) recrea un concurs fotogràfic a Barcelona, mentre se'n descobreix l'arquitectura, els edificis modernistes, etcètera.

Podem treballar les competències de la **dimensió ciutadana** amb jocs com:

- *Senators* (Haig Tahta i Rikki Tahta, 2017) enfronta faccions del senat romà, que busquen el suport de la resta de senadors mitjançant la corrupció.
- *Secret Hitler*, de (Mike Boxleiter i Tommy Maranges, 2016) proposa, mitjançant rols ocults, una lluita entre liberals i feixistes, amb Hitler mateix i tot.

Alguns exemples d'aplicació del **joc de rol** els trobaríem en aquests jocs:

- *Contratiempos* (David Díaz, 2021) té com a objectiu despertar la curiositat per la història i per tot el que ens envolta.
- *7 días de travesía* (Pepe Pedraz, 2020): proposa un viatge d'una setmana ple d'aventures i d'emocions.
- *Camaradas*, de (W. M. Akers) tracta sobre la vida en la clandestinitat revolucionària.

Entre els *escapes* i els *breakouts* hi ha:

- *La rebelión de Hades* (Fernando Bolillos), està preparat per a alumnat de 5è de primària.
- *GTA - Geografía, Tablas y Aprendizaje* (Natxo Maté) apareix al llibre *Desafío en el aula* (Christian Negre i Salvador Carrión, 2020). L'objectiu és treballar els conceptes més bàsics de geografia estadística.

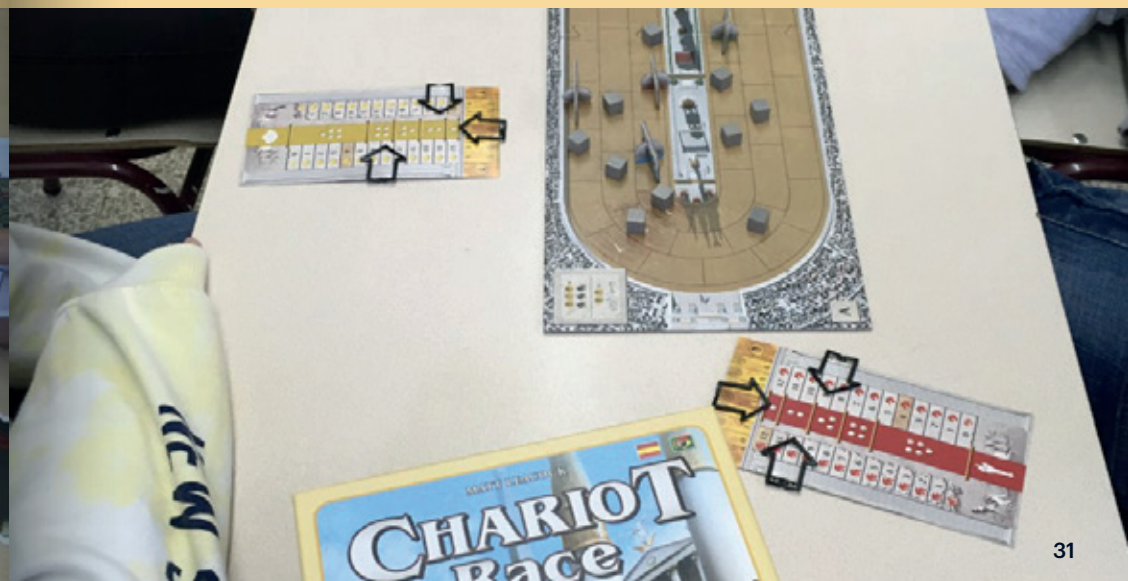
Amb tots aquests exemples podem veure el gran potencial que té el joc en l'estudi de les ciències socials.

Meritxell Nieto Santacreu
Filòloga clàssica i psicòloga

Scape (Pak Gallego)



Chariot Race (Matt Leacock)



Contes, mites i material de laboratori

El joc pot formar part de l'aprenentatge en qualsevol etapa educativa. Però trobar-ne un que encaixi amb el que necessites és complicat. Per això, una bona opció és identificar jocs transformables i adaptar-los al contingut curricular. L'objectiu: que una mecànica que funciona sigui el vehicle per transmetre un contingut.

Les claus per seleccionar jocs que es puguin adaptar són clares:

- Temporització: la durada d'una partida (inclosa l'explicació) ha d'adequar-se a la d'una classe. Si explicar el joc costa 30 minuts, malament.
- Material: si preparar els materials implica moltes hores, potser la idea acaba al calaix. El producte més assumible de reproduir solen ser les cartes.
- Replicabilitat: podem tenir diverses partides simultànies perquè tota la classe estigui jugant? Si la resposta és sí, ja ho tenim!

Un que reuneix tots els criteris és *Similo*, creat per H. Hach, M. Chiacchiera i P. Zizzi i editat per Asmodée. Es tracta d'un joc cooperatiu de deducció en què cal descobrir un personatge popular a partir d'associacions d'idees. I si en comptes de personatges

fossin provetes i pipetes? Seria ideal per a alumnes d'ESO, batxillerat i CFGS de laboratori! Les característiques de la mecànica fomentarien diversos aspectes acadèmics i socials:

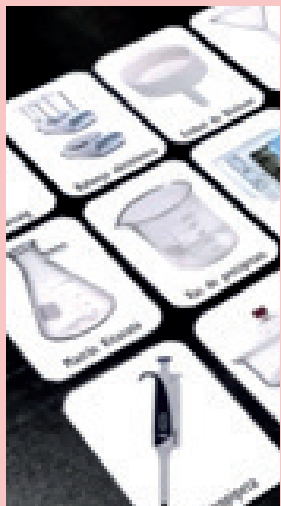
- Familiaritzar-se amb el material del laboratori.
- Associar l'alumnat entre si a partir de criteris diversos: funcionalitat, complementarietat o característiques, i reforçar semblances i diferències.
- Consolidar el vocabulari.
- Treballar en equip i cooperar.

Dur a terme la idea era ben assequible: fer una llista del material, cercar imatges i maquetar 30 cartes; imprimir-les i plastificar-les.

El resultat va ser un èxit: les partides ràpides generen ganes de més i el que s'aprèn en una ja s'aplica en la següent. Els conceptes es repeteixen i van calant en l'alumnat. La cooperació i el debat constant fomenten l'intercanvi d'idees. Per si no n'hi hagués prou, el repte compartit genera sentiment de grup.

Irene Sancho
Professora de ciències a ESO,
batxillerat i cicles formatius.

Similo adaptat



Alumnes jugant



La noche que cayó Pompeya (Klaus-Jürgen Wrede)



Pandemic: La caída de Roma (Matt Leacock i Paolo Mori)

Lingua latina ludens

El joc pot ser un aliat excel·lent a classe. L'àrea de Llatí a 4t d'ESO, en aquest sentit, proporciona un marc d'aprenentatge realment interessant. Es tracta d'una assignatura optativa, condicionada per l'elecció posterior de batxillerat que farà l'alumnat, i el seu temari, segons el BOE, no es limita simplement a la gramàtica llatina sinó que s'obre a continguts culturals i històrics que es poden abordar d'una manera lúdica.

Des d'aquesta àrea, podem portar el joc a l'aula en diversos nivells. Un primer nivell el podríem trobar en el fet d'utilitzar elements d'un joc, però sense jugar-hi. En aquest cas, podríem utilitzar el tauler i les fitxes de jocs com Julius Caesar de Grant Dalglish i Justin Thompson per mostrar un mapa dels territoris de Roma. Podem anar assenyalant ciutats i regions, explicar com han canviat de nom i aprofitar per fer unes pinzellades d'evolució lèxica i fonètica. El tauler també ens pot ajudar a fer oracions de dificultats diferents, de la més bàsica ("Brundisium in Italia est") a una mica més avançada: ("Quot legiones sunt in Lugduno? Legiones sex in Lugduno sunt").

En un nivell més profund, jugar es pot convertir en part del procés d'aprenentatge. Si hem estudiat la destrucció de Pompeia (la ciutat ofereix un bon mostrari de com eren les villae romanae, els comerços, els carrers, i haurem pogut parlar de la vida quotidiana a Roma), jugar a La noche que cayó Pompeya de Klaus-Jürgen Wrede oferirà a l'alumnat, a banda d'un plànol força aproximat de la ciutat original amb les seves portes, una experiència, entre divertida i inquietant, del que es va viure aquell any 79 dC. Si hem vist a classe el final de l'Imperi, podem entendre millor les tensions que vivia Roma davant les invasions bàrbares jugant a Pandemic: La caída de Roma de Matt Leacock i Paolo Mori, o les revoltes internes del govern amb Donning the Purple de Petter Schanke Olsen.

Així, jugar esdevé una forma excel·lent de consolidar continguts i de reflexionar sobre el que s'ha après de cara a una possible avaluació.

Josep Oliver
@immaculudica



Activitat del 2018

La guerra freda a l'Institut Pau Vila

Twilight Struggle al centre d'una experiència educativa

"Muntem partides de *Twilight* per a 90 a l'institut?" Amb aquesta frase, enmig d'una partida de *Twilight Struggle* amb un bon amic, comença l'experiència educativa més satisfactòria que he dut a terme. La resposta va ser que si estava boig, però que s'hi apuntava.

Twilight Struggle (Ananda Gupta i Jason Matthews, 2005) em va emocionar des de la primera partida i de seguida vaig pensar com portar-lo a classe. El joc enfronta els EUA i l'antiga URSS pel domini dels països durant la guerra freda, amb el perill nuclear, que pot fer perdre la partida.

Fa prop de deu anys, amb un grup de classe excepcional, ho vaig provar. En un dia estrany, vaig seleccionar voluntaris i voluntàries per a una activitat difícil que no havia de pujar la nota. Vam muntar quatre partides simultànies amb vint alumnes. Quan el conserge ho va saber, va aparèixer amb una foto del Che de més d'un metre que estava a un magatzem. Sempre t'has de portar bé amb els conserges!

Amb la prova feta, ho vam traslladar a tot el nivell de 4t d'ESO, amb un projecte que, en el primer any, va incloure comprar catorze còpies del joc.

L'activitat comença amb una introducció sobre la guerra freda per part del professor o professora amb el llibre de text mateix i analitzant la pel·lícula *Doctor Strangelove*.

Altres matèries dediquen una sessió amb la guerra freda com a punt d'interès. El dopatge a l'antiga RDA, la cursa espacial i els problemes físics per arribar a la Lluna, la teoria de jocs i matrius, *duck and cover* i la traducció literal, discursos de De Gaulle a francès, o el llibre *La nieta del señor Linh* a castellà, en són exemples.

La jornada central són tres hores de joc, en grups de tres per cada bàndol, amb una hora d'explicació prèvia.

En acabar, es fan diverses xerrades al voltant del joc a càrrec d'experts, com ara "La guerra freda, amb el cinema i el *Twilight*", "Una ciència poc científica", "Traducció i jocs", "Crear un joc d'estratègia" o "Disseny gràfic". Finalment, es fa un Kahoot a amb algun joc com a premi.

Alguna vegada hi ha hagut algun concert d'alumnes o bé han vingut vestits per a l'ocasió. També s'ha traslladat l'experiència a altres centres, com l'IES Numància de Santa Coloma.

L'alumnat ha d'entregar un dossier amb les feines anteriors al joc i amb l'anàlisi d'una carta del joc. Com a producte han de crear la seva pròpia carta.

M'agradaria destacar que hi ha alumnes, ara exalumnes, que participen en l'activitat des de la primera vegada, cada any, i que tornen al centre per ajudar-nos, deu anys després!

David Martín
Professor INS Pau Vila

El misteri Caravaggio. Un cas a la cort dels Àustries



Les ciències socials són un àmbit on el joc i la ludificació tenen una gran cabuda. Aquest convenciment va ser el fonament per dissenyar el joc "El misteri Caravaggio. Un cas a la cort dels Àustries", basat en l'adaptació del joc *Sherlock Holmes: Detective Asesor* per a l'assignatura de ciències socials de 3r d'ESO.

Aquest joc formava part d'una ludificació que demanava a l'alumnat que trobessin les grans obres caravaggistes per les ciutats de l'Europa del segle XVII, com ara el Madrid dels Àustries. Per fer-ho, havien de preguntar a diversos personatges per l'amagatall de les obres i seguir les pistes que uns i altres els donarien.

El plantejament del joc anava de la mà del contingut curricular: la societat i l'economia durant el període dels Àustries, concretament el període de Felip IV. Per tant, vaig fer una llista dels personatges que l'alumnat havia de conèixer i que representaven aspectes diferents de l'època: per exemple, l'alumnat es trobaria amb un terç (per entendre l'esgotament de la potència bèl·lica), correria darrere dels pícaros (per copsar l'estat de pobresa dels no privilegiats), compartiria un glop a la taverna amb Lope de Vega, i altres aventures. Per jugar, l'alumnat disposava d'un quadern amb totes les pistes, així com d'un mapa del Madrid de l'època. Així, el segle XVII es dibuixava en forma de joc.

Per fer-ho, vaig organitzar l'alumnat en grups, dins dels quals algú era "el/la màster" que llegia les pistes i controlava el joc i a qui prèviament jo havia format. El joc durava tres sessions: la primera explicava el per què i el com del joc (competències i continguts) i començàvem a jugar de la mà del o de la màster, que tenia cura del material, llegia les pistes i apuntava la partida. Vam dedicar la segona sessió a jugar i, un cop acabats, vam dedicar una part a comentar la solució de la partida. Finalment, la tercera sessió consistia en una activitat perquè l'alumnat mobilitzés els coneixements apresos durant la partida: havia de situar els personatges amb qui havia parlat en una piràmide social i de descriure, en termes econòmics i socials, el Madrid que havia visitat.

Com veieu, aquest joc té moltes possibilitats. Per què no traslladar el mateix esquema de joc a la Catalunya del 1808? O per què no pensar en altres matèries i, per exemple, traslladar l'acció a un laboratori? Us deixo aquí una llavor que tant de bo creixi!

Maria Sabiote
Professora de ciències socials
www.mariasabiote.wix.com/maria

Mapa del joc (Maria Sabiote i Marcos Rebollo)



Taller de jocs amb patacons

Objectius del taller

Descoberta i promoció del patacò com a joc i element de joc tradicional, i del plaer de jugar a jocs tradicionals.

Altres objectius associats:

- Resoldre reptes personals materialitzats en projectes individuals.
- Rebre un aprenentatge comunicatiu per interactuar amb altres companys de joc.

Introducció històrica del patacò

Els patacons són una de les joguines més representatives de la infantesa dels nens i nenes que jugaven al carrer, de les generacions dels nostres avis i àvies. Va ser una joguina cabdal per als nostres infants fins ben entrats els anys seixanta, ja que tant podia servir de joguina com de moneda i això feia que el patacò fos una peça de joc amb un alt valor. Moltes vegades era un objecte d'aposta, per obtenir-ne més amb el risc de perdre els que teníem.

Abans de jugar, construïm

Iniciem la construcció partint un naip en tres trossos horitzontals iguals. Construïm el patacò amb dos d'aquests trossos i reservem el tercer per a més endavant.

Col·loquem un tros damunt de l'altre fent una creu i dobleguem el patacò del davant cap enrere i el de darrere cap endavant formant unes pestanyes. Encaixem les pestanyes que s'han format. Cal tenir en compte que les dues cares del patacò han de ser diferents per poder distingir el davant del darrere.

I si ens posem a jugar?

Al nostre taller hem escollit tres jocs que creiem que són molt representatius.

1) **Picada:** en aquest joc cal mirar de posar el patacò a terra de cara enlaire; aquest l'anomenem *patacò base*. Cada jugador, per ordre, pica amb els seus patacons sobre aquest patacò base. Si no aconseguim girar-lo, hem de deixar el nostre patacò a terra. Quan algú aconsegueix girar el patacò base, s'emporta tots els patacons que hi ha a terra, llevat del patacò base.

2) **Pareteta:** tots els jugadors deixen a terra un patacò. Després en col·loquen un tocant a la paret i el deixen caure. Si aquest cau sobre un dels que hi ha a terra, el llançador s'emporta el que ha tirat i el que ha tocat. Si no en toca cap, deixa el patacò i ho prova un altre jugador.

3) **Flèndit de patacons:** Dibuixem a terra una rotllana en què càpiguen els patacons que anem llançant. Des de la distància que vulguem, cada persona llença un patacò per mirar de treure els patacons que prèviament ens hi hem "jugat" i que hem deixat dins del cercle. Cada jugador es queda amb tots els patacons que aconsegueix treure del cercle.

Òscar Garcia Pertusa

Associació Companyia de Jocs l'Anònima



Patacons

Catàleg d'experiències lúdiques

El Catàleg d'experiències lúdiques (CEL) és un banc de recursos amb més de dues-centes experiències d'aprenentatge basat en jocs reals, és a dir, experiències dutes a terme per docents a les seves aules. Es tracta d'un recurs gratuït, obert i col·laboratiu adreçat a professionals de l'àmbit de l'ensenyament que tinguin interès a utilitzar els jocs de taula com a eina educativa. La plataforma permet fer consultes filtrant per etapa educativa, per àmbit temàtic, per competències, per capacitats i també per joc, de manera que facilita la recuperació de les experiències més pertinents per a cada persona.

Al Catàleg hi podeu trobar experiències com les que us presentem a continuació, per àmbits de coneixement:

Àmbit lingüístic



A "Juguem amb vocals de colors" la Rut ens explica com ha adaptat el joc de cartes Pippo per treballar les vocals a educació infantil



Per desfermar la creativitat a educació primària, en Luis utilitza Carcassonne al seu taller de joves escriptors

Àmbit artístic



Basant-se en Monster Kit, la Laura treballa la plàstica i la lectoescriptura amb els infants de P4 al seu taller de creació de monstres



La Marta compon música amb els seus alumnes de 2n d'ESO amb una adaptació del joc de daus Story Cubes de Rory's

Àmbit matemàtic



La Maria Fernanda fa servir el joc d'habilitat Jenga per treballar, d'una manera molt original, les taules de multiplicar a 4t de primària



Adaptant el clàssic Uno en Toni treballa l'àlgebra a 1r i 2n d'ESO

Àmbit d'educació física



Els dies de pluja, quan no es pot sortir al pati, l'Òscar utilitza una adaptació pròpia del Happy Salmon per treballar a primària les habilitats motrius bàsiques i les emocions



Per a primària i secundària, en Miguel Ángel ha creat el seu propi Virus! per treballar els hàbits alimentaris saludables

Àmbit científicotecnològic



El mestre Manu introdueix conceptes bàsics de química als seus alumnes amb el joc Fórmula perfecta



A 1r d'ESO, la Sílvia treballa la classificació de microorganismes amb Micro-Combat

Partida extra!



Algunes experiències treballen més d'un àmbit temàtic. Un bon exemple és Horror on the Orient Express, on l'Òscar adapta una mítica campanya del joc de rol La crida de Cthulhu per treballar anglès i socials a 5è i 6è de primària

Àmbit social



En Víctor utilitza Timeline per treballar història contemporània amb alumnes de 6è de primària



Amb Battle Line, la Meri explica les guerres mèdiques a l'alumnat de cultura clàssica de 3r d'ESO

Àlex Caramé i David Sastre

Editorials i entitats participants

Editorials participants



Clubs i organitzacions de joc històric i de miniatures

Snafu (Sabadell)
Alpha Ares (Barcelona)
Rvbicon (L'Hospitalet de Llobregat)
+1 al Dau (Barcelona)
IX Legió (Barcelona)
Mournibal (Barcelona)
Napoleonic's Modelisme / Ludus Historiae (Montmeló)

Entitats participants

2d6 magazine	Federació Catalana de Joc Tradicional	Ludofact
ALC Stronghold	Free the meeple	Mathom
Ayudar Jugando	Hispa, Asociación de Editores Españoles	Mestre Arcadi Salada
Casella d'eixida	Hotel Vader	MishiGeek
Companyia de Jocs L'Anònima	Jugando en Pareja	Snafu Store
Consola y Tablero	La Maquinària	Societat Pathfinder de Barcelona
Cubo Magazine	La Mesa de Dam	Tot Jugar
Direcció General de Cultura Popular i Associacionisme Cultural	Ludo, associació de creadors de jocs de taula	Verkami
El Club Dante		

Amb el suport de



Les dades contingudes en aquest programa són correctes a 25 d'octubre de 2021.
Pots consultar els possibles canvis a barcelona.cat/daubarcelona

DAU

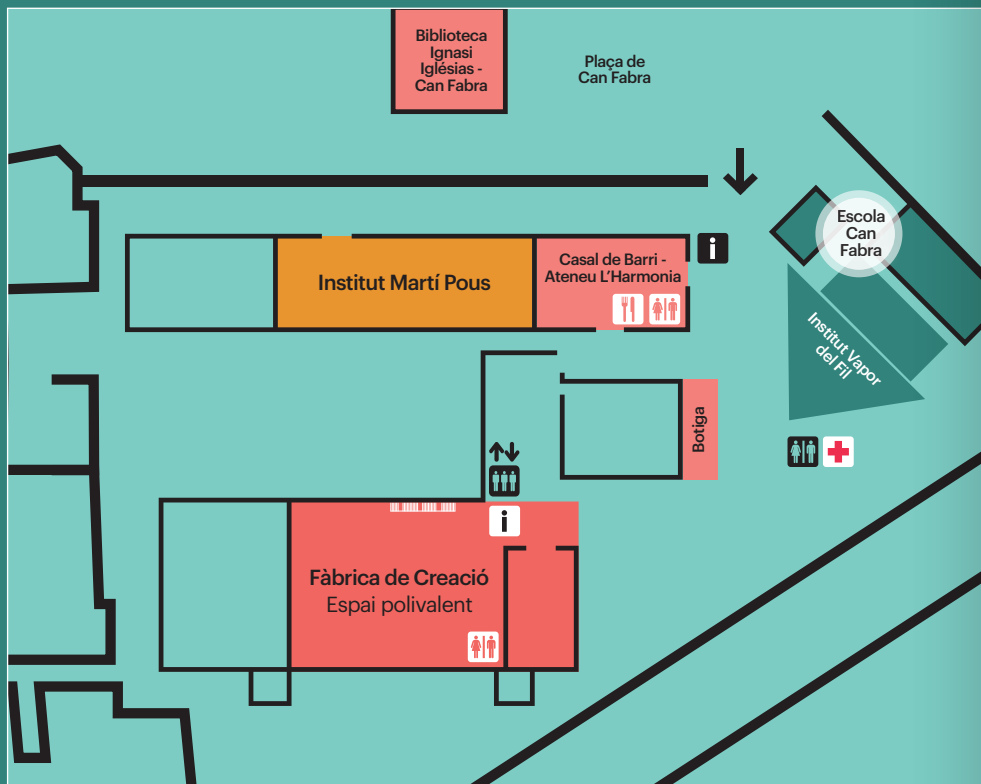
Barcelona

10 anys festival del joc

20 i 21 de novembre de 2021
Fabra i Coats



BARCELONA



Fabra i Coats

Carrer de Sant Adrià, 20

Fàbrica de Creació

Ateneu L'Harmonia

Institut Martí Pous

Escola Can Fabra

Pati de l'Institut Vapor del Fil

SAT! Teatre

Carrer de Neopàtria, 54

Biblioteca Ignasi Iglésias - Can Fabra

Carrer del Segre, 22-32