

L'ÚS DEL JOC COM A EINA EDUCATIVA

Resum de les IX Jornades de Museus i Educació
del Museu Marítim

Mireia Mayolas Créixams (mmayolas@diba.es)

Que ens expliquin històries, fàbules, contes... és una de les passions més antigues de la humanitat. La religió, la publicitat, el món del lleure, la literatura, l'educació... fa temps que en fan ús. Una altra de les nostres grans passions és, sens dubte, jugar, com a forma de relacionar-se, de descobrir, de fer i, per tant, d'absorbir.

En els darrers anys els museus han portat a terme diferents experimentacions en aprenentatge lúdic. Els jocs i sobretot el teatre han estat aplicats en tant que eines educatives, seguint els passos d'altres països on aquestes dues formes d'expressió són utilitzades en pro de la comunicació i per apropar el patrimoni als visitants dels museus.

En les IX jornades de Museus i Educació, celebrades els dies 1 i 2 de desembre de 2005 al Museu Marítim de Barcelona, s'ha volgut posar en tela de judici l'ús de les formes lúdiques en la difusió del patrimoni: els avantatges i inconvenients que comporta el joc i el teatre com a eina de difusió i d'aprenentatge, així com els límits -si és que n'hi ha- d'aquests recursos.

El joc i el patrimoni

Per què s'ha d'utilitzar el joc en els museus? Aquest és un dels primers punts de controvèrsia que va sortir a debat. **Oriol Comas**¹ definia el joc com una activitat lliure, separada, incerta, improductiva, amb regles i fictícia. Per aquesta raó sostenia que el joc, en tant que lliure i

¹ **Oriol Comas** i Coma és creador de jocs i es dedica a l'estudi i la divulgació de tot allò que es vincula a l'àmbit del joc. Va fer la ponència **Jugant la gent s'entén**

improductiu, no pot ser educatiu. És més, citava al creador de jocs Bruno Faidutti segons el qual "joc educatiu" és un oxímoron. Una bona provocació si es té en compte que es realitzava en el marc d'unes jornades destinades a educadors de museus. Acceptar aquest oxímoron és creure que quan es gaudeix no s'està aprenent i que l'aprenentatge és per definició avorrit.

Comas utilitza aquesta sentència per posar sobre la taula un seguit de preguntes: els jocs són per aprendre?, tenen alguna funció educativa?, cal que estiguin entre els recursos de l'escola o del museu?. O potser els jocs són només jocs, és a dir, artefactes culturals que serveixen per passar una bona estona i comunicar-se amb altres persones? Per què ajuntem joc i educació?, es demanava.

Després de la provocació Oriol Comas acceptava que a més de servir per jugar els jocs permeten conèixer coses. Un joc pot ser només un passatemps, però pot, també, ser una manera de comunicar-se, d'aprendre a acceptar i seguir unes regles, o tot el contrari, rebentar les regles socials que sovint ens estrenyen ni que sigui per uns moments.

Oriol Ripoll² feia una altra afirmació: el joc ha de servir per explicar qualsevol cosa i pot utilitzar-se com a contingut en sí mateix, donat que forma part de la cultura de tots els pobles, o com a eina didàctica bàsica per fer qualsevol aprenentatge. Jugar no és només passar-ho bé, sinó que és una actitud davant les coses, una forma de mostrar-se al món.

Perquè un joc sigui efectiu, deia Ripoll, cal tenir en compte diverses coses. En primer lloc la realitat en que es posarà en pràctica. Evidentment és molt diferent dissenyar un joc per a un grup de quatre, que per a una classe sencera, per realitzar en un espai obert o en un de tancat, etc.

² **Oriol Ripoll** és especialista en jocs, tant en la creació com en la difusió de tècniques didàctiques per a la seva aplicació. És formador de mestres i educadors en la temàtica i autor de tallers sobre jocs per a diferents museus. Va fer la ponència ***L'ús del joc com a eina educativa***

D'altra banda també cal tenir present els destinataris i la seva forma d'actuar. Els nens d'avui juguen de manera molt diferent que els de fa 40 anys, els jocs per a criatures de tres anys no funcionen per a les de dotze, qui viu a la ciutat utilitzen uns jocs diferents de qui ho fa en un petit poble de muntanya. Tot això condiciona, evidentment, el procés didàctic que cal seguir, el tercer aspecte a tenir en compte.

A l'hora de plantejar-nos un joc, explicàvem els **tècnics d'educació del Museu Marítim**³, primer de tot definim bé allò que volem transmetre: els objectius d'aprenentatge. Després pensem quina metodologia pot ser més adient, és a dir, quines regles el regiran, quines normes establím, etc. El límit el posa la nostra pròpia imaginació, però també hi ha sempre un aspecte econòmic que determina molt i, donat que seran fets a mà per personal del Museu, la nostra pròpia capacitat per construir-los materialment també.

Al Museu Marítim de Barcelona utilitzem habitualment els jocs amb públic infantil que ve en horari extraescolar. Solen ser jocs de pistes que permeten recórrer les sales d'exposicions amb l'excusa de resoldre un enigma, ajuden a fixar-se en aquells objectes que volem posar en valor i trenquen la imatge avorrida que sovint s'assimila als museus. Un altre tipus de jocs són els de les caixes didàctiques. Des de l'any 1999 el CREM disposa d'unes caixes didàctiques que tenen l'objectiu d'aconseguir que els escolars treballin aspectes de la cultura marítima a la pròpia escola. Actualment el Museu disposa de 51 caixes de catorze temes diferents concebudes segons els diversos nivells educatius que es deixen gratuïtament. En moltes d'aquestes caixes hem introduït jocs, creats des del propi CREM, per tal de treballar algun aspecte vinculat amb la temàtica de la caixa. En aquest cas el conductor del joc haurà de ser el mestre a partir de les pautes que se li donen.

³ **Ismael García i Mireia Mayolas**, tècnics del Centre de Recursos Educatius del Mar van explicar *Els jocs de les caixes didàctiques del Museu Marítim; de la concepció a la creació*.

L'arte in gioco

Claudio Cavalli, del grup Clac,⁴ va venir de Brera (Milà) per mostrar els jocs que dissenya per apropar l'art a petits i grans. Cavalli és seguidor de la filosofia de Bruno Munari, artista i dissenyador nascut l'any 1907 a Milà, el qual als anys 60 va posar les primeres pedres d'una filosofia anomenada "art en joc", basada en la creació d'objectes destinats a desenvolupar la creativitat artística i a estimular tant la fantasia com els sentits. Munari pensava que la fantasia i la creativitat incideixen especialment sobre la memòria i, en conseqüència, el joc és un recurs òptim per memoritzar qualsevol cosa.

Com Munari, Claudio Cavalli s'ha especialitzat en la creació de recursos que utilitza per traduir informacions i continguts complexos. El seu mètode de treball segueix la premissa: "fer per entendre", amb propostes que incideixen en la capacitat visual, manipulativa, perceptiva, motor i imaginativa dels infants, dels joves i dels adults. En les seves dues ponències va mostrar diferents tipus de joc que utilitza en els tallers per treballar entorn la llum, el color, les formes, els sentiments, la teatralitat i les històries dels quadres. Joguines úniques per descobrir els grans pintors d'una manera lúdica i, sobretot, activa, concebuts i confeccionats per ell, amb un disseny especialment acurat: reconstruccions tridimensionals de quadres, maletes que contenen tots els colors que pot utilitzar un pintor, equips de llums que permetran entendre els diferents efectes teatrals d'un pintura, teatrins, trencaclosques, etc. No són jocs per utilitzar lliurement sinó, sobretot, objectes que Cavalli fa servir per explicar històries i fer-ne partícips els més petits o els adolescents (hi ha propostes segons l'edat).

Fer jocs, dèiem tots els ponents, no és difícil, però sí que cal haver jugat molt i sens dubte és un instrument amb molt de potencial pels museus.

⁴ El grup Clac, que dirigeix **Claudio Cavalli**, es el responsable de la fira "Arteingioco" que des de l'any 1999 organitzen cada any a Brera i que acull mostres, jocs, música, laboratoris, tallers, i espectacles sobre art destinat a grans i petits que supera els 50.000 participants.

El teatre i el patrimoni

A Catalunya, el nombre de visites teatralitzades a espais patrimonials va en augment any rere any. Només cal fer un cop d'ull a internet per comprovar la gran quantitat d'oferta que hi ha. La seva bona acceptació ve donada ben probablement, deia **Òscar García**⁵, pel fet que permet comunicar el patrimoni d'una manera més dinàmica, interactiva i lúdica.

Segons **Susana Alonso**⁶, el teatre ha començat a entrar al museu quan aquest ha tingut la voluntat d'apropar-se a un ventall més ampli de públic i, sobretot, a un tipus de visitant més actiu i vital, que participa, que riu, que gaudeix i es mou entre el patrimoni tot fent-se'l propi.

L'ús de les formes teatrals ha comportat molts avantatges pels museus. Segons Alonso, aconsegueixen donar una visió de la institució molt més viva i participativa de la que sol tenir habitualment i, en conseqüència, permeten establir un major contacte amb els visitants, cosa que comporta, també, l'atracció de nous públics. Sens dubte el teatre, en les seves diferents formes, és molt útil per contextualitzar el patrimoni i transportar els visitants a una altra època o cultura. I és que la teatralització del patrimoni aconsegueix fer-lo més accessible i, en conseqüència, menys elitista.

El teatre pot ser utilitzat per transmetre conceptes i idees o senzillament per atreure l'atenció dels visitants, tot depèn de l'ús i del format que s'utilitzi. Un d'aquests formats és la visita teatralitzada, en la qual l'actor representa un personatge i es relaciona amb el públic seguint el seu rol. Aquest personatge pot estar present en tota l'activitat o bé fer determinades aparicions per complementar el discurs del guia. L'animació és una altra de les formes teatrals més freqüents, on els actors fan esquetxos en diferents punts del recorregut del museu; menys freqüent és el taller teatral, en el qual el públic es transforma en actor. I finalment també hi ha el format clàssic de l'espectacle.

⁵ Òscar García dirigeix l'associació teatral La Jarra Azul i va fer la conferència **El teatre per comunicar el patrimoni**

⁶ Susana Alonso Argul, co-directora Re-crea Accions Culturals i va fer la conferència **Ús i abús del teatre als museus**

Si bé avui l'oferta teatral per transmetre continguts patrimonials és molt àmplia, Susana Alonso es demanava si el teatre és un recurs aplicable a tot tipus de fets expositius. Si tot és tot teatralitzable, si sempre són lícites les llicències dramàtiques. Quan un museu es planteja fer una activitat teatralitzada és important tenir clar per què es fa, és a dir, quins resultats es té previst obtenir. Què es vol transmetre, per a quin tipus de públic i, en conseqüència, quan s'ha de fer aquesta oferta i on. Voler fer una activitat teatralitzada sense que hi hagi un projecte de difusió o d'educació que la sustenti sol donar uns resultats molt pobres, afirmava.

Tant Susana Alonso com Òscar García, defensaven que a l'hora de plantejar-se una activitat teatralitzada s'ha de comptar amb el perfil professional dels actors. No tothom està capacitat ni té les eines necessàries per connectar amb el públic, i respondre ràpidament als estímuls d'aquests, siguin o no verbals. Pel marc en el qual es treballa, aquests actors o actrius han de ser molt rigorosos amb la informació que transmeten, per la qual cosa és especialment convenient preparar l'activitat de manera conjunta amb els tècnics del museu. Abans de dissenyar l'activitat l'equip format per tècnic del museu i l'actor han de fer un bon anàlisi del públic al que volen adreçar-la, la durada i l'espai, per tal d'estructurar-la de la manera més adequada. Una altra cosa determinant serà el pressupost amb el qual es compta, ja que el contracte d'actors no és el mateix que el de guies o educadors de museus, és probable que calgui fer una despesa important en vestuari, etc.

Una activitat teatralitzada, on els actors esdevenen importants agents en la transmissió del patrimoni, no pot ser entesa, en un museu, únicament com un element d'entreteniment, sinó que ha d'anar més enllà en els seus objectius. Els equips formats per museòlegs i actors tenen una gran feina a fer en la investigació de l'educació lúdica en els museus, que esperem es vagi desenvolupant amb bon criteri.