

# UN EXEMPLE DE MATERIALS EDUCATIUS AUTÒNOMS

## ELS JOCS DE PISTES DE CAIXAFORUM

**Montse Sampietro**

(mmsampietro.fundacio@lacaixa.es)

---

Els jocs de pistes constitueixen un programa educatiu familiar que va començar a CaixaForum l'any 2003. Aquesta activitat s'inclou dins el grup d'activitats autoguiades o autònomes elaborades pel Servei educatiu adreçades a les famílies que inclou, també, unes motxilles per conèixer l'edifici, un joc de construccions entorn el pati creat per Arata Isozaki i un kit per treballar aspectes del mural de Sol LeWitt que es troba al vestíbul de CaixaForum.

La característica principal de les activitats autoguiades es que actuen com a mediadores en el procés educatiu i, per tant, han de contenir les estratègies necessàries per propiciar experiències de coneixement més enllà de la lectura d'una informació. Sembla, doncs, que és precisament en l'autonomia on radica la principal dificultat. Tenint en compte això, el joc de pistes vol aprofitar els canals de comunicació existents en la família. Així, els adults intervenen d'una manera molt activa en el procés educatiu i actuen com a educadors alhora que aprenen. Al nostre parer, les activitats autoguiades han de ser una eina que afavoreixi no només l'aprenentatge sinó també la comunicació entre els membres del grup familiar.

El joc de pistes és un tipus d'activitat molt recurrent que té el seu origen en el món de l'entreteniment i no en l'entorn museístic. Així, trobem jocs de pistes per fer un recorregut per la ciutat, per conèixer les plantes d'un jardí botànic, per jugar online, etc. Està clar, doncs, que com a activitat no és novedosa però sí que pot ser-ho l'orientació que adquireixi i el objectius que ha d'assolir. En el nostre cas, hem volgut aprofitar algunes de les seves característiques per crear una línia de treball que té a veure amb la nostra manera d'entendre la mediació amb

l'art i que, òbviament, comparteix filosofia amb les altres estratègies educatives que posem en marxa en el nostre departament. És per això que la noció que tenim del joc de pistes no és la d'una gimcana. No es tracta de passar per uns punts determinats per aconseguir un premi —no hi ha premi o, en tot cas, el premi és el propi aprenentatge— o de trobar tots els elements d'un color que hi ha en una pintura. Quin sentit pot tenir demanar els nens que busquin quelcom només pel fet de buscar-ho si no aprofitem la descoberta? Fer observar o buscar alguna cosa adquireix sentit quan la troballa ens explica una idea, ens ajuda a pensar sobre ella o ens convida a fer-nos preguntes.

El joc de pistes es concreta en un fulletó que les famílies porten en la seva visita a l'exposició. El paper conté propostes de petites activitats que potencien l'observació, fan fixar en determinats aspectes que no es veuen a simple vista, proporcionen informació, encara que en petites dosis, i responen a preguntes que menen a altres preguntes.

Per elaborar el joc de pistes creem un o més itineraris per l'exposició. Seleccionem uns temes a treballar fent una lectura pròpia a partir de les obres exposades. En alguns casos, es donen varies opcions que exploren temes transversals, com ara reconstruir el context històric i social de l'època a partir d'unes pintures del segle XVIII, fer referència a la meteorologia o a les matemàtiques per descobrir més coses d'un quadre o entendre determinats aspectes d'una cultura antiga a través de la seva relació amb els animals. L'itinerari es divideix en varies parades davant d'obres que s'indiquen o que s'han de buscar a partir d'alguna descripció i allà s'orienta l'espectador per a que observi, es faci preguntes sobre l'obra, miri de respondre'n algunes i realitzi alguna petita activitat que l'ajudi a aprofundir una mica més en la idea que s'està treballant. Les activitats poden ser de tot tipus i sempre miren d'anar més enllà de l'art de manera que aquest s'aprofiti com a eina de coneixement per saber més coses sobre el món que ens envolta, al marge de la disciplina que puguem fer servir per explicar-nos-ho.

No podem oblidar que el material de base es la lectura, que llegir dret es incòmode així que la brevetat, la concisió i l'agilitat en el llenguatge son

fonamentals per a que l'espectador no desisteixi. Tot depèn de la seva iniciativa, no hi ha un mediador que l'interpel·la així que el joc de pistes l'ha d'engrescar de manera suficient com per a que segueixi endavant. D'altra banda, un disseny adequat, unes il·lustracions de qualitat i una llargada controlada contribueixen sobremanera a l'efectivitat del que es vol aconseguir.

El *Flis-Flas* és una variant del joc de pistes que realitzem al voltant de les exposicions d'art contemporani. L'objectiu és que els espectadors es familiaritzin amb les noves maneres de fer art, amb els temes que treballen els artistes contemporanis i amb els recursos que fan servir per abordar-los. Aquí es potencia la relació entre allò que s'està observant i l'experiència de l'espectador ja que la pertinença a un mateix context històric proporciona molts elements per afavorir la comprensió.

En definitiva, si diem que el joc serveix bàsicament per pensar sobre el que observem, no exagerem. En la majoria dels casos no hi ha una resolució predeterminada o una resposta única a las qüestions que es plantegen i sovint les respostes porten a fer-se més preguntes. Al final, es tracta, simplement, de mirar i pensar en grup, que sempre és molt millor que fer-ho sol.

**Montse Sampietro**

Servei educatiu de l'Àrea de Gestió de Centres  
Fundació "la Caixa"