

Jocs tradicionals, memòria i aprenentatge entre diferents generacions

Universitat al Barri

A partir de la recerca sobre el programa “Los juegos de antes” de Canyelles Aprèn.

Comunicació de:

Valeska Cabrera UAB | Jessica Cabezas UB



Imatge il·lustrativa

Abans de començar... una pregunta

La vostra experiència també és coneixement.

 **Quin joc recordeu de la vostra infància?**

Què es necessitava per saber jugar?

 **baldufa**

 **bales / caniques**

 **corda**

 **xapes**

No busquem “la resposta correcta”: busquem records, regles, habilitats i maneres de relacionar-nos.

Idea clau

Els jocs tradicionals com base d'interaccions passades, actuals i futures.

Són una forma de patrimoni viu que es transmet quan algú el recorda, l'explica... i el torna a posar en joc.



Memòria

Guarden històries de vida, del barri i d'una època.



Aprenentatge

S'aprèn fent:
coordinant, provant,
observant i repetint.



Relació

Cal negociar regles,
cooperar, competir i
tornar a començar.



Comunitat

Quan es
comparteixen,
connecten
generacions i
espais.

Referències: (Becerril-González & Bores-Calle, 2019; Gradaille et al., 2021; UNESCO, 2003).

Què apreníem mentre jugàvem?

Aprenentatges que sovint no portaven llibre, aula ni examen.

1

Coordinar el cos

precisió, equilibri, ritme

2

Pensar estratègies

anticipar, provar, decidir

3

Negociar regles

què val, què no val, quan es repeteix

4

Cooperar

ajudar, esperar torn, fer equip

5

Crear amb pocs recursos

reutilitzar, fabricar, imaginar

6

Gestionar conflictes

discutir, acordar, tornar al joc

Això també és aprendre: aprenentatge informal i experiencial.

Referències: (Dewey, 1938; Polanyi, 1966; Schön, 1983).

Aprendre sense dir-ne “aprendre”

Una part del saber es construeix des de l'experiència.



Exemple: “fer ballar” una baldufa no s’aprèn només llegint instruccions. Cal mirar, provar, notar la força i corregir el gest.

Referències: Dewey (1938); Schön (1983); Polanyi (1966).

El cas de Canyelles: “Los juegos de antes”

Una iniciativa comunitària nascuda de les mateixes persones protagonistes.

Canyelles · Nou Barris

Barri d'origen obrer, amb identitat veïnal i fort teixit associatiu.

 **Escola d'adults**

 **Associació / barri**

 **Jocs recuperats**

El projecte neix del desig de continuar aprenent i de compartir els jocs de la infància.

1

Es coneixen en un CFA

Continuaven formant-se després de jubilar-se.

2

Recuperen jocs

Donacions, records, restauració i fabricació artesanal.

3

Els comparteixen

Casals, escoles, biblioteques i universitats.

Article base, apartats “Programa Los juegos de antes” i context de Canyelles.

Com ho vam estudiar?

Rigor acadèmic, explicat de manera clara.



Enfocament

Recerca qualitativa amb indagació narrativa: entendre significats, trajectòries i experiències.



2 informants clau

Dos impulsors del projecte, de 75 i 78 anys, amb coneixement directe de la iniciativa.



Dues tècniques

Entrevistes semiestructurades + observació participant en activitats comunitàries.



Anàlisi

Codificació temàtica inductiva amb suport d'ATLAS.ti.

No busca generalitzar a totes les persones grans. Busca comprendre en profunditat una experiència situada i significativa.

També es van respectar criteris ètics: consentiment informat i anonimat.

Metodologia de l'article: indagació narrativa, entrevistes, observació participant i anàlisi temàtica.

Cinc dimensions que emergeixen de la recerca

El joc apareix com una pràctica molt més àmplia que l'entreteniment.



Categories d'anàlisi de l'article (Taula 1).

Resultat 1 - La memòria que es toca

Els objectes no són només coses: expliquen formes de viure, fabricar i relacionar-se.



“No teníem diners per comprar joguines, però ens les enginyàvem per jugar amb tot.”

El joc recorda materials, carrers, oficis, habilitats manuals i maneres de resoldre problemes.

No és només nostàlgia: és memòria col·lectiva.



creativitat



reutilització



enginy

Resultats, dimensió lúdico-memorial. Cita traduïda al català per a la sessió. Imatge il·lustrativa.

Resultat 2 · Quan el joc crea comunitat

L'aprenentatge circula entre generacions quan hi ha presència, temps i experiència compartida.

“El joc no té fronteres...”

- facilita el contacte sense exigir grans explicacions;
- permet participar a ritmes diferents;
- fa visibles els sabers de les persones grans;
- obre converses entre infants, famílies i comunitat.

Persones grans = mediadores culturals, no només “receptores” d'activitats.



Resultats, dimensió comunitari-relacional i intergeneracional. Cita traduïda al català. Imatge il·lustrativa (no és del treball de camp).

Resultat 3 - El que passa emocionalment

Quan una experiència deixa petjada, també hi ha aprenentatge.



***“Un dels nois es va posar a plorar i em va abraçar:
«t’estimo molt, m’ho he passat molt bé».”***



Reconeixement

“El que jo sé serveix.”



Pertinença

“Això també és història del barri.”



Utilitat social

“Encara puc aportar.”



Benestar

Gaudir, riure, recordar i compartir.

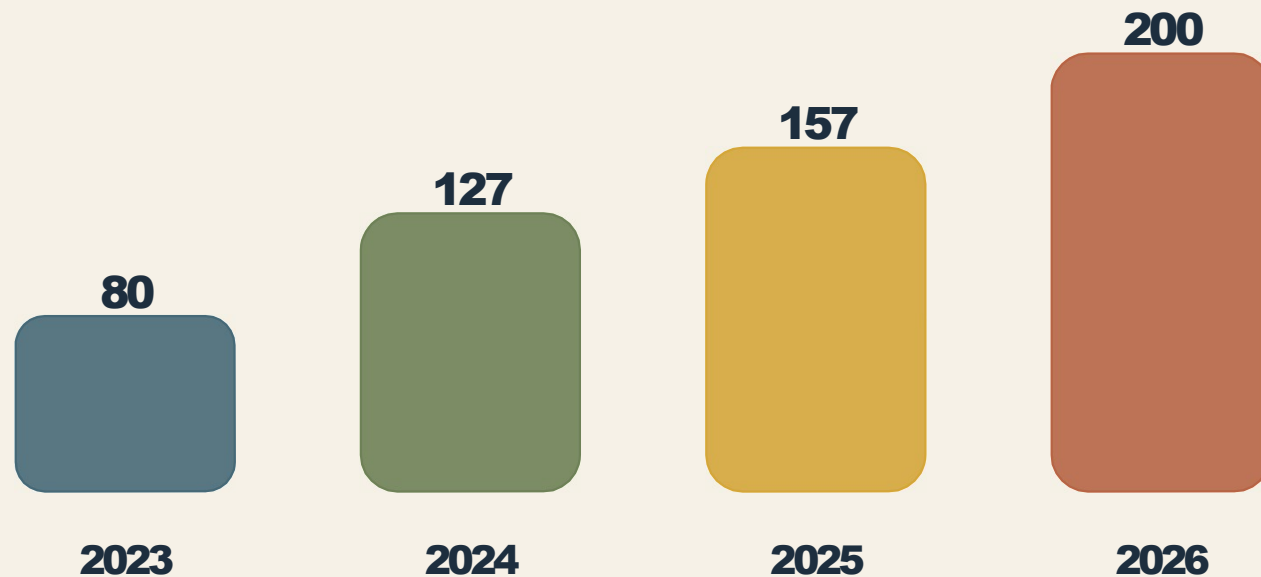
Resultats, dimensió socioemocional. (Sanz Arazuri & Ponce de León, 2025; Teater, 2016). Cita traduïda al català.

De Canyelles a altres espais

La iniciativa ha anat circulant per contextos comunitaris i educatius.

564

persones participants o
visitants registrades en
les activitats observades



Espais: casals de barri · escoles infantils · biblioteques
universitàries · universitat

Dades de l'article, Taula 3: 80 (2023), 127 (2024), 157 (2025), 200 (2026); total = 564.

Un repte important: qui ho continuarà?

El patrimoni viu necessita relleu, documentació i comunitat.

3

persones van impulsar inicialment el projecte

2

continuen actualment vinculades a la iniciativa

El risc no és només perdre objectes: és perdre històries, gestos i maneres de fer.



Documentar

fotos, vídeos, relats, fitxes de jocs



Fer relleu

incorporar persones de diferents edats



Crear aliances

escoles, universitats, biblioteques, entitats



Mantenir-ho viu

no només exposar: tocar, provar i jugar

No és una batalla entre “abans” i “ara”

La recerca no planteja que la tecnologia sigui l'enemic.

ABANS

- carrer i espai públic
- objectes fabricats o reutilitzats
- joc corporal
- regles transmeses oralment

**La pregunta:
què podem
combinar?**

ARA

- videojocs i pantalles
- noves comunitats de joc
- habilitats digitals
- formes noves de crear i compartir

“Cada època té les seves coses.” — participant 2

Resultats: contrast temporal. Cita traduïda al català. L'article compara passat i present, però no fa una crítica explícita a la tecnologia.

Què ens ensenya aquesta recerca?

Cinc idees per mirar els jocs tradicionals amb ulls nous.

- 1 El joc és cultura** No només entreteniment.
- 2 S'aprèn en molts llocs** L'experiència també produeix saber.
- 3 La memòria es transmet** Quan es comparteix, deixa de ser només individual.
- 4 Les persones grans eduquen** Són agents culturals i comunitaris.
- 5 El patrimoni s'ha de practicar** Per mantenir-lo viu, cal tocar-lo, explicar-lo i recrear-lo.

En una ciutat educadora, els sabers de la vida quotidiana també formen part del dret a aprendre.

Síntesi de conclusions de l'article.

Fem memòria, fem recerca

Una petita activitat per convertir records en coneixement compartit.

Penseu en un joc de la vostra infància...



1. Què necessitàvem?

materials, espai, persones...



2. Què apreníem?

habilitats, normes,
estratègies, convivència...



**3. Es podria aplicar a
l'actualitat?**

una regla, un objecte, una
història, una manera de fer...

Després, compartim 3 o 4 exemples amb el grup.



Jugar també es aprendre...

...i encara ho pot ser, si mantenim vius els sabers, els vincles i les ganes de compartir-los.

Gràcies

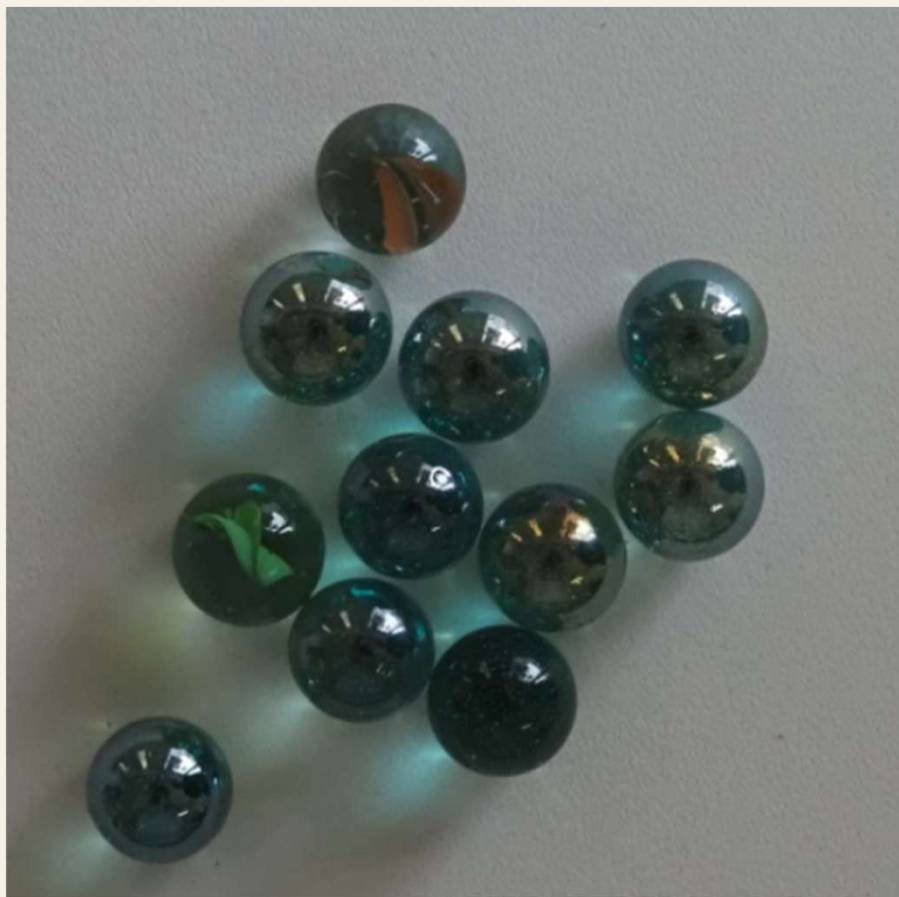
Valeska Cabrera i Jessica Cabezas

Referències clau

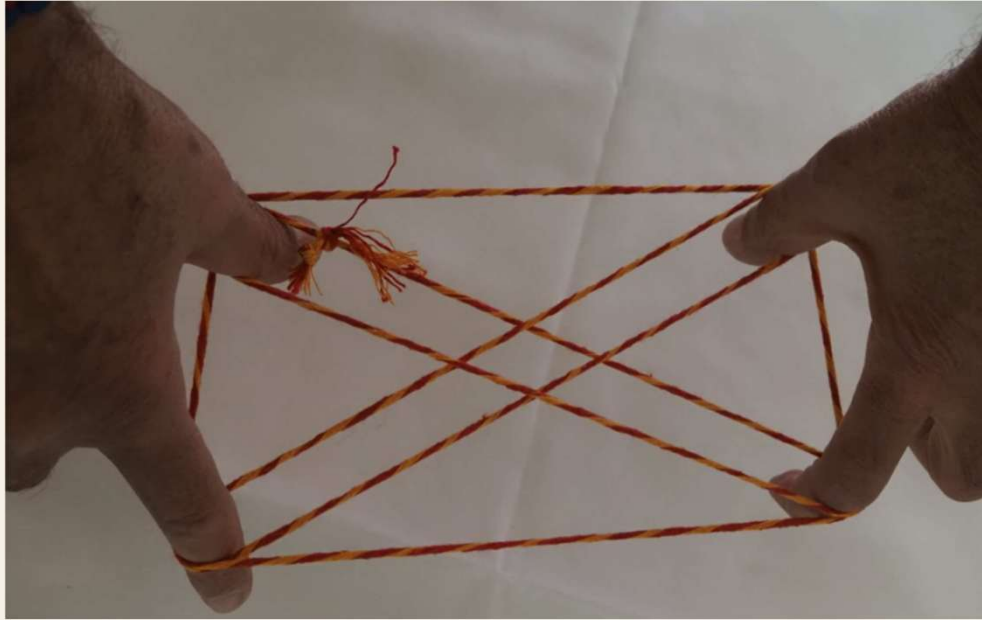
Selecció de fonts utilitzades en la recerca i en aquesta sessió.

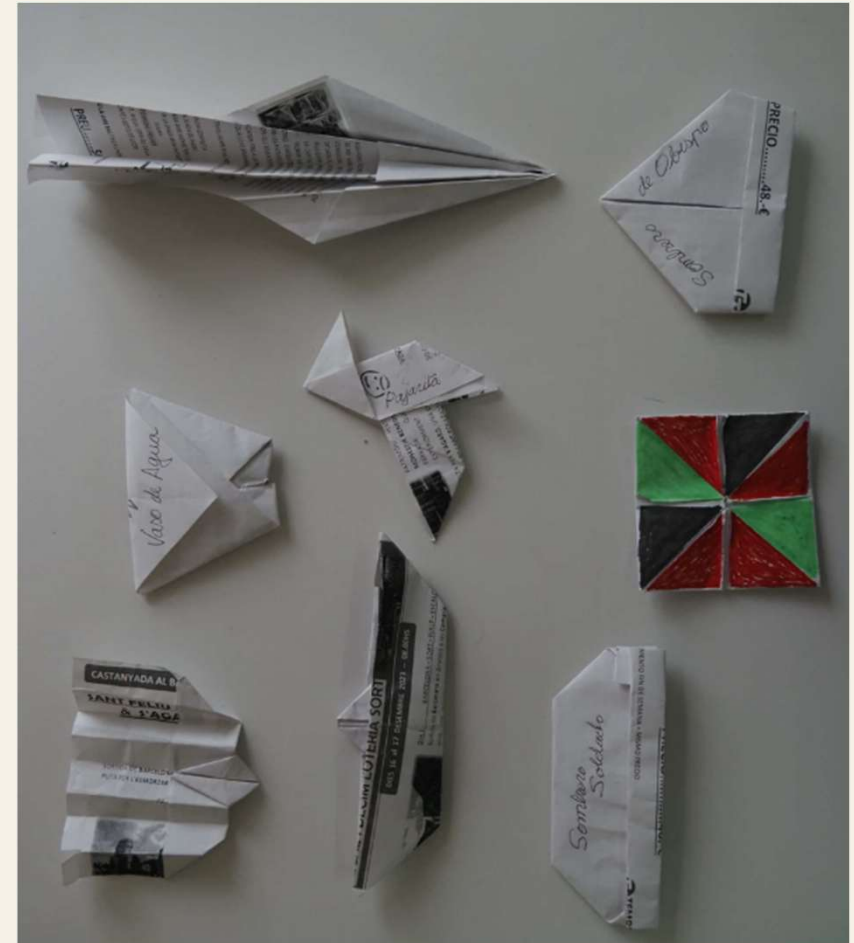
- Becerril-González, R., & Bores-Calle, N. (2019). Claves para el diseño de propuestas educativas intergeneracionales a partir de una experiencia de actividad física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 21, 111–124.
- Cabezas Alarcón, J., & Cabrera Cuadros, V. (2026). Juegos tradicionales y aprendizaje intergeneracional: alfabetización cultural entre personas mayores e infancia.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Gradaílle, R., Caride, J. A., & Caballo, M. B. (2021). Construyendo ocios intergeneracionales, entre la vida y la escuela. *Psychology, Society & Education*, 13(3), 27–38.
- Teater, B. (2016). Intergenerational Programs to Promote Active Aging: The Experiences and Perspectives of Older Adults. *Activities, Adaptation & Aging*, 40(1), 1–19.
- UNESCO. (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*.

La presentació adapta el contingut acadèmic a una sessió divulgativa; no substitueix el text complet de l'article.











**Preguntas,
comentarios...**