Eugeni Castaño (Creador de jocs de taula): 'Deixar guanyar els més petits és un error'



El santcugatenc Eugeni Castaño és mestre per vocació i creador de jocs de taula per passió. Té 10 jocs publicats, amb Cargolino Valentino entre els més valorats, i set més en procés de publicació, i que veuran la llum entre aquest any i el 2022. Castaño defensa que el joc no té edat, que és una eina fonamental per a l'educació i el procés d'aprenentatge, tant de grans com de petits i, avisa que és un error deixar guanyar les criatures. A través del joc es pot educar en valors, treballar les emocions i entendre que s'ha de saber perdre, però també guanyar.

Ets mestre d'educació primària i em consta que gaudeixes molt de la professió. Amb tot, com t'ha canviat el darrer any la manera de fer i la relació amb els alumnes, a causa d'aquesta pandèmia?
Sí, et confirmo que gaudeixo moltíssim de la meva professió i em sento afortunat de poder realitzar dia a dia el que més m'agrada, i espero que això es mantingui durant molt de temps. Aquest any ha estat un premi poder continuar amb aquesta activitat, amb aquesta normalitat, per dir-ho d'alguna forma. El fet de poder assistir a escola, compartir el dia amb els meus alumnes i aportar un dia a dia el més normal o natural possible.

L'any passat quan va arribar de cop la pandèmia, les relacions amb l'alumnat a través de les pantalles, et van xocar?
Va ser difícil perquè penso que la nostra professió i, pròpiament, el dia a dia de l'escola, no és subtituible per una pantalla, és molt diferent. El contacte que tenim amb els nostres alumnes, especialment amb alumnes d'infantil i primària, va molt més enllà d'un simple seguiment que, potser, és el que vam intentar fer, o vam aconseguir durant el temps de la pandèmia. Actualment, hem pogut recuperar aquest contacte més directe, aquest dia a dia amb ells, i aquesta part emocional que ens uneix, i que ens permet fer millor la nostra tasca i que també ells, doncs, puguin continuar aprenent d'una manera normalitzada.

Un dels temps que t'apassionen són els jocs de taula, que també t'hi dediques amb creacions d'èxit (en parlarem també). Com els utilitzes a l'aula les criatures?
El que intento i provo en el dia a dia és que els alumnes siguin feliços a l'escola. A través dels anys te n'adones que quan un alumne se sent a gust, se sent bé i motivat a classe, doncs, té més ganes d'aprendre i, a partir d'aquí, doncs, l'èxit gairebé que està assegurat. El que provo és això, que els alumnes vinguin contents i satisfets a l'escola, que estiguin en un ambient agradable, i això ja afavoreix de per si el fet de que tot marxi rodat. Els jocs són una eina que...no és cap novetat perquè s'han utilitzat durant molts anys en l'àmbit educatiu, ara potser sí que estan en primera línia, però sempre hi han estat presents i és una eina molt útil, perquè d'una manera divertida i lúdica pot arribar a transferir en aquests aprenantges o, d'alguna manera, donar peu a que aquests alumnes arribin a assolir continguts d'una manera més motivadora, divertida i, al cap i a la fi, més interessant.

Per què és tan important que les criatures d'ara s'asseguin per jugar a jocs de taula?
Amb la pandèmia la venda i, pròpiament, l'ús dels jocs de taula ha crescut molt. Entorn a un 50% del que es facturava anys anteriors. Això demostra, d'alguna forma, la voluntat de poder compartir temps en família i de poder continuar passant una bona estona, gaudint i aprenent conjuntament. El joc de taula no deixa de ser una

Noticia disponible a https://www.cugat.cat/diari/entrevista/153714.html

Copyright 2024 Cugat.cat

eina social per compartir temps amb la resta de persones i, per tant, en aquest cas, moltes vegades, el que exigeix és que l'adult comparteixin amb els infants una estona al voltant d'una taula i que estiguin junts realitzant una mateixa activitat. El que trobo d'alguna forma és que, a vegades passa, aquestes noves tecnologies, que són igualment interessants perquè podem trobar coses molt positives i enriquidores, s'utilitzen com un simple entreteniment en el qual la persona (ja sigui infant o adult) pot estar tranquil·la i sola i és diferent, potser, el concepte. Les noves tecnologies tampoc no són el ma. Tenen parts molt positives i interessants, però si s'utilitzen d'una manera adequada.

Tu mateix et vas convertir en creador de jocs de taula. Com va ser aquest procés?
Sempre he estat una persona molt creativa. Dibuixava, creava coses amb diferents materials...però tot allò que feia, quedava, finalment, guardat en algun lloc i, fins i tot, a les escombraries. Crear i desfer. Va haver un moment en el que em vaig plantejar el fet de crear alguna cosa que quedés, i com que el fet d'escriure un llibre és més complicat (riu) i no ho veia factible en el meu cas, doncs em vaig plantejar el fet de crear alguna altra cosa. Durant un temps em vaig dedicar a fer retrats de persones, perquè el fet de dibuixar m'ho feia passar molt bé i en gaudia, però no deixava de ser una activitat que era com molt solitària. El joc és una activitat que sempre ha format part de la meva vida. Des de ben petit, la meva mare em va transferir el valor del joc i era una activitat de la qual tenia molt bon record, i que d'alguna forma volia continuar mantenint en la meva vida actual. Va ser llavors quan em vaig plantejar la possibilitat de que si no escrivia un llibre, potser podia crear un joc. És així com de les activitats que realitzava a classe amb els meus alumnes, va sortir un dia una idea, que va ser el fet de crear un joc on no guanyés qui arriba primer, sinó qui arriba últim i va ser així com va sorgir Cargolino Valentino, i a partir de llavors tot va anar molt rodat, fins a la situació actual que podem dir que és una activitat que hi dedico força temps de la meva vida.

És important, també, a través del joc, educar en valors?
El joc t'ajuda a aprendre tot un munt de coses que, potser, d'una altra forma seria molt més complicada. S'ha de saber guanyar i saber perdre, però sobretot gaudir d'allò que fas. Sempre es diu que no és important guanyar, sinó participar, però després aquella dita queda en els núvols, es perd, i a vegades no acaba de materialitzar-se com voldríem. A través del joc, el que intento és assegurar una part divertida, on les persones que interactuen puguin passar una bona estona, però sí que és que després de tots els jocs que he anat creant i s'han anat publicant, pots extreure'n una part educativa, un valor i una sèrie d'aprenentatges que també poden resultar útils.

A qui li costa més perdre, als adults o als infants?
A tots els hi costa una mica (riu). El que és cert és que s'ha de perdre i per poder aprendre a perdre s'ha de jugar molt. A vegades hi ha una equivocació que és el fet de deixar guanyar els més petits, o altres persones, perquè no s'enfadin o aprenguin a jugar, i jo crec que això és un error que no s'ha de cometre. El més important és adequar el joc a l'edat o a la tipologia de persones amb les quals juguem. Està clar que a tothom li agrada guanyar.

Clar, és important ajudar als petits a gestionar la fustració de perdre...
Correcte. Sí sí. És un aprenentatge que hem d'assolir totes i tots perquè hi ha adults que no saben perdre o que no saben guanyar...també han d'entendre que és una activitat conjunta, que va molt més enllà d'un resultat. Tot plegat, crec que no té a veure amb l'edat. Crec que la part positiva del joc és que no entén d'edats. És una eina i un recurs molt interessant, independentment de si ets adult o infant, que sempre ajuda a aprendre, en qualsevol moment de la teva vida.

Sempre he pensat que és tan complexa la part de la creació d'un joc de taula...com es fa? Com funciona això de crear un joc de taula?

Noticia disponible a https://www.cugat.cat/diari/entrevista/153714.html

Copyright 2024 Cugat.cat

Generalment hi ha dues maneres d'iniciar un joc. Pot ser a partir d'una temàtica, com deia abans, vull que sigui un joc en el que hi hagi una cursa però que no guanyi qui arribi primer, sinó l'ultim, i en aquest cas ambientat en uns cargols perquè són molt lents i no tenen pressa...o bé, a partir d'una mecànica, on guanya, per exemple, qui es queda sense cartes. Sempre hi ha dos punts de partida que els autors no ens posem d'acord en saber dir quina és millor de les dues, però el cert és que és un inici que mica en mica vas desenvolupant. En primera instància és un treball molt personal perquè, prèviament a testejar el joc, has de fer un esforç molt gran de creació, d'intentar establir una relació entre els components, les mecàniques...veure que tot funciona correctament...i, a partir d'aquí, quan ja tens una petita criatura, quan ja tens alguna cosa que té sentit, doncs comencens a provar, i aquí és on ve la feina intensa i impotant, que és el fet de, a partir de les interaccions entre les persones, veure cap a on va el joc, cap a on vols que hi vagi i fer les correccions pertinents perquè funcioni correctament.

Calen moltes hores? com t'ho muntes tu, tenint el teu dia a dia i una feina estable com a mestre?
En el meu dia a dia realitzo la meva jornada laboral com a mestre, que és la meva professió i el que més m'agrada. Per a mi la creació de jocs no deixa de ser una afició, és un àmbit que m'aporta benestar, alegria i moltes amistats, i la vertat és que intento dedicar estonetes, sobretot a les nits quan els petits dormen, perquè a part de ser mestre, soc pare i les tardes les tinc plenes sempre i, per tant, tot queda ajornat fins a les nits. No m'hi dedico cada dia, però sí és cert que hi dedico cada vegada més temps perquè, afortunadament, són molts els projectes que han anat sortint, són molts projectes els que han de sortir en un futur, i bé requereixen un temps. El que sí que és cert és que darrerament intento treballar també amb altres persones, intento fer projectes amb altres companys perquè és una manera diferent de treballar, on vas acompanyat, interactues amb altres persones, amb les seves maneres de fer i actuar, i resulta també molt divertit. Però sempre ho faig amb la visió de que això és més una afició i que no pas un treball, malgrat les hores que hi pugui dedicar, i que haig de gaudir-ne, que haig de passar-ho bé, i en cap moment preocupar-me o angoixar-me per això. Ha de ser una diversió i no una altra professió o segon treball.

A part de Cargolino Valentino, tens altes jocs publicats com Ticket to Mars o Nubes, entre d'altres. A part, vas guanyar el premi al millor autor novell de l'any al festival Dau Barcelona...un honor tot plegat per a tu...
I tant. Les distincions et reconforten i animen a continuar amb aquesta feina o afició. Fins ara, hi ha un total de 10 jocs publicats i n'hi ha 7 projectes més oberts. 7 jocs que estan per arribar entre 2021 i 2022 i la veritat és que estic molt content i satisfet i, sense dubte, el premi de Dau Barcelona va ser un premi que em va donar una mica més de reconeixement i la possiblitat de poder accedir a noves editorials, a altra gent i que els meus jocs poguessin tirar endavant. Va ser una bona empenta de la qual estic molt orgullós i agraït.

D'aquests 10 jocs que tens publicats fins ara, amb quin et quedes?
La veritat és que no et sabria dir. De bones a primeres et diria que em quedo amb un que li han publicat al meu fill, perquè tinc un fill que ha agafat també el rol de creador, i, tot i que és ben petit, li van publicar i haig de dir que em sento molt orgullós perquè, a més, crec que pot agradar molt a la gent. En aquest cas es diu El Palomar, de l'editorial Átomo Games. De casa, el que em quedo és aquest, malgrat que no és meu. Dels altres...suposo que per qualsevol autor sempre el primer joc que li han publicat és el que sempre li té una estima especial i diria que en aquest cas potser em quedaria amb Cargolino Valentino, per tot el que ha suposat per a mi a nivell personal...a nivell internacional, a més, està pendent que es pugui publicar a la Xina, a diversos països europeus i, potser, també al Canadà, i com ha recollit diversos premis, doncs li dona una certa rellevància. Per tant, si m'hagués de quedar només amb un et diria Cargolino Valentino.

Noticia disponible a https://www.cugat.cat/diari/entrevista/153714.html

Copyright 2024 Cugat.cat