

El joc infantil i la seva metodologia

CFGS.EDI.M04/0.10

CFGS - Educació infantil

Aquesta col·lecció ha estat dissenyada i coordinada des de l'Institut Obert de Catalunya.

Coordinació de continguts

Ma. Lluïsa Cortiella Arasa

Redacció de continguts

M^a Lluïsa Cortiella Arasa

Francisca Fernández Rodríguez

Dolores Manuela Sánchez Castillo

Agraïments

A la llar d'infants Els Menuts de la Pineda de Gavà i a la ludoteca Olzinelles del districte de Sants-Montjuïc.

Primera edició: setembre 2010

© Departament d'Ensenyament

Material realitzat per Eureka Media, SL

Dipòsit legal: B-27.230-2011



Llicenciat Creative Commons BY-NC-SA. (Reconeixement-No comercial-Compartir amb la mateixa llicència 3.0 Espanya).

Podeu veure el text legal complet a

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/legalcode.ca>

Introducció

El joc és l'activitat bàsica i fonamental que fan els infants de manera natural. Amb el joc aprenen i s'expressen.

Joc i infància són conceptes associats, el joc està considerat un dret fonamental dels infants, el dret a jugar.

Des d'aquest plantejament, els professionals de l'educació infantil han de conèixer i aplicar la metodologia del joc en les seves propostes d'intervenció amb els infants.

En el conjunt dels mòduls del cicle, la metodologia del joc es pot considerar un mòdul transversal, ja que el joc impregna la vida dels infants, és la manera natural que tenen per aprendre i desenvolupar totes les seves capacitats (motrius, cognitives, afectives i socials). A més a més, el joc els proporciona plaer i alegria. Per tant, on hi ha infants, hi ha joc.

La unitat formativa "El joc i les joguines" està integrada per la unitat anomenada "El joc i la joguina en el model lúdic", en què s'exposen les diferents teories i els diferents autors que han estudiat el joc i que avalen l'important paper que té en el desenvolupament integral dels infants. Això justifica el model lúdic com a model d'ensenyament-aprenentatge més adequat en l'educació infantil. També s'aborda el paper de les joguines com a transmissores de valors socials i la normativa que les regula per tal de garantir la seguretat dels infants en utilitzar-les.

La unitat formativa "Implementació d'activitats d'oci i lleure" està integrada per dues unitats: "El joc com a recurs lúdic" i "Les activitats educatives en el lleure".

En la unitat "El joc com a recurs lúdic" es descriuen diversos tipus de jocs, des dels jocs més tradicionals fins als jocs que utilitzen les noves tecnologies. S'hi treballen, entre altres aspectes, les capacitats que els jocs contribueixen a desenvolupar en els infants, l'adaptació de jocs en funció de les característiques de l'infant o l'elaboració de fitxes de jocs. El paper de l'educador en el joc del infants resultarà especialment interessant. L'educador/a ha de fer una sèrie de tasques abans, durant i després de la sessió de jocs. D'aquesta manera, haurà de preparar el context en què el joc es durà a terme, els recursos que utilitzarà per presentar els jocs d'una manera que motivi els infants a participar-hi, els haurà d'observar, etc.

La unitat "Les activitats educatives en el lleure" se centra en la descripció i la planificació de diversos tipus d'activitats lúdiques. La planificació d'aquestes activitats es considera des de l'àmbit de l'educació formal, però també, i més especialment, des de l'àmbit de l'educació no formal, dins les activitats d'oci i lleure educatiu. Tot i que en aquestes situacions lúdiques també poden aparèixer conflictes diversos, són especialment adequades per anar introduint els infants en el respecte a unes normes bàsiques de conducta. Aquestes normes es poden generalitzar a altres situacions de la vida i pretenen afavorir la integració social dels infants. S'hi donen diferents pautes d'intervenció per tal de prevenir i abordar

possibles conflictes en el desenvolupament d'activitats lúdiques. La planificació d'aquestes activitats també inclou la manera com avaluar-les i l'elaboració d'instruments d'observació.

La unitat formativa "Disseny de projectes d'intervenció d'oci i lleure educatiu" està integrada per dues unitats: "L'oferta lúdica per a la petita infància" i "Els projectes d'intervenció d'oci i lleure educatiu".

En la unitat "L'oferta lúdica per a la petita infància", davant la gran varietat de serveis d'atenció en el lleure per als infants i les seves famílies, es presenten alguns dels serveis i algunes de les entitats de caràcter lúdic. Alhora, s'hi analitza la normativa que els regula, les característiques que presenten, els objectius que tenen i els tipus d'activitats que ofereixen. Ens centrarem a estudiar més àmpliament l'organització de la ludoteca. També s'abordarà la metodologia dels racons com a forma d'organització de l'espai de joc interior i exterior.

En la unitat "Els projectes d'intervenció d'oci i lleure recreatiu" es fa esment dels conceptes d'oci i de temps lliure dins l'àmbit de l'animació com a activitat socioeducativa en la infància. Molts dels valors que promou l'animació sociocultural formen part dels projectes de lleure adreçats als infants. Les característiques de les activitats i els projectes d'educació en el lleure que es basen en el joc, fan que siguin un mitjà molt favorable per promoure la integració de diferents col·lectius d'infants amb dificultats diverses d'integració social. Finalment, com a element globalitzador del mòdul, s'abordarà l'elaboració de projectes lúdics des d'un punt de vista teòric i pràctic.

Aquest mòdul és eminentment pràctic. Per tant, si bé cal llegir els continguts de les diferents unitats, que incorporen molts exemples, es recomana anar fent les activitats web i les activitats d'autoavaluació per tal d'aplicar els continguts a partir de casos pràctics. En els recursos de contingut hi ha casos pràctics resolts. Si voleu ampliar els continguts, cal que reviseu la bibliografia i les pàgines web recomanades.

Resultats d'aprenentatge

En acabar aquest mòdul, heu de ser capaços del següent:

1. Contextualitzar el model lúdic en la intervenció educativa. S'ha de valorar tenint en compte les diverses teories sobre el joc, l'evolució que han experimentat, la importància que tenen en el desenvolupament infantil i el paper que fan com a eix metodològic.
2. Seleccionar joguines per a activitats lúdiques, relacionant les característiques que tenen.
3. Dissenyar activitats lúdiques, relacionant-les amb les teories del joc i amb el moment evolutiu en què es troba l'infant.
4. Implementar activitats lúdiques, relacionant-les amb els objectius establerts i els recursos necessaris.
5. Avaluar activitats d'intervenció lúdica, justificant les tècniques i els instruments d'observació seleccionats.
6. Dissenyar projectes d'intervenció lúdics, relacionant-los amb el context i l'equipament o el servei en què es desenvolupen i els principis de l'animació infantil.
7. Avaluar projectes d'intervenció lúdica, justificant les tècniques i els instruments d'observació seleccionats.

Continguts

El joc i les joguines

Unitat 1

El joc i la joguina en el model lúdic

1. El joc infantil
2. La joguina
3. El model lúdic

Implementació d'activitats d'oci i lleure

Unitat 2

El joc com a recurs lúdic

1. Classificació dels tipus de jocs i la seva adaptació
2. El joc i les noves tecnologies
3. L'educador i el joc infantil

Unitat 3

Les activitats educatives en el lleure

1. Els tipus d'activitats lúdiques i la seva planificació
2. La intervenció en situacions de conflicte en un context lúdic
3. L'avaluació de les activitats lúdiques

Disseny de projectes d'intervenció d'oci i lleure educatiu

Unitat 4

L'oferta lúdica per a la petita infància

1. Entitats i serveis d'oferta lúdica
2. La ludoteca
3. Els espais lúdics

Unitat 5

Els projectes d'intervenció d'oci i lleure educatiu

1. L'animació com a activitat socioeducativa en la infància
2. Integració social per mitjà del joc
3. El projecte lúdic

El joc i la joguina en el model lúdic

Ma. Lluïsa Cortiella Arasa

Índex

Introducció	5
Resultats d'aprenentatge	7
1 El joc infantil	9
1.1 Què és el joc?	9
1.2 Característiques del joc infantil	11
1.3 Teories del joc	12
1.3.1 Teories clàssiques	13
1.3.2 Teories modernes	14
1.3.3 La pedagogia lúdica	20
1.4 Evolució del joc en l'infant	23
1.4.1 Tipus de jocs segons l'edat	23
1.4.2 Tipus de jocs segons l'estadi evolutiu	26
1.5 Joc i desenvolupament	30
1.5.1 Contribució del joc al desenvolupament sensoriomotor	31
1.5.2 Contribució del joc al desenvolupament cognitiu	33
1.5.3 Contribució del joc al desenvolupament afectiu	34
1.5.4 Contribució del joc al desenvolupament social	35
2 La joguina	37
2.1 El paper de la joguina en el joc infantil	37
2.1.1 Funcions de la joguina	39
2.1.2 La joguina en el procés evolutiu de l'infant	39
2.1.3 Creativitat i joguines	42
2.2 La transmissió de valors a través de la joguina i de la publicitat	43
2.2.1 Joguina i societat	44
2.2.2 La joguina en l'educació per a la igualtat i la pau	45
2.2.3 La joguina i l'educació per al consum	46
2.3 Organització del material lúdic	48
2.3.1 Criteris per seleccionar joguines	49
2.3.2 Classificació de les joguines	52
2.3.3 Fitxa de la joguina	52
2.3.4 Manteniment de les joguines	54
2.4 La seguretat en les joguines	54
2.4.1 Legislació sobre la qualitat i la seguretat de les joguines	55
2.4.2 Organismes que vetllen per la qualitat i la seguretat de les joguines	58
3 El model lúdic	61
3.1 Concepte i característiques del model lúdic pedagògic	62
3.2 Recursos i tècniques	63
3.2.1 Espais condicionats	64
3.2.2 Disseny d'espais lúdics	64
3.2.3 Els elements de joc	65

3.2.4	Pautes lògiques de distribució dels espais	65
3.2.5	Establiment de vinculacions	65
3.2.6	Disseny dels equipaments	66
3.2.7	Temps per jugar	66
3.2.8	El paper de l'educador	66
3.3	Fonamentació del model lúdic pedagògic	68
3.4	Contextos lúdics	70
3.4.1	El joc en un context informal	71
3.4.2	El joc en l'educació formal	73
3.4.3	El joc en un context no formal	74

Introducció

Tots els estudiosos del món de la infància han destacat el joc com una de les activitats pròpies dels infants que contribueix tant al seu desenvolupament global com a fomentar múltiples aprenentatges.

La legislació educativa actual identifica el joc com una necessitat bàsica de la infància. Concretament, en l'etapa de l'educació infantil, el joc es considera un recurs idoni perquè s'utilitzi a l'escola, atès el seu caràcter motivador, globalitzador de continguts i mediador d'aprenentatges significatius. A més a més, l'activitat lúdica fomenta la interacció entre nens i nenes, aspecte que constitueix tant un objectiu educatiu com un recurs metodològic de primer ordre.

Aquesta unitat pretén exposar el marc teòric en què es fonamenta el model lúdic en l'educació infantil. Estudiareu com els infants, des de molt petits, utilitzen estratègies eficaces per fer front a diverses situacions, que aniran ampliant i perfeccionant si els en donem l'oportunitat. És a dir, si els oferim un marc de referència educatiu ric, segur, flexible i gratificant que els permeti explorar, manipular, temptejar, investigar, descobrir i, a la vegada, passar-s'ho bé.

Malgrat que els infants juguen espontàniament, és fonamental per a la vostra formació com a educadors infantils adquirir estratègies per saber com fomentar i facilitar el joc dels infants i, alhora, reflexionar sobre el seu valor educatiu.

Treballar la capacitat lúdica amb els infants des dels primers moments significa utilitzar el joc com a contingut per aprendre a experimentar plaer per mitjà d'activitats quotidianes i, així, ajudar-los a donar un sentit personal i satisfactori a tot el que fan. Per exemple, fer que s'adonin de la sensació agradable que comporta mullar-se les mans i la cara quan tenen calor o ajudar-los a emocionar-se amb l'olor del camp després de la pluja. Quan no els agrada fer alguna cosa que convé fer, cal trobar una manera agradable perquè els acabi agradant, etc.

Per tant, aquesta unitat didàctica pretén contextualitzar i, a la vegada, introduir els continguts en què es fonamenta la utilització del joc com a eina metodològica d'ensenyament-aprenentatge en l'etapa de l'educació infantil.

En l'apartat "El joc infantil" es fa una conceptualització global del joc, a partir de les diverses teories, de les característiques que tenen i de la contribució que fan al desenvolupament infantil.

En l'apartat "La joguina" es fa referència al paper de la joguina com a recurs lúdic, com a potenciadora de la creativitat dels infants i com a transmissora de valors socials. També es donen pautes per seleccionar i organitzar el material lúdic. Finalment, s'aborda el tema de la qualitat i la seguretat en les joguines en relació amb la legislació vigent.

En l'apartat "El model lúdic" s'exposen les característiques i les tècniques d'a-

quest model perquè les pugueu aplicar en la vostra pràctica educativa. També es fa referència als tres contextos educatius en què hi ha el joc: el context informal (la família i els parcs infantils a l'aire lliure), el formal (la llar d'infants) i el no formal, en què hi ha una gran varietat de serveis adreçats a la infància, que s'han classificat en tres modalitats (social, cultural i educativa).

Per treballar els continguts d'aquesta unitat és convenient que aneu fent els exercicis d'autoavaluació i les activitats recomanades. Es recomana que feu una primera lectura general de tota la unitat, ja que uns apartats complementen els altres.

Resultats d'aprenentatge

En finalitzar aquesta unitat l'alumne/a:

1. Contextualitza el model lúdic en la intervenció educativa, valorant-lo amb les diferents teories sobre el joc, la seva evolució i importància en el desenvolupament infantil i el seu paper com a eix metodològic.

- Identifica les característiques del joc en els nens.
- Analitza l'evolució del joc durant el desenvolupament infantil.
- Analitza la importància del joc en el desenvolupament infantil.
- Valora la importància d'incorporar aspectes lúdics en el procés d'ensenyament-aprenentatge.
- Estableix semblances i diferències entre les diverses teories del joc.
- Relaciona el joc amb les diferents dimensions del desenvolupament infantil.
- Reconeix la importància del joc com a factor d'integració, d'adaptació social, d'igualtat i de convivència.
- Analitza projectes que utilitzin el joc com a eix d'intervenció, en l'àmbit formal i en l'àmbit no formal.
- Incorpora elements lúdics en la intervenció educativa.
- Valora la importància del joc en el desenvolupament infantil i com a eix metodològic de la intervenció educativa.
- Reconeix les diferents tendències i experiències més rellevants sobre el disseny d'espais lúdics.

2. Selecciona joguines per a activitats lúdiques, relacionant les seves característiques amb les etapes del desenvolupament infantil.

- Analitza diferents tipus de joguines, les seves característiques, la seva funció i les capacitats que contribueixen a desenvolupar en el procés evolutiu de l'infant.
- Valora les noves tecnologies com a font d'informació.
- Elabora un dossier de joguines infantils adequades a l'edat.
- Recopila joguines tradicionals relacionant-les amb l'edat.
- Identifica joguines per a espais tancats i oberts adequats a l'edat.
- Enumera i classifica diferents joguines atenent als criteris de: edat, espai de realització, rol de l'educador, nombre de participants, capacitats que desenvolupen, relacions que s'hi estableixen i materials necessaris.
- Estableix criteris per a la disposició, utilització i conservació de materials lúdics.

- Analitza la legislació vigent en matèria d'ús i de seguretat de joguines.
- Reconeix la necessitat d'adequació a les condicions de seguretat de les joguines infantils.

1. El joc infantil

Pares, pedagogs i educadors coneixen la importància que el joc té en la vida dels infants. Malgrat l'existència d'una extensa bibliografia sobre joc i educació, el joc no sempre és vist com un dels mitjans més adients per aprendre. Encara avui hi ha qui considera el joc només una activitat per distreure's i gaudir, en contraposició a les activitats pròpiament d'aprenentatge escolar, per tant, hi ha qui pensa que a l'escola no s'hi va a jugar, sinó a aprendre. Així, no estarà de més insistir en l'extraordinari valor educatiu del joc en la mesura que contribueix al desenvolupament de l'infant. Per tant, cal entendre el joc com una activitat molt seriosa amb la qual l'infant aprèn de forma natural.

La transcendència del joc en la vida dels infants queda recollida en l'article 7 de la Declaració dels Drets de l'Infant, adoptada per l'Assemblea General de l'ONU el 30 de novembre de 1959.

“L'infant ha de gaudir plenament de jocs i recreacions, els quals han d'estar orientats a les finalitats que persegueix l'educació; la societat i les autoritats públiques s'esforçaran a promoure la satisfacció d'aquest dret.”

Article 7 de la Declaració dels Drets de l'Infant.

1.1 Què és el joc?

El joc és una activitat universal, una constant antropològica que trobem a totes les cultures, una activitat que l'ésser humà practica al llarg de tota la seva vida. Per tant, és una activitat transcendental, fonamental per a l'home, fins al punt que de la seva manifestació i possibilitats d'expressió en pot dependre considerablement l'evolució, el desenvolupament i la maduració.

L'heterogeneïtat del comportament lúdic fa que no hi hagi una definició unitària del concepte de joc. Diferents autors han definit el joc, però la majoria s'han centrat en aspectes concrets del comportament lúdic, hi ha poques definicions que engloben tot el camp lúdic.

Farem diferents aproximacions a la definició de joc amb el propòsit d'emmarcar-ne la conceptualització.

Rüssel (1958) defineix el joc des d'una perspectiva psicològica i atenent al joc infantil: “El joc és una activitat generadora de plaer que no es realitza amb una finalitat exterior a ella, sinó per ella mateixa”.

Elkonin (1980) dóna una versió més social: “El joc és una activitat en què es reconstrueixen, sense finalitats utilitàries directes, les relacions socials”.

Etimològicament la paraula joc ve del llatí *iocus*-i, que significa diversió, esbarjo, broma, passatemps.

Un dels estudiosos clàssics del joc i del context lúdic és **Johan Huizinga**, pensador holandès autor de l'assaig *Homo ludens* (1938). En aquest assaig, mostra com la cultura neix d'un impuls lúdic, en forma de joc. Totes les activitats i ocupacions, fins i tot les més lligades a les necessitats bàsiques (menjar, dormir, etc.) tenen forma lúdica en els seus inicis.

Etimològicament la paraula joc ve del llatí *Iocus-i*, que significa diversió, esbarjo, broma, passatemps.

L'autor considera el joc com “una acció o activitat voluntària, realitzada dins de certs límits, fixats en el temps i en l'espai, que segueix una regla lliurement acceptada, però completament imperiosa, proveïda d'una finalitat en si mateixa, acompanyada d'un sentiment de tensió i alegria i d'una consciència d'ésser quelcom diferent d'allò que és la vida corrent”. Per a Huizinga, en el joc hi ha tres elements essencials:

- **Llibertat:** és important que l'infant se senti lliure per actuar com vulgui; un bastó pot ser l'escombra de la bruixa o un cavall.
- **Aïllament:** l'infant s'aïlla, se situa en un temps i un espai concrets, diferenciats de la vida comuna.
- **Reglamentació:** hi ha reglamentació, que implica tensió i concentració però també alegria, ja que ens situem en un món que s'escapa de les normes quotidianes i comunes.

Huizinga destaca tres trets essencials del joc: llibertat, aïllament i reglamentació.



El joc és l'activitat per excel·lència de l'infant

V. Navarro (1993) considera el joc “una activitat recreativa natural d'incertesa sotmesa a un context sociocultural”. En la seva anàlisi es poden observar els aspectes següents:

- **Activitat:** el joc implica la realització d'una acció motriu.
- **Recreació:** la prioritat del joc es troba en l'entreteniment, és un passatemps.
- **Natural:** el joc és una activitat que sorgeix lliurement i és espontània.
- **Incertesa:** la incertesa és la situació que es genera en l'evolució del joc, en el qual es juga per saber què passarà, exposant-se a situacions fictícies. V. Navarro defensa aquesta incertesa en tots els tipus de joc (joc funcional, per les situacions imprevistes; jocs de fantasia, per la irrealitat a què se sotmet; joc de regles, pel dubte en el resultat final).
- **Context sociocultural:** l'àmbit i ambient en què es desenvolupa influeix directament sobre el joc que es realitza. Les accions que es realitzen en el joc mantenen una estreta relació amb l'ambient, idees socials, formes d'organització de grup socials, etc., reproduint la situació i context sociocultural on es realitzen els jocs.

En general, podem considerar que el joc:

- És un mitjà de socialització, expressió i comunicació, amb el qual l'infant supera el seu egocentrisme, estableix relacions amb els seus iguals i aprèn a acceptar punts de vista diferents al propi.
- Permet a l'infant conèixer-se a si mateix, als altres i establir vincles afectius.
- Desenvolupa les funcions psíquiques necessàries per als aprenentatges com la percepció sensorial, el llenguatge, la memòria, etc., així com les funcions físiques (córrer, saltar, equilibri i coordinació).
- Estimula la superació personal a partir de l'experimentació de l'èxit, que és la base de tota autoconfiança.
- Ajuda a interioritzar les normes i pautes de comportament social, ja que si els infants no respecten les normes de joc que ells mateixos es donen, se sancionen.
- És la base de tota activitat creativa, ja que promou la imaginació.

1.2 Característiques del joc infantil

Per poder parlar de joc, abans ens hem de posar d'acord per establir quan considerem que un infant està jugant i quan no, i en què ens basem per fer aquesta afirmació. De vegades resulta discutible i difícil afirmar-ho amb seguretat. Per tal de facilitar la conceptualització del joc, ens serà útil conèixer les seves característiques, els trets que s'observen en la conducta dels nens i nenes i que ens porten a pensar que està jugant. En aquest sentit, podríem dir que el joc infantil presenta les característiques següents:

- **El joc proporciona plaer:** el joc és l'activitat fonamental de l'infant, li proporciona plaer i diversió. Això no ha d'excloure necessàriament l'esforç, ja que també la satisfacció es pot produir pel grau de dificultat del joc. La mostra d'alegria i gaudiment són els millors indicadors de l'activitat.
- **L'activitat lúdica durant la infància té una finalitat en si mateixa:** es juga pel plaer que produeix. No respon a un fi extern. Com a situació fictícia que és, el resultat és conseqüència de la pròpia activitat i no va més enllà. A més, l'absència d'exigències externes allibera l'infant de la por a equivocar-se o a no complir amb les expectatives, potenciant d'aquesta manera la iniciativa i la creació.
- **L'infant juga aquí i ara:** el que li interessa és la pròpia conducta i no tant el resultat o producte d'aquesta. És a dir, es dona més importància als mitjans que als fins, la qual cosa no vol dir que no es tinguin presents, sinó que aquests poden anar variant al llarg del joc, per tal que encaixin amb els mitjans que es van descobrint a mesura que transcorre el joc.

El joc pel joc

Segons Wallon, l'infant troba alegria en l'activitat lúdica, tot i que no la busca, no persegueix cap propòsit que no sigui "el joc pel joc".

- **El joc és lliure, espontani, no condicionat per reforços o imposicions externes:** l'infant no s'ha de sentir obligat a jugar. El joc permet la llibertat i la iniciativa dels participants.
- **El joc és ficció, simulació:** és el desenvolupament d'una situació inexistent i mancada de transcendència. És "fer com si...", fer possible un món de fantasia on els desitjos es poden fer realitat gràcies a la simulació i la fantasia. Amb el joc, l'infant, transforma el món exterior adaptant-lo a les seves necessitats.
- **El joc és una activitat que implica acció i participació activa de l'infant:** explorar, pensar, moure's, etc.

El joc és una activitat voluntària que troba el que busca en ella mateixa i en el desenvolupament del seu propi procés. El joc, per al nen o nena, és una activitat molt seriosa en què s'implica totalment (sentiments, pensaments, etc.). La pràctica del joc li serveix per demostrar i afirmar la seva personalitat.

Les característiques del joc s'han de prendre com a orientació per tal d'ajudar a la conceptualització del joc i de la seva importància en el desenvolupament de l'infant. Evidentment, a la realitat es poden veure situacions clares de joc que no compleixen totes aquestes característiques. Resulta habitual mesclar treball amb joc; a l'escola, realitzar tasques i activitats d'una manera lúdica i distesa constitueix la base de moltes propostes pedagògiques, no sempre es poden complir totes les característiques assenyalades però, si més no, ens poden servir de referent per a la conceptualització del tema que ens ocupa.

1.3 Teories del joc

Al llarg dels anys s'han elaborat nombroses teories sobre l'origen, les característiques i les finalitats de l'activitat lúdica. N'hi ha que es contraposen, d'altres es complementen en un intent de comprendre l'ambivalència lúdica, la qual, d'altra banda, es dona en gran nombre d'espècies animals.

Per tal de facilitar l'estudi de les diferents teories, les dividirem en dos grans grups, amb els respectius autors i la seva visió i interpretació del joc. També es farà menció d'aquells pedagogs que amb les seves propostes han reivindicat el joc com la metodologia més adequada en l'etapa infantil.

A continuació es mostren les diferents teories agrupades en tres grans blocs:

- Teories clàssiques:
 1. Teoria de l'excés d'energia de Spencer
 2. Teoria del descans de Lazarus

3. Teoria de la recapitulació de Hall
 4. Teoria de l'exercici preparatori de Groos
- Teories modernes:
 1. Teoria de l'autoexpressió de Freud
 2. Teoria de Buytendijk
 3. Teoria de la ficció de Claparède
 4. Teoria de Piaget
 5. Teoria sociohistòrica de Vigotsky i Elkonin
 6. Teoria de l'enculturació de Sutton-Smith i Roberts
 7. Teoria ecològica de Brofenbrenner
 - Teories pedagògiques:
 1. Freidrich W. A. Froebel
 2. Rosa i Carolina Agazzi
 3. Ovide Decroly
 4. Maria Montessori
 5. Célestin Freinet
 6. Elionor Goldschmied

1.3.1 Teories clàssiques

Les teories clàssiques se situen des de mitjans del segle XIX fins al primer terç del segle XX i destaquen pel seu èmfasi evolucionista. Aquests pensadors se centren en l'estudi de la naturalesa humana i només tracten el tema del joc incidentalment. Les teories clàssiques son: la de l'excés d'energia, la del descans, la de recapitulació i la de l'exercici preparatori.

1) Teoria de l'excés d'energia. Segons Spencer (1855), si es consideren les diferents espècies, s'observa que com més desenvolupades estan, més juguen, ja que han de destinar menys temps a satisfer les seves necessitats bàsiques. Això s'explica si es té en compte que les activitats serioses estan destinades a la conservació de l'espècie.

Spencer considera el joc el resultat d'un excés d'energia acumulada. El joc infantil es justificaria com una manera de canalitzar l'energia que no es gasta, en no haver de realitzar activitats serioses, ja que les necessitats són satisfetes per d'altres. Desconnectades de les activitats adreçades a la supervivència, les activitats estètiques i lúdiques són un luxe, una manera de malbaratar l'energia.

Aquesta interpretació no té en compte el fet que l'infant juga encara que prèviament hagi estat fent una tasca que li hagi suposat molt de desgast d'energia.



Segons Halls, en els jocs d'empaïtar l'infant reproduceix la recerca de la presa.

2) Teoria del descans. En contraposició a la teoria anterior, Lazarus (1883) veu el joc com una activitat alliberadora dels problemes, de les inquietuds i que afavoreix el descans. Considera el joc com un descans després de la feina.

3) Teoria de la recapitulació. S. Hall (1904) aborda el joc des d'una perspectiva evolucionista i hi veu la confirmació de la hipòtesi segons la qual el desenvolupament ontogenètic és una recapitulació de l'evolució filogenètica. Veu que hi ha una analogia entre els diferents estadis del desenvolupament embrionari i els grans períodes de l'evolució de les espècies. En aquest sentit, Hall fa una classificació dels jocs infantils per ordre d'aparició, on es reflecteix en cada individu la lògica de l'evolució de l'espècie. Des d'aquest plantejament, creu que els jocs a l'aigua es donaran abans en l'infant que els jocs de pujar als arbres, precisament perquè els peixos van precedir els micos en l'ordre d'aparició com a espècie. Així mateix, l'infant, des del moment que neix, mitjançant el joc fa una mena de recapitulació de l'evolució de l'home. Al començament es comporta com un animal (juga a agafar-se i a aixecar-se), després com un salvatge (jocs d'amagar-se reproduint la recerca de la presa) i així successivament fins a arribar a jocs més complexos i de nivell superior, jocs de construcció, jocs d'estratègia, etc.

Aquestes teories donen una visió evolucionista a l'explicació de la naturalesa del joc infantil i, malgrat hagin quedat desfasades, han servit per plantejar el joc infantil com un concepte clau a l'hora d'entendre el desenvolupament humà, i alhora, fer reflexionar sobre la importància del joc en la vida dels infants.

Classificació dels jocs

Groos va fer una classificació dels jocs en els animals i en les persones a partir de les funcions de l'organisme: jocs de lluita, afectius, de moviment, de reconeixement, etc.

4) Teoria de l'exercici preparatori. K. Groos (1901) considera el joc una manera de practicar o exercitar els instints abans que aquests estiguin completament desenvolupats.

S'inspira en l'obra de Darwin i pensa que si els organismes juguen és perquè el fet de jugar suposa un avantatge per a la supervivència de l'espècie. Així, el joc és útil com a exercici preparatori, d'entrenament d'aquelles habilitats que haurà de desenvolupar quan sigui adult. Per exemple, l'infant, en el joc simbòlic, imita l'adult en moltes de les seves accions.

Per a aquest autor, el joc seria únicament un aprenentatge per a la vida, però descuida el caràcter lúdic del joc, ja que l'adult, que suposadament ja està preparat per a la vida, segueix jugant.

1.3.2 Teories modernes

Les teories modernes es desenvolupen al llarg del segle XX fins a l'actualitat. En aquestes, el joc durant la infantesa passa a ser un element d'estudi rellevant en tant que contribueix al desenvolupament humà. Les teories denominades modernes són: l'autoexpressió de Freud, la de Buytendijk, la de ficció de Claparède, la de Piaget, la sociohistòrica de Vigotsky y Elkonin, la de enculturació de Suttan-Smith i Roberts i la ecològica de Brofenbrenner.

1) Teoria de l'autoexpressió de Freud. S. Freud (1905) estableix una analogia entre els somnis i el joc simbòlic, ja que tots dos permeten la projecció de

l'inconscient, la realització de desitjos insatisfets. Vincula el joc a l'instint de plaer. El joc és una via que permet a l'infant expressar les seves necessitats i satisfer-les.

Si bé en un principi Freud només vinculava el joc al principi de plaer, després s'adonà que en el joc infantil actuen també les experiències de la vida real de l'infant. El joc passarà a ser també una via a través de la qual l'infant expressarà de manera inconscient situacions conflictives que l'angoixen. Amb l'avantatge que ara, en el joc, els esdeveniments reals, traumàtics no dominen el subjecte sinó que és ell que els domina. Per exemple, l'infant està angoixat perquè l'han d'operar d'apendicitis, la possibilitat de jugar a metges li permet reconstruir la situació a la seva mida, i així poder controlar-la, donar-li solució i disminuir així la seva angoixa.

El joc esdevindria així un mitjà per canalitzar l'angoixa provocada per les experiències reals.

Seran aquestes característiques del joc infantil les que en permetran la utilització com a instrument de diagnòstic i de teràpia dels conflictes infantils.

Igual que en el cas dels somnis, el joc infantil expressa altres processos als quals no tenim accés directe. Permet la realització de desitjos sexuals inconscients, però també permet expressar l'angoixa provocada per les experiències de la vida real. Reproduint aquestes experiències doloroses a través del joc, l'infant reviu l'angoixa, tornant a fer present un sentiment traumàtic. Però el fet d'escenificar el trauma en aquest context li permet dominar-lo i adaptar-se millor a la realitat.

2) Teoria de Buytendijk. Buytendijk (1933) planteja una concepció del joc infantil completament oposada a la de Groos (teoria de l'exercici preparatori). Segons aquest autor, els infants tenen unes característiques i components clarament diferenciats respecte dels subjectes adults, per tant, els seus comportaments també seran diferents.

La timidesa, la impulsivitat, l'ambigüïtat, la facilitat per distreure's són condicions de la infància que possibiliten el joc infantil, és a dir, entre les característiques de la infància es podria situar el joc. Segons Buytendijk, la infància explica el joc; l'ésser viu juga perquè encara és jove.

3) Teoria de la ficció de Claparède. Per a Claparède (1934), el joc és una actitud del jugador o jugadora davant la realitat. El joc és una manera d'interactuar amb la realitat que és determinada per factors interns de qui juga i no per les condicions i circumstàncies de la realitat externa. La clau del joc és el seu component de ficció. En el joc es poden satisfer els desitjos, superar allò que està prohibit o a què no es té accés. Claparède creu que l'infant, jugant, pot ser protagonista de les situacions creades, cosa que la societat li impedeix; per això el joc permet compensar les privacions del món que l'envolta.

4) Teoria de Piaget. Segons Piaget (1932), el joc és un reflex de les estructures cognitives i, a més, contribueix a l'establiment de noves estructures mentals. Les diverses formes que el joc adopta al llarg del desenvolupament infantil són conseqüència de les transformacions que experimenten les estructures cognitives.

Els jocs d'experimentació

Groos i Claparède van agrupar els jocs sensorials, motors, intel·lectuals i afectius en una categoria anomenada jocs d'experimentació.

L'infant s'ha d'adaptar constantment a un món físic i social que no comprèn gaire (s'ha d'adaptar a un món d'adults que té uns interessos i unes normes que encara li resulten externes). Com que adaptar-s'hi li resulta difícil i poc satisfactori, buscarà la manera d'assimilar aquest món dintre de les seves possibilitats, i ho farà a través del joc.

L'infant, per adaptar-se de manera intel·ligent a la realitat, disposa de dos mecanismes: el d'assimilació i el d'acomodació. Piaget veu en el joc el paradigma de l'assimilació, ja que permet a l'infant transformar la realitat segons les seves necessitats i així facilitar-ne la comprensió.

Segons Piaget, els mecanismes d'assimilació i d'acomodació són els que permeten a l'infant adaptar-se al seu entorn.

Abans d'adaptar-se al medi, l'infant oscil·la entre acomodacions que l'obliguen a reorganitzar les seves pautes de conducta en funció de la pressió del món exterior, per exemple, les diferents maneres de xumar, en funció que el líquid estigui al pit, al biberó o a la cullera.

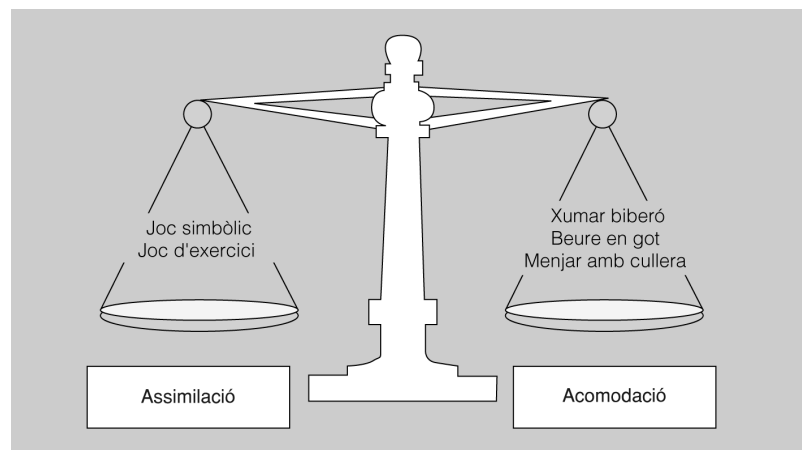
En canvi, en l'assimilació, l'infant deforma la realitat en benefici de la seva organització interna. Quan l'infant assimila, sotmet objectes diferents a un mateix patró de comportament, per exemple: els esquemes motors s'exerciten amb els objectes que té al seu abast, independentment de les característiques de cada objecte; ho veiem quan juga a llançar qualsevol objecte que va a parar a les seves mans i tan aviat com se li recull, el torna a llançar; en això consisteix el joc. D'aquesta manera, va consolidant els esquemes que va adquirint (en aquest cas, esquemes motors), repetint el mateix patró de resposta amb diferents objectes i situacions. En la figura 1.1 es mostra una representació dels mecanismes d'assimilació i acomodació.

Enfrontar-se a la realitat

Per a Piaget, l'infant té tres maneres d'enfrontar-se a la realitat:

- Mitjançant comportaments d'acomodació, adequant la conducta a les circumstàncies exteriors (joc d'imitació).
- Mitjançant comportaments d'assimilació, modificant el medi segons la seva voluntat (joc simbòlic).
- Mitjançant comportaments adaptats en que les dues formes anteriors guarden un equilibri, unes vegades serà l'infant qui imposi els seus desitjos, d'altres serà el medi que s'imposarà a l'infant.

FIGURA 1.1. Els mecanismes d'assimilació i acomodació



En l'**acomodació** és el medi qui imposa la seva llei, en l'**assimilació** és el subjecte qui la imposa.

Segons Piaget, el desenvolupament condiona el joc. Les transformacions que experimenten les estructures intel·lectuals de l'infant es manifesten també en el tipus de joc.

La repetició d'esquemes motors fora del seu context habitual es transforma en accions que representen una situació no present. Fer com si begués es converteix en un símbol que representa el vas, el líquid i l'acció de beure.

El símbol és l'estructura mental que fa possible la ficció i amb aquesta nova adquisició s'inicia el joc simbòlic (entre els 2 i els 7 anys).

Per a Piaget, la capacitat de simbolització és una fita que l'infant assoleix primer de manera individual (joc en paral·lel o joc egocèntric) i només després passa a ser una representació col·lectiva. Hi ha una edat en la qual els infants, encara que estiguin jugant junts, cadascun desenvolupa el seu propi tema i, si entren en contacte, ho fan de manera fortuïta (un fa una pregunta i l'altre pot ser que li respongui alguna cosa que no té res a veure). Ara bé, jugant junts, el símbol es socialitza i passa a tenir el mateix significat per a tots els participants. Però el referent d'aquest significat el treuen del seu entorn quotidià i principalment dels adults, que actuen com a models.

Aquesta concepció del joc simbòlic que té Piaget xoca amb la que té Vigotsky. Piaget considera que el joc simbòlic és, en la primera fase, individual –responent al tipus de pensament egocèntric de l'infant d'aquesta edat– i només després passa a ser socialitzat, mentre que Vigotsky considera que el símbol apareix per designar alguna cosa per a algú. El joc simbòlic, en tant que activitat compartida amb altres infants, suposa la superació del pensament egocèntric. Per tant, Vigotsky creu que el joc simbòlic és socialitzat des del seu inici.

Seguint amb la teoria de Piaget, més endavant el joc es transforma en joc de regles, que necessita la representació simultània de les accions dels diferents jugadors. La pràctica va fent cada cop més complexes les regles que regulen les seves interaccions lúdiques. També canviarà la seva concepció de la regla: d'identificar les regles com a quelcom extern, invariable, procedent de l'adult, a ser producte d'un acord entre els jugadors.

El grau de desenvolupament d'un infant en un moment donat condiciona el tipus de joc i la manera de jugar.

5) Teoria sociohistòrica de Vigotsky i Elkonin. Aquesta teoria s'inclou dintre de l'anomenada escola soviètica. Vigotsky (1933, 1966) va ser el seu precursor i després la van continuar els seus deixebles entre els quals hi ha Elkonin (1980).

Per a Vigotsky, hi ha dues línies de canvi evolutiu que conflueixen en l'ésser humà civilitzat. Una de les línies depèn de la biologia i consisteix en les variacions que tenen lloc en els organismes com a efecte de la necessitat d'adaptació. L'altra és sociocultural i fa referència a les modificacions produïdes pel fet de viure en societat. Viure en societat ha provocat en l'home la necessitat de comunicar-se i l'aparició del llenguatge. Aquestes capacitats promouen una reestructuració de les funcions biològiques i l'aparició de les capacitats superiors (capacitats intel·lectuals). La memòria, l'atenció, la percepció i el pensament serien atributs que es presenten inicialment de manera natural o elemental i que el procés d'adquisició de la cultura els converteix en socialitzats o superiors.

Manifestacions simbòliques

Segons Piaget, el conjunt de manifestacions simbòliques són la imitació, el llenguatge, el dibuix i la imatge mental, totes permeten representar la realitat sense haver de limitar-se al moment en què té lloc l'acció que representa.

Les funcions per a la supervivència ens són donades biològicament i les funcions específicament humanes són resultat del contacte social.

El joc ajuda al desenvolupament de les capacitats físiques i psíquiques. L'exigència pròpia, l'element de tensió que implica les ganes de superació i la relació amb els altres, que implica compartir jocs, són elements estimulants de les diferents capacitats.

El joc com a activitat social

Per a Vigotsky, el joc és una activitat fonamentalment social que facilita el coneixement d'un mateix i dels altres, així com de la realitat que tots les respectin.

Segons Vigotsky, el joc condiona el desenvolupament. El joc contribueix a l'adquisició i consolidació de les capacitats mentals superiors. Facilita el pas d'unes adquisicions incipients i immadures a d'altres de consolidades i permanents.

El joc evoluciona a mesura que l'infant creix. En un principi, el joc es basa a imitar la realitat de la manera més exacta possible. Amb l'aparició del joc simbòlic, moment en què discerneix entre l'objecte i el seu significat i pren consciència de les relacions amb els altres, l'infant s'interessarà pel joc més social.

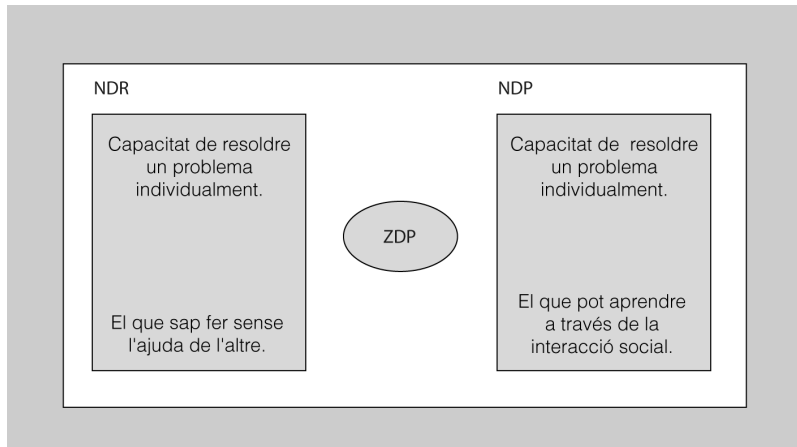
El joc simbòlic apareix quan l'infant és capaç de separar l'objecte del seu significat (quan fa servir un pal com a cavall, el significat "cavall" queda independitzat de l'objecte original). A continuació passa per una zona intermèdia d'ajustament de regles on tot el seu interès estarà dirigit a la realització conscient d'un propòsit per tal d'aconseguir-lo. I en la darrera etapa es busca per damunt de tot establir unes normes i que tots les respectin.

Respecte al joc simbòlic o joc sociodramàtic, com s'anomena en la tradició russa, al principi consistiria a escenificar situacions i interaccions que l'infant observa en els adults, però de manera fraccionada. A mesura que va adquirint més consciència de les relacions amb els altres, necessita la cooperació dels altres nens i nenes per tal que tinguin papers complementaris al seu, necessitarà regles que organitzin cadascun d'aquests papers per crear autèntiques situacions socials. Aquests canvis suposaran el pas d'un joc més individual a un altre de més social.

Inicialment, els infants juguen de manera natural, no interessa el resultat, no hi ha autodisciplina, ni una consciència del paral·lelisme amb la realitat. En el joc de la infància humana, els motius o els temes són socials però imperfectes, fins que l'infant aconsegueix fer un salt qualitatiu que el porta a considerar la perfecció en la representació del paper.

Vigotsky considera el joc com el motor del desenvolupament infantil en tant que crea contínuament zones de desenvolupament pròxim (ZDP).

La zona de desenvolupament pròxim (ZDP) és l'espai que separa la capacitat d'un infant de realitzar una tasca o problema individualment, utilitzant únicament els seus propis recursos (nivell de desenvolupament real, NDR), de la capacitat de realitzar una tasca o problema amb l'ajut d'una altra persona més experimentada, sia un adult o un altre company o companya més capaç (nivell de desenvolupament potencial, NDP). Aquesta noció és molt important en la seva teoria. Vegeu la figura 1.2.

FIGURA 1.2. Zona de desenvolupament pròxim de Vigotsky

L'origen del joc és l'acció espontània de l'infant, però orientada socialment. Es pot veure quan un infant agafa una pinta i se la posa a la boca, l'adult intervé orientant aquest joc en un determinat sentit, i és probable que l'infant deixi de posar-se la pinta a la boca i comenci a pentinar la nina. D'aquesta manera, el joc contribueix a la socialització dels individus i a la transmissió de valors. Quan juga a mestres, li permet explorar què és un mestre, i la clau del seu comportament serà veure els seus companys des del paper de mestre.

En la teoria sociohistòrica té gran importància l'entorn social, l'ajut dels altres com a facilitadors del desenvolupament de les potencialitats individuals.

6) Teoria de l'enculturació de Sutton-Smith i Roberts. La teoria de l'enculturació de Sutton-Smith i Roberts (1964, 1981) planteja que hi ha una relació entre els tipus de valors que s'inculquen en una determinada cultura i els tipus de jocs que promou aquesta cultura. Segons aquesta teoria, el joc actuaria com a transmissor de valors. Els jocs es classificarien segons si promouen aspectes com la força física, l'atzar o l'estratègia.

7) Teoria ecològica de Bronfenbrenner. Un dels representants de la teoria ecològica és Bronfenbrenner (1979), que considera que el joc està determinat per diversos factors ambientals, físics i culturals.

Destaca el paper dels entorns en els quals transcorre la nostra vida. Considera la persona com un organisme actiu, com un sistema que encaixa dins d'un altre, establint relacions recíproques entre ells, de manera que, en canviar un element, tot el conjunt també canvia.

Cada persona es relaciona d'una determinada manera amb el seu ambient, amb els objectes, persones i situacions que l'integren. El que veritablement importa per a la conducta i el desenvolupament és com es percep l'ambient, més que com pot ser objectivament.

El seu plantejament es basa en la comprensió de la conducta de les persones, que exigeix analitzar-la en funció dels diferents contextos on es mouen (escola, família, treball, etc.) i a la vegada aquests s'influeixen mútuament.

Les edats són molt importants en les percepcions de l'entorn. La casa on vivíem quan érem petits i que recordàvem, ara quan hi tornem després dels anys, la veiem



El joc contribueix a la socialització i a la transmissió de valors.

El joc és el mètode per
excel·lència que tenen els
humans per aprendre i
conèixer

molt més petita. Els records que tenim de la infància de certs llocs no coincideixen amb la percepció que en tenim en edats posteriors.

Una qüestió clau en aquesta teoria és com sorgeix i com va canviant la percepció de la realitat en la consciència de l'infant i amb la seva interacció amb el medi. Al principi, l'infant confon les característiques subjectives i objectives del seu entorn, la qual cosa li pot provocar frustració. De mica en mica, el món imaginari de l'infant i la realitat es van aproximant. Per tant, en el desenvolupament del seu món fantàstic, al principi, el que succeeix en el joc és real i per això pot creure que té poders per volar com el seu heroi Superman. Posteriorment, l'infant anirà esdevenint capaç de diferenciar fantasia i realitat i intentarà fer-les compatibles en la seva vida quotidiana.

El joc, des d'aquest plantejament, reflecteix l'entorn tal com el percep l'infant i evoluciona a mesura que es va fent capaç de relacionar-se i modificar-lo segons les seves necessitats i desitjos.

El joc està format per una sèrie de conductes bàsiques que apareixen en activitats de joc i en altres activitats no lúdiques; però a partir del moment en què es parla de joc és perquè aquestes activitats es viuen d'una forma especial i, per tant, cal ser cautelosos en voler interpretar-los.

Des d'aquest plantejament s'insisteix molt en la importància que té per al correcte desenvolupament de l'infant l'existència de criteris educatius comuns entre els pares i els educadors responsables d'altres contextos com ara l'escola, la ludoteca, l'esplai, etc.

L'infant, mentre juga, es coneix a ell mateix, descobreix el seu entorn, es relaciona amb els altres, des d'un posicionament en el qual no perd el control de la situació, s'expressa i experimenta en un entorn adaptat al seu ritme i possibilitats, fet a la seva mida. Aquests coneixements, fruit de l'experiència i adquirits a través del joc, els podrà aplicar a la vida quotidiana i, en un futur, a la vida adulta.

1.3.3 La pedagogia lúdica

Froebel, les germanes Agazzi, Decroly i altres pedagogs van reconèixer el valor pedagògic de l'activitat lúdica i el van aplicar a les propostes pedagògiques que desenvoluparen.

1) Friedrich W. A. Froebel (1782-1852) donava molta importància a l'educació preescolar i considerava el joc un dels mitjans fonamentals per al desenvolupament de l'infant, ja que és la seva primera activitat instintiva i és la base per al seu futur com a persona.

Per això, segons aquest pedagog, cal que l'educador pari atenció i tingui cura del joc infantil facilitant-lo, creant espais apropiats, dirigint aquest joc i donant-li el paper preponderant que té en el procés educatiu d'aquesta etapa.

L'activitat lúdica compliria els objectius següents: exercitar la força i l'agilitat dels cos, desenvolupar els sentits, la intuïció, la creativitat; establir vincles afectius i tenir control de la voluntat.

Per posar en pràctica la seva metodologia, va crear un material de joc denominat dons o regals, constituïts per materials com ara pilotes de diferents colors agafades a un cordill, capsos que contenen materials geomètrics de diferent tipus (cubs, prismes triangulars, figures que poden donar lloc a diferents composicions...). Es tracta d'un material variat que dóna a l'infant moltes opcions.

2) Rosa i Carolina Agazzi (1866-1951 i 1870-1945), coneixedores del mètode de Froebel, del qual van prendre alguns elements, adoptaren postures pròpies en relació a l'educació infantil.

La seva metodologia es basa en el respecte a la llibertat i espontaneïtat de l'infant mitjançant la proposta d'activitats lúdiques. La seva aportació original i moderna és la d'utilitzar materials reciclats per jugar i per a qualsevol altre tipus d'activitat a l'aula infantil.

Segons el mètode de les germanes Agazzi les activitats educatives s'apleguen en els àmbits següents: exercicis de la vida pràctica, exercicis de llenguatge, educació musical, exercicis de discriminació intel·lectual, manualitats, jardineria i horticultura, joc...

Aquest conjunt d'activitats pretenen desenvolupar habilitats i destreses variades com l'adquisició d'hàbits de la vida quotidiana, l'expressió d'afectes, desitjos, idees mitjançant la paraula, educar l'oïda i modular la veu, classificar els objectes, etc.

3) Ovide Decroly (1871-1932) pretenia "preparar l'infant per la vida" creant un ambient que ofereixi a l'infant l'estimulació que necessiti. Va concebre l'educació dels infants, de parvulari i primària, al voltant dels centres d'interès, fonamentats en dos principis:

- **Globalització:** l'infant percep la realitat com un tot, no com un conjunt de parts interrelacionades entre elles.
- **Interès:** la intervenció educativa estarà en funció de les necessitats de l'infant.

Decroly va considerar el joc, necessitat infantil, com el mitjà idoni per a l'autoeducació de l'infant i per al seu desenvolupament sensorial, motor i intel·lectual.

Segons aquest autor, el joc que s'ofereix a l'infant ha de reunir les qualitats següents:

- Ha d'estar adaptat a les seves capacitats.
- Ha d'afavorir les tendències positives de l'infant.
- Ha de contribuir al desenvolupament de l'observació.



El centre d'interès constitueix el punt de partida de l'activitat educativa. A partir d'un tema interessant per a l'infant, s'organitzen les activitats de les diferents àrees d'aprenentatge. Aquesta imatge (l'hort) és un exemple de làmina que s'utilitza freqüentment per treballar l'expressió oral.

- Ha de crear bons hàbits.
- Ha de ser variat per tal de mantenir l'interès.

4) Maria Montessori (1870-1952) crea un material didàctic que és model d'inspiració de moltes joguines educatives que hi ha en el mercat, encara que aquesta autora no dona gaire importància al joc ni a la fantasia. Es tracta d'un material ordenat i organitzat que està centrat en els sentits i la finalitat del qual és desenvolupar la intel·ligència. Pensa que el paper de l'educador és molt important, ja que organitza els materials en funció de la capacitat de l'infant i propicia un clima positiu perquè es doni l'aprenentatge, tot respectant la llibertat i la individualitat de cada infant.

5) Célestin Freinet (1896-1966) és el precursor de la metodologia que més s'utilitza en l'etapa d'educació infantil; és a dir, dels racons de joc i els tallers. Les seves tècniques pedagògiques propugnen que l'escola ha d'anar a la cerca de la vida i a la democratització de l'ensenyament.

L'aplicació de les seves tècniques a l'etapa infantil para atenció a la necessitat de seguretat de l'infant, a la necessitat d'estar actiu, a la capacitat de passar fàcilment del joc al treball, a la participació de l'infant en el seu propi procés d'aprenentatge, i així es fa cada vegada més responsable de les seves accions.

L'escola, en una època en què l'infant està mancat del contacte directe amb la vida, tracta de trobar noves formes de relació entre l'infant i el medi, l'infant i l'educador, i l'infant i la comunitat.

Els racons i tallers es basen en la filosofia que l'educador no és a l'aula com la persona que té el coneixement, sinó que està entre els infants, ajudant-los a orientar-se respecte als problemes que tenen i respecte als seus propis interessos. Es tracta d'organitzar un ambient atractiu i estimulador per al desenvolupament infantil.

6) Elionor Goldschmied (1910) ha fet les propostes metodològiques més actuals per a la llar d'infants. A ella es deuen les propostes de la panera dels tresors per als infants en el primer any de vida i del joc heurístic, adient per al segon any.

La panera dels tresors la va concebre per tal d'afavorir el desenvolupament de l'infant i com una eina que li permet aprendre de si mateix, de seu entorn immediat i de les persones que l'envolten, jugant tot sol amb objectes comuns.

El joc heurístic, igualment, va ser concebut per desenvolupar les capacitats infantils; en aquest cas, l'infant ha madurat prou i la seva acabada d'estrenar capacitat de desplaçar-se li obre noves possibilitats. És un joc en el qual, a través d'un material obert –és a dir, poc estructurat–, l'infant experimenta amb els objectes descobrint i entenent les possibilitats d'aquests materials.

Per concloure, podem dir que la major part de pedagogs, iniciadors de l'escola moderna i de l'escola activa reconeixen el valor educatiu del joc i, per tant, el consideren una eina imprescindible per a l'aprenentatge infantil. Així el joc es considera una activitat rellevant en la majoria de projectes i programes de l'etapa d'educació infantil.

Als annexos del web podeu ampliar la informació sobre la pedagogia de Freinet a l'EI.



Infants jugant al joc heurístic

1.4 Evolució del joc en l'infant

Els infants no juguen de la mateixa manera al llarg de la seva vida. Els jocs que observem en els més petits són ben diferents dels que observem en els més grans. A mesura que l'infant creix, els jocs es modifiquen i es transformen i l'evolució de l'activitat lúdica s'adapta al desenvolupament del nen.

Aquesta evolució del joc en relació amb l'edat no vol dir, en tots els casos, que desapareguin les formes de joc anteriors, sinó més aviat que es transformen i es fan més complexes.

Abans dels 2 anys, els infants desenvolupen els jocs funcionals. Centren el seu interès en l'exploració i l'actuació sobre els objectes gaudint d'aquells jocs que tenen un gran component sensorial i motor.

Posteriorment, a partir dels 2 anys, seran capaços de realitzar altres jocs més complexos, però encara mantindran l'interès pels jocs que provoquen sensacions o bé pels jocs que exigeixen una activitat física o motriu (córrer, saltar, empènyer...).

Complerts els 6 anys, els infants també passen a interessar-se pels jocs de representació, els quals apareixen al final dels 2 anys de vida i aniran adquirint rellevància a mesura que es vagi desenvolupant el seu llenguatge.



Els jocs evolucionen amb l'edat.

Paral·lelament al desenvolupament de noves capacitats, l'infant s'interessa per formes de joc més complexes, per a les quals no estava preparat anteriorment, però les formes de jocs anteriors no desapareixen, sinó que es transformen i s'enriqueixen amb les noves possibilitats i capacitats.

1.4.1 Tipus de jocs segons l'edat

El joc és una activitat innata en l'infant, és una acció espontània que li permet descobrir tot el que l'envolta i relacionar-s'hi. El tipus de joc va d'acord amb l'edat i passa per diferents etapes dependent de l'evolució de l'infant.

Els infants juguen per aprendre com funciona el món i les altres persones (infants, pares o altres adults) que també formen part del seu món.

Passem a comentar alguns dels jocs típics dels infants a mesura que avancen en edat. Els estudiarem agrupant-los per edats:

1) De 0 a 3 mesos. Als nadons els atreuen els objectes lluminosos i amb colors vius, sobretot si contrasten amb el fons, i els que es mouen i sonen. També la cara, la mirada i la conversa dels adults. En aquest sentit, els jocs que més els agraden són: fer pessigolles, massatges, carícies, expressions amb la cara i somriure, el propi moviment que fa que aparegui i desaparegui la seva cara, cançons de falda, cançons de bressol que els relaxen per anar a dormir.

Dels **0 als 3 mesos**, el nadó utilitza de manera reflexa el seu propi cos (mans i peus) com a objecte de joc i també el de l'adult.

2) De 3 a 6 mesos. Dels 3 als 6 mesos, l'infant juga amb el seu cos, amb el de l'adult i amb objectes que pugui manipular. El seu cos (boca, mans, peus) i la mare són els seus materials de joc. El joc es basa en les seves capacitats per tocar, agafar, posar-se objectes a la boca, somriure a les persones, i emetre sons i moviments corporals en resposta als comentaris i carícies de la mare. Les situacions cara a cara amb l'adult (bany, menjar, canvi de bolquers) són molt importants per a l'infant.



L'inici del joc

3) De 6 a 9 mesos. Durant els 18 primers mesos l'infant es relaciona amb el món a través dels sentits i actuant sobre ell. Només existeix l'aquí i l'ara. Només actua. El seu primer joc és aconseguir repetir moviments involuntaris del seu cos (posar-se la mà a la boca). El següent joc serà reproduir reaccions en els objectes de fora (moure un sonall) fins a conservar aquest moviment. Després relacionarà els moviments dels diferents sentits.

De 6 a 9 mesos juga amb els seus peus, és capaç de girar lateralment, reptar, seguir la trajectòria d'un objecte i agafar-lo si està dintre del seu camp visual. Plora davant dels desconeguts, mentre que les persones que li són familiars li proporcionen prou seguretat i tranquil·litat per jugar i explorar. A mesura que es podrà aguantar assegut al terra serà capaç d'agafar dos objectes a la vegada i fer-los xocar o passar-se un objecte d'una mà a l'altra.

Dels **3 als 9 mesos**, el joc de l'infant consisteix a explorar el seu propi cos i el de la mare.

4) De 9 a 12 mesos. De 9 a 12 mesos l'infant comença a buscar objectes que estan amagats. Quan un objecte li cau i desapareix del seu camp visual, serà capaç d'intuir on ha pogut anar a parar.

Un dels seus entreteniments serà tirar objectes, fer-los rodar, observar la seva trajectòria, el soroll que fan. Comença a comprendre la relació entre les parts en jocs senzills d'encaixos. A mesura que progressa la seva capacitat per desplaçar-se dret s'amplien les possibilitats d'exploració del seu entorn. Amb els desplaçaments s'inicia un període de perills, caldrà proporcionar-li espais segurs i rics en estímuls perquè guanyi confiança en les noves capacitats. Reconeix els objectes, sap com funcionen i que tenen una existència pròpia, sobretot els habituals del seu entorn, però buscarà l'adult per tal que li confirmi o no les seves suposicions sobre quin és el lloc on es desa cada cosa (el xumet al llit, la tovallola al bany...).

Dels **9 als 12 mesos**, l'infant juga a explorar l'espai i els objectes, busca agafar-los, els colpeja, els llença...

5) De 12 a 18 mesos. De 12 a 18 mesos continua progressant en el coneixement del funcionament dels objectes (amb la cullera menja i dona de menjar, amb

el carretó transporta terra, objectes...), però el seu principal interès se centrarà a comprendre les diferents parts de què es componen les joguines: trencar per explorar, desmuntar, desvestir les nines, serà el seu nou entreteniment. També serà important l'exploració amb el seu propi cos (amagar-se o posar-se dintre de..., gronxar-se).

Dels 12 als 18 mesos, l'infant intenta utilitzar els objectes segons les seves propietats i funcions més evidents.

6) De 18 a 24 mesos. De 18 a 24 mesos combina dues o més joguines en un tema simple. Fa composicions amb els blocs de construcció per després destruir i tornar a construir (cases, ponts...).

Reprodueix amb les seves joguines (la caseta, el cotxe, les nines...) el coneixement que té de les activitats de la vida quotidiana (a casa, a l'escola).

Dels 18 als 24 mesos, l'infant combina dues o més joguines en un tema simple de joc.

7) De 2 a 4 anys. Al llarg dels dos primers anys de vida el joc és fonamentalment individual i d'exploració. Si juga en companyia, normalment és amb l'adult. Les interaccions amb els iguals generalment acostumen a ser conflictives: baralles, protestes, empentes per prendre's joguines... Però entre els 2 i els 4 anys es produiran canvis d'especial rellevància en els diferents tipus de jocs:

- Ara l'interès de l'infant se centra en els jocs que impliquin saltar, córrer, enfilarse, gronxar-se, etc.
- Respecte a la motricitat fina, guanyen precisió, la qual cosa es reflecteixen els jocs d'enfilarse, fer encaixos i construccions.
- En els jocs d'imitació i reproducció d'escenes de la vida quotidiana també es busca la màxima precisió i fidelitat al model. També els agrada explorar situacions noves, manipular materials diferents utilitzant la seva creativitat (amb la terra fa un pastís, amb pedres, carreteres...).
- En l'aspecte social, a partir dels 2 anys l'infant comença realment a interessar-se pel que fan els altres nens i nenes. El joc és encara individual. Malgrat que juguin a un mateix joc un grup de dos o tres infants, no s'ajusten les conductes dels uns amb les dels altres. Apareix la figura dels observadors. És freqüent que hi hagi algun infant observant com els altres juguen. Al final dels 4 anys s'inicia el joc en grup on hi ha acord de punts de vista i intercanvi entre els jugadors. Primer entre dos, després entre tres i progressivament es va ampliant el grup. Comença a aparèixer la figura del company o companya preferit, però normalment obeeix més a les relacions d'amistat dels respectius pares i mares que a les preferències dels infants.

Durant el primer any de vida...

... el més important és la interacció que l'infant estableix amb l'adult: els jocs de falda i els de contacte són molt apropiats; les joguines poden ajudar i ser un element més d'aquesta interacció, però per elles mateixes perden interès.



Als 2-3 anys guanyen destresa amb les mans i els dits.

Dels **2 als 4 anys**, l'infant adquireix la capacitat de representació que li permetrà sortir de l'aquí i l'ara.

8) De 4 a 6 anys. De 4 a 6 anys continua progressant en el domini dels materials i de l'entorn, però el canvi més espectacular és en l'àmbit dels jocs socials.

- Augmenta el nombre de membres del grup fins a vuit o deu, on cadascú ha de jugar bé el seu rol sota la supervisió de la resta de membres del grup.
- El grup és encara poc estable.
- Prefereixen jugar nens amb nens i nenes amb nenes, però també poden arribar a jugar junts i fins i tot amb infants més petits quan els convé, sobretot per realitzar certs rols (es necessita un nen per fer de pare, una nena per fer de mare i la filla serà una nena petita).

A partir de la progressiva evolució i complexitat dels jocs socials s'anirà creant una estructura grupal, apareixerà el líder del grup, els que obeeixen, els que no accepten les imposicions i formen un subgrup, etc.

Dels **4 als 6 anys**, l'infant busca la relació amb els iguals. Els jocs socials adquireixen cada cop més importància.

9) De 7 a 12 anys. De 7 a 12 anys van adquirint importància els jocs de competició en grup, la necessitat d'organitzar-se. Van diferenciant el que és joc del que són altres activitats serioses. Prefereixen jugar sols, sense la presència de l'adult.

1.4.2 Tipus de jocs segons l'estadi evolutiu

El tipus de joc d'un infant d'un any no és el mateix que el d'un de tres anys. Les formes de joc evolucionen en la mesura que l'infant va madurant.

Per explicar l'evolució del joc infantil es presenta la proposta de Piaget i la de Wallon.

Tipus de jocs segons Piaget

Segons Piaget, el joc dels infants està determinat pel nivell de desenvolupament cognitiu, i adopta diferents modalitats en funció de l'estadi de desenvolupament de l'infant. En cada estadi es donen diferents formes de joc, però sempre n'hi ha un que predomina i que Piaget considera característic d'aquell estadi, com es pot veure en la taula 1.1, on es destaca en negreta el tipus de joc característic d'aquell estadi, malgrat que puguin donar-se a la vegada els altres tipus de joc. Aquesta classificació inclou quatre tipus de joc: el joc funcional o d'exercici, el joc simbòlic, el joc de regles i el joc de construcció.

TAULA 1.1. Classificació del joc segons Piaget

Estadi/període	Edat	Tipus de joc			
Estadi sensoriomotor	0-2 anys	Joc funcional			Joc de construcció
Període preoperacional	2-6 anys	Joc funcional	Joc simbòlic		Joc de construcció
Període d'operacions concretes	6-12 anys	Joc funcional	Joc simbòlic	Joc de regles	Joc de construcció
Període d'operacions formals	més de 12 anys	Joc funcional	Joc simbòlic	Joc de regles	Joc de construcció

1) Joc funcional o joc d'exercici. Aquesta forma de joc, pròpia d'infants menors de 2 anys, no constitueix plenament un joc, sinó l'activitat que desenvolupen espontàniament en repetir algunes accions que han realitzat inicialment per casualitat. S'anomena joc funcional perquè és una manifestació de funcions amb un valor biològic i psicomotor. Acompanyen el control que progressivament va adquirint del seu cos (agafar, llepar, colpejar...), són jocs o activitats que permeten que l'infant exerciti les seves noves possibilitats sensorials i motrius.

El que és realment important en aquest tipus de joc són les accions sobre els objectes. El fet d'agafar coses, de llepar-les, de colpejar-les, de balbucejar, etc., permet a l'infant exercitar noves possibilitats, partint de moviments espontanis que posteriorment repeteix, buscant sensacions de vegades sensorials i de vegades motrius.

Per a Piaget, l'infant repeteix aquestes accions, al principi, sense cap intenció, amb la finalitat d'adaptació. Quan l'infant casualment fa moure un mòbil que té al seu bressol, o provoca un so determinat, tendeix a repetir-lo i a adaptar-s'hi. És a dir, repeteix la mateixa acció pel plaer que li produeix i això li permet consolidar-la, perfeccionar-la.

El joc funcional s'inicia en l'estadi sensoriomotor i es conservarà, en part, durant els anys següents. En aquest estadi li agraden els jocs de balanceig, d'agafar i amollar objectes, d'aparèixer i desaparèixer davant l'adult, també es descobreix al mirall.

Els **jocs funcionals** afavoreixen en l'infant el desenvolupament dels sentits, del moviment i el coneixement de l'entorn. L'infant primer es centra en el coneixement del seu propi cos i les seves possibilitats de moviment; paral·lelament descobreix el cos dels altres. Després se centra en el coneixement dels objectes i de l'espai.

2) Joc simbòlic. El joc simbòlic està considerat com l'autèntic joc. És el joc propi dels infants a partir dels 2 anys, moment en què apareix la capacitat de representació que li permetrà sortir de l'aquí i l'ara.

En el joc simbòlic o de ficció, l'infant, representa accions reals o imaginàries: es transforma en un personatge, fa com si... Pot utilitzar joguines (nines, cotxes, etc.) o qualsevol objecte, utilitzant-lo com si fos... transforma els objectes representant-ne d'altres que no estan presents.

Fer com si...

Jugar a fer com si... permetrà a l'infant conèixer i integrar-se en el seu entorn social. També jugar amb les seves preocupacions, expressar-les i buscar solucions.

En el joc simbòlic l'escombra es transforma en cavall, la capsa de sabates és un bressol... Fins i tot el mateix infant passa a ser un altre.

L'infant pot donar de menjar a la nina o menjar ell mateix sense tenir ni menjar ni estris, només fent el gest...



En el joc simbòlic l'infant imita i representa la realitat modificant-la segons les seves necessitats.

Juntament amb el joc simbòlic es troba el llenguatge i el dibuix, que marcaran l'inici de la capacitat de representació.

El que és important d'aquest tipus de joc és el que els objectes i les accions representen. L'infant pot desenvolupar accions sense necessitat de tenir material al seu abast, només ha de reproduir el gest. En aquest primer moment, el joc simbòlic estarà relacionat amb el medi familiar i social immediat, són els jocs de pares i mares, metges i infermeres, venedors i compradors...

L'objecte normalment sol tenir una similitud perceptiva amb l'objecte representat. Com menys estructurada, menys sofisticada sigui la joguina, més possibilitats de joc oferirà.

Segons Piaget, en el joc simbòlic l'infant assimila la realitat adaptant-la a les pròpies necessitats. Per a Freud i els psicoanalistes, aquest tipus de joc permetrà a l'infant reviure i representar situacions conflictives de la seva vida o fantasies inconscients. Acostuma a basar-se en situacions que a l'infant li suposen certa dificultat. Així, és possible que jugui amb la nina fent que s'ho mengi tot o castigar-la per haver fet alguna cosa malament; intentant elaborar la problemàtica personal, però també, el que l'infant voldria que li passés realment.

Evolutivament, al principi és un joc en paral·lel (no socialitzat), al final de l'etapa juga amb altres infants. De mica en mica va descobrint els altres:

- **Jocs en paral·lel:** predomina l'egocentrisme.
- **Jocs de ficció:** es van establint regles.
- **Estableixen a què jugaran:** juguem a...?
- **Reparteixen papers:** jo seré... tu seràs...
- **El final del joc:** ja no jugo més a..., ara juguem a...

Aquests acords són necessaris per evitar conflictes. Cal que hi hagi certa coincidència entre les experiències que tenen els diferents infants i la percepció que tenen del que representaran.

També és típic d'aquesta edat l'amic imaginari, un personatge amb qui el nen o nena juga com si hi fos de veritat. No ens ha de preocupar, desapareixerà gradualment.

En el joc simbòlic l'infant pot representar:

- Conductes que fa habitualment mitjançant gestos exagerats: fer com si begués en un got.
- Conductes que veu en els altres: fa com si llegís un llibre.
- Projecta la seva conducta sobre un altre: nines.
- Doble conversa: fa com si la nina parlés i es contesta a si mateix.
- Imita una altra persona identificant-s'hi.
- Juga amb altres infants representant rols.

El joc simbòlic marca l'inici de la capacitat de representació, correspon a l'edat de 2 a 7 anys. Ara l'infant pot representar accions reals o imaginàries, imitar les accions dels adults, transformar-se en personatge. És el joc de "fer com si...".

3) Joc de regles. Aquest tipus de joc s'inicia durant la segona meitat de l'etapa de l'educació infantil i es desenvolupa plenament a partir dels 6-7 anys.

Com a principal característica destaca que l'infant ha d'aprendre a jugar, és a dir, ha de seguir unes determinades accions i alhora n'ha d'evitar d'altres que estan prohibides. S'han de seguir les regles del joc.

Mentre que en el joc simbòlic l'infant té totes les possibilitats de reviure i inventar, en el joc de regles el que ha de fer cada jugador està prefixat.

Els infants s'inicien en els jocs de regles de manera progressiva, començant amb regles molt senzilles que de mica en mica s'aniran fent més complexes.

Al principi, els infants consideren les regles de joc, no com un acord entre jugadors, sinó com una veritat absoluta, arriben a pensar que només es pot jugar de la manera en què ells ho fan. Progressivament i amb l'experiència de joc, aniran comprovant, inicialment amb una gran sorpresa, que es pot jugar al mateix joc però canviant les regles segons les variables de temps, espai, obstacles, etc. (en una altra escola juguen al mateix joc amb regles diferents).

La consciència que l'infant té de les regles del joc va evolucionant:

- Inicialment, **la regla no és coercitiva**, pot no respectar-se, ja que l'infant encara no juga d'una manera pròpiament social.
- Més endavant, **la regla és sagrada i inamovible**, ve de l'adult i sempre ha estat aquesta.
- Quan l'infant ja ha assolit una certa maduresa, **la regla sorgeix de l'acord entre els jugadors**, pot modificar-se si tots els jugadors es posen d'acord.

En molts jocs de regles, els jugadors són l'element fonamental del joc i es necessita només l'espai adequat (cavall fort, fet i amagar...); són jocs on l'element motor, supeditat a les normes, és fonamental; mentre que en els jocs de taula, el material (cartes, tauler, dominó...) tindrà un valor fonamental, amb les regles pròpies de cadascun. En aquest cas, l'aspecte motor tindrà poca rellevància.

4) Joc de construcció. Entenem per jocs de construcció aquells en què, a partir de diferents peces, es tracta de relacionar-les, encaixar-les, apilar-les, enfilar-les, aconseguint una nova composició. Els infants els practiquen des de les primeres edats, però amb diferents graus de complexitat i intencionalitat.

Inicialment, els jocs de construcció estan supeditats als jocs motors: posar i treure objectes, encaixar peces, fer i desfer torres... Més tard, podran enriquir el joc simbòlic o donar-hi suport amb determinades construccions com ara castells, granges, garatges, casetes, etc.



Mitjançant els jocs de construcció els infants s'introdueixen en el món de les matemàtiques. En la seva activitat classificaran peces, seriaran, igualaran alçades... Tot pel seu propi interès.

Per als més grans es tracta de supeditar la construcció a un model extern, fins i tot que funcioni. Són els jocs en què amb diferents peces es poden arribar a construir objectes d'acord amb un model donat o real.

Els jocs de construcció faciliten la transició del joc al món del treball.

Moltes persones en l'edat adulta mantenen l'activitat característica dels jocs de construcció com a hobby (construcció o reproducció de vaixells, cotxes, edificis, etc.).

Tipus de jocs segons H. Wallon

Henri Wallon (París, 1879-1963), psicòleg i pedagog francès, considera que el desenvolupament de l'infant està influït per la maduració biològica i pel medi social; desenvolupament que no és continu, sinó que està sembrat de crisis que provoquen una reorganització contínua. Va descriure el desenvolupament mental de l'infant com una successió d'estadis. Va aprofundir en l'anàlisi dels aspectes cognitius, biològics, afectius i socials del desenvolupament infantil.

Wallon classifica els jocs, en funció dels estadis evolutius, en funcionals, de ficció, d'adquisició i de fabricació.

- **Jocs funcionals:** són els que realitzen els infants molt petits, quan encara no tenen control sobre les seves reaccions. Són més aviat exercicis biològics i psicològics. La majoria de les vegades consisteixen a posar i treure, omplir i buidar, etc.
- **Jocs de ficció:** apareixen cap als 2 anys. Poden ser simbòlics o d'imitació i es pot confondre la realitat amb la ficció, ja que s'hi representen situacions i rols de la realitat.
- **Jocs d'adquisició:** l'infant reproduïx les paraules i els gestos que rep. Gaudeix escoltant i mirant contes, és més receptor que actor.
- **Jocs de fabricació:** apareixen cap als 4 anys, van lligats als de ficció. Exerciten les habilitats manuals i creatives.

1.5 Joc i desenvolupament

El joc té una gran importància en el desenvolupament global i harmònic de l'infant. Ofereix moltes ocasions d'aprenentatge, perquè posa en marxa noves habilitats i desenvolupa les que ja estan apreses. Per mitjà del joc, l'infant explora el seu entorn i els éssers i objectes que l'envolten; aprèn a coordinar les seves accions amb les dels altres, aprèn a planificar i a valorar els mitjans per aconseguir allò que vol.

El joc contribueix al desenvolupament integral de l'infant.

L'activitat lúdica és un dels principals i més efectius motors de desenvolupament. El joc possibilita a l'infant espais per assajar, provar, explorar, experimentar i, evidentment, interactuar amb els objectes i les persones del seu entorn i que a la vegada contribueixen a satisfer les seves necessitats de coneixement i d'acció.

El desenvolupament condiciona el joc en la mesura que les capacitats que es tenen en un moment donat determinen el tipus de joc en relació amb l'edat. D'altra banda, el joc actua com a motor essencial del desenvolupament destacant-ne el valor formatiu i la conveniència de respectar-lo i potenciar-lo.

Podem considerar el joc una activitat globalitzadora en el sentit que normalment incideix en diferents aspectes del desenvolupament (psicomotor, cognitiu, afectiu, etc.). Quan un nen imita l'adult picant de mans mentre canta, fa molt més que això, ja que també està coordinant el moviment de les mans amb la percepció auditiva i, a més, estableix una relació afectiva i social.

El desenvolupament condiciona el joc, però el joc també facilita el desenvolupament i l'educació.

El joc com a instrument d'aprenentatge

El joc és un instrument d'aprenentatge per a l'infant. Per exemple, si jugant observa que la pilota bota en un terreny dur i que es queda parada en un terreny fangós, està aprenent quins són els llocs més adequats per fer-la botar.

1.5.1 Contribució del joc al desenvolupament sensoriomotor

Els jocs de moviment, amb el cos i amb els objectes, afavoreixen el desenvolupament psicomotor en la mesura que complementen la maduració nerviosa i estimulen la coordinació de les diferents parts del cos.

La possibilitat de moure's unida a la seva curiositat innata permetrà a l'infant:

- Explorar el seu entorn i ampliar les seves possibilitats sensorials (descobrir sensacions noves) i motrius (coordinar els seus moviments).
- Estructurar la representació mental del seu esquema corporal.
- Descobrir-se com a subjecte actor de les modificacions que provoca en els objectes del seu entorn.
- Guanyar confiança en ell mateix per continuar descobrint el món exterior.

Els objectes que poden rodar, com ara la pilota, conviden l'infant a moure's per anar a agafar-los, primer en posició bocaterrosa i després sobre les extremitats. En aquest sentit, és important que l'ambient sigui estimulante per a l'infant (anar canviant les joguines: ara una, desmar-la i presentar-n'hi una altra). També és bo proposar-li experiències motrius noves que l'incitin a progressar.

Els jocs de moviment contribueixen al desenvolupament de la motricitat bàsica (llançar i recollir una pilota, jugar a bitlles, etc.) i la motricitat fina es desenvolupa exercitant la sincronització de moviments i la coordinació visomotriu (jocs d'encaixos, enfilat de boles). Amb el joc també es desenvolupen moltes altres capacitats:



Els jocs d'encaixos desenvolupen la motricitat fina.

- **La coordinació dinàmica general** (córrer a amagar-se, saltar a corda).
- **Equilibri** (anar amb patins, anar a peu coix).
- **Precisió de moviments** (bales, petanca).
- **Força muscular** (picar amb un martell).
- **Control motor o resistència** (joc de les estàtues).

Els jocs motors també permeten a l'infant prendre consciència del seu esquema corporal. L'infant, ben aviat, es va iniciant en el coneixement d'ell mateix com un tot. Quan juga amb les seves mans, quan amaga el cap, quan es descobreix al mirall, s'adona que tots aquests elements formen un tot: el seu cos. Els jocs o joguines que consisteixen a anomenar o assenyalar parts del cos, o els encaixos amb la figura humana tenen un paper important en la construcció de l'esquema corporal.

Limitar l'esquema corporal a un coneixement anatòmic seria erroni, ja que el joc de l'infant es va formant paral·lelament a través de les relacions que va establint amb les joguines. Aquestes passen a actuar com a mitjanceres i li permeten provar certes situacions de la vida real però a la seva mida, sense perills, controlant la situació. Així, pot tornar a reviuir moments importants, que no ha comprès o que l'han impressionat. Però, a més a més, el joc li permet projectar-se en un jo futur que li agradaria ser (joc de rol).

L'esquema corporal fa referència al cos viscut i sentit fruit de les diferents relacions amb l'entorn.

El joc sensoriomotor també afavoreix el desenvolupament de les capacitats sensorials:

- **Percepció visual** (jocs de buscar diferències en imatges quasi iguals), direcció i orientació en l'espai.
- **Percepció auditiva** (jocs amb sons d'animals), sentit del ritme (ballar), sentit del temps (ordenar vinyetes).
- **Percepció tàctil** (la gallina cega).
- **Percepció olfactiva** (joc de les olors).
- **Percepció gustativa** (endevinar què és: sal, sucre...).

Els jocs sensoriomotors afavoreixen el desenvolupament dels diferents sentits, de la motricitat bàsica i fina, i també de l'esquema corporal.

1.5.2 Contribució del joc al desenvolupament cognitiu

El joc és el principal camí que introdueix l'infant en el món de les idees, de l'abstracció.

L'infant, amb el sol fet de mirar o escoltar, no aprèn, necessita experimentar, tocar. Amb l'acció sobre els objectes, tant si són joguines com si no, coneix les seves qualitats (forma, textura...) i també les seves pròpies capacitats de captar les coses. El joc li permet exercitar la seva intel·ligència, primer gràcies al descobriment de les formes, de la seva representació i utilització, i després gràcies a la investigació i la imaginació.

El joc és font d'aprenentatge en el sentit que permet a l'infant:

- Adquirir noves experiències.
- Tenir l'oportunitat de cometre errors i encerts.
- Solucionar problemes.
- Descobrir-se a un mateix.
- Manipular, experimentar, explorar i conèixer el món exterior.
- Superar l'egocentrisme, ja que en el joc es fomenten situacions que li permeten posar-se en el lloc de l'altre jugador, anticipar-ne el comportament i coordinar el seu punt de vista i les seves accions amb les del altres companys.
- Desenvolupar la imaginació i la creativitat.
- Discriminar entre fantasia i realitat.
- Construir la realitat i diferenciar entre el jo i el no-jo.
- Desenvolupar el llenguatge.

En la mesura que el joc és expressió i comunicació; la creació de personatges i la relació entre ells s'estableix a través del coneixement i el domini del llenguatge. L'expressió s'estimula en el joc simbòlic i també a través de jocs de titelles i la comunicació s'afavoreix en tots aquells jocs que realitzi en companyia d'altres infants o de l'adult.

El **joc** és el mitjà a través del qual l'infant elabora i desenvolupa les seves estructures mentals.

Jugar per desenvolupar les estructures mentals

L'infant, en els jocs de construcció, al principi, agafa les peces, se les posa a la boca, les examina, les colpeja. Cap a un any aprèn a desmuntar-los; després descobreix que les peces es poden ajuntar de diferents maneres. Cap als tres anys serà capaç d'imaginar que ajuntant aquestes peces pot formar una casa, un cotxe, etc. S'adona que pot crear una cosa amb sentit a partir de coses sense sentit; a partir d'ara només li caldrà perfeccionar aquesta capacitat a través de l'exercici.

Elaborar l'ansietat

Segons M. Klein, el joc és la forma que té el jo infantil d'elaborar l'ansietat procedent de la realitat dolorosa per a ell i de les seves pròpies pors.

1.5.3 Contribució del joc al desenvolupament afectiu

Jugar és una necessitat per a l'infant, el joc contribueix al seu equilibri psíquic en la mesura que li permet canalitzar les seves emocions, i així reduir-les i poder-les controlar. L'ajuda a apropiarse i poder establir vincles afectius amb els altres; a demostrar el seu poder i autonomia, la qual cosa li permetrà superar conflictes afectius.

- **El joc és una font de plaer per a l'infant:** per a ell, l'adult està investit amb tot el poder, però en el joc pot invertir els poders, pot invertir els rols de la vida real, la qual cosa, depenent de la situació li permet experimentar diferents tipus de plaer:
 - Plaer sensoriomotor.
 - Plaer de ser causa i provocar uns efectes.
 - Plaer de crear i destruir.
 - Plaer de fer allò que està prohibit.
- **El joc li permet elaborar l'ansietat interna i externa:** l'infant expressa els seus sentiments, conflictes, pors, desitjos, fantasies, sense que hi hagi sentiment de culpa i alliberant la tensió, a través de la representació simbòlica.
- **Elabora experiències traumàtiques** (havent estat castigat juga a castigar; davant l'angoixa que li suposa haver estat separat de la mare juga a aparèixer i desaparèixer).
- **Expressa i satisfà impulsos agressius** (jocs de construir i destruir, imitar animals salvatges). És important que l'infant pugui expressar tots aquests sentiments, ja que quan surten a la superfície, l'adult pot ajudar-lo a elaborar-los de manera positiva.
- **Expressa i satisfà impulsos sexuals:** moltes de les seves fantasies giren al voltant del que passa quan els pares tanquen la porta de la seva habitació i respecte a les diferències sexuals. Ho simbolitzen a través de jocs com el de la menjadeta, fer veure que menja o que dona de menjar (experiències orals), jocs d'aigua i terra (experiències anals, on l'aigua simbolitza el pipí i la terra la caca), jocs de posar i treure, de metges, de parelles (experiències genitals).
- **El joc li permet aprendre a controlar les seves pors i a resoldre conflictes:** en jugar, l'infant, desplaça a l'exterior les seves pors i les domina mitjançant l'acció (jugar a bruixes, jugar a espantar l'altre, els jocs a les fosques).
- **El joc contribueix al procés d'identificació amb l'adult** (jocs de dramatització de rols) i d'identificació psicosexual (dóna informació anatòmica i satisfà la necessitat de tocar, de mostrar-se, i de veure i ser vist).

El joc contribueix a l'equilibri psíquic de l'infant i al desenvolupament de la seva personalitat.

1.5.4 Contribució del joc al desenvolupament social

El desenvolupament social fa referència al procés a través del qual l'infant assoleix els valors, normes, costums, rols, coneixements i conductes que la societat transmet i exigeix complir a cadascun dels seus membres.

El desenvolupament social implica, d'una banda, conèixer els valors i les normes de comportament del grup social al qual es pertany i, d'altra banda, comportar-se d'acord amb aquestes normes i valors. Per tant, cal diferenciar comportament de coneixement, ja que no sempre hi ha una coherència entre tots dos.

El desenvolupament afectiu és la base del desenvolupament social, ja que les primeres separacions de la mare (o de la persona amb la qual hagi establert aquest vincle afectiu), així com les primeres experiències amb els iguals fonamentaran les futures relacions socials. Des d'aquest punt de vista, el joc té un paper molt important en el procés de socialització de l'infant, ja que l'ajuda a incorporar-se a la societat a la qual pertany:

- **A través del joc descobrirà la vida social dels adults i les regles per les quals es regeixen aquestes relacions:** en el joc, cada rol consisteix a complir les obligacions i exercir els drets que imposa.
- **El joc li permet identificar-se amb el model adult:** imitar el món de l'adult l'ajuda a comprendre'l.
- **El joc fomenta la interacció i la cooperació amb els seus iguals:** l'infant passa del joc egocèntric i solitari dels tres anys a la col·laboració amb els altres pròpia dels sis anys.
- **El joc és relació i també comunicació:** el joc crea l'escenari de relació a través del qual sorgirà la necessitat i l'hàbit de comunicació.
- **El joc promou la superació de l'egocentrisme:** compartint amb els altres, respectant el torn de joc anirà comprenent el punt de vista dels altres.
- **El joc és també l'àmbit que permet el desenvolupament moral, ja que suposa l'assimilació de normes de conducta:** quan l'infant representa un rol, hi ha un model de conducta implícit al darrere, amb el qual l'infant compara i verifica la seva conducta.
- **El joc fomenta el desenvolupament de la consciència personal i de la sociabilitat:** Amb el joc es crea un context relacional molt ampli que afavoreix el coneixement d'un mateix i dels altres. A més, li permetrà establir vincles, que s'iniciï el sentiment de pertànyer a un grup i que vagin sorgint les primeres amistats.

- **El joc, com a instrument de socialització, va evolucionant:**

- **Fins als 2 anys**, el seu interès pels altres infants és escàs; quan es dona, normalment consisteix a agafar la joguina de l'altre. Els primers jocs els fa amb l'adult, ja que aquest és capaç d'adaptar-se a l'activitat del nen o nena (jocs de falda). Els primers contactes socials es produeixen amb l'intercanvi de somriures i gestos. El desig de contacte social, al principi, es tradueix amb jocs turbulents de contacte físic que li permetran anar regulant la seva força física.



Als tres anys, el joc és egocèntric.

- **Als 3 anys**, el joc és egocèntric, consisteix bàsicament a investigar els objectes un infant al costat de l'altre.

- **Als 4-5 anys**, comença a tenir un company o companya preferit de joc. El joc es va fent associatiu.

- **A partir dels 5 anys**, el joc simbòlic es va fent més col·lectiu, es representen rols socials i es corregeixen els uns als altres. L'infant busca els altres per jugar.

- **Als 6-7 anys**, els rols socials estan clarament definits. Sorgeixen els jocs col·lectius i organitzats, el seguiment d'unes regles a través de les quals anirà prenent consciència dels drets dels altres. Apareix el company de joc.

El joc ajuda l'infant a aconseguir un desenvolupament integral ja que li permet adaptar les seves conductes per a una total integració social, establir relacions adequades amb els objectes i amb les persones que l'envolten. És principalment a través del joc que l'infant es desenvolupa, aprèn i es fa persona, en el sentit més ampli de la paraula.

2. La joguina

Parlar de joc comporta inevitablement parlar de joguines. Tots els nens i nenes tenen dret a jugar i a tenir temps, amics i llocs on poder divertir-se i també tenen dret a tenir joguines. La relació que estableix l'infant amb les seves joguines ens ha de fer reflexionar com a educadors sobre els valors que transmetem als infants quan els oferim joguines i sobre els missatges que l'infant ens transmet per mitjà d'aquestes. En la nostra societat, la joguina s'ha convertit en un bé de consum, però com podem saber si una joguina és adequada per a un determinat infant? Segur que tots recordeu algunes de les vostres joguines. La joguina és un mitjà molt important per fer feliç als infants, però només és un mitjà!

El que és fonamental no és la joguina en si mateixa, sinó el valor que l'infant li dóna.

2.1 El paper de la joguina en el joc infantil

Els infants són capaços d'inventar-se jocs utilitzant objectes ben diversos d'ús quotidià (una capsula com a camió). Es podria dir que cada objecte pot esdevenir una joguina per a l'infant. Per això, la primera qualitat exigida a una joguina és que permeti el joc.

Contràriament a aquesta primera exigència, avui dia moltes joguines inciten a la passivitat, l'infant esdevé espectador i no pas actor en el joc. D'altra banda, la joguina actualment s'ha convertit en un producte comercial de primera línia. Però l'experiència mostra que moltes d'aquestes joguines són ràpidament relegades pels infants, ja que tenen ben poca utilitat.

La forma més estesa és considerar les joguines com a creacions artesanes o industrials, especialment dissenyades i produïdes pels adults per estimular i acompanyar el joc infantil.

El diccionari de la Reial Acadèmia de la Llengua Espanyola diu que la joguina és un objecte atractiu amb el qual s'entretenen els infants. Aquesta definició no té en compte que la noció de joc és inherent a la de la humanitat. El joc i la joguina, amb l'edat, es transformen en hobby, oci, malgrat l'essència, la necessitat de proporcionar plaer lúdic, perdura.

La legislació defineix la joguina com tots aquells productes concebuts i adreçats al joc dels infants de 0 a 14 anys.

Però si, com hem dit abans, una característica fonamental de tota joguina ha de ser que permeti el joc, millor que la considerem en un sentit més ampli. Per tant, definirem joguina com qualsevol objecte que l'infant utilitza per jugar, sigui quin sigui el seu origen.

La conceptualització de joguina des d'aquesta perspectiva remarca l'ús que l'infant li dóna. La taula 2.1 mostra els diferents tipus d'objectes i materials per jugar.

TAULA 2.1. Joguines i objectes per jugar

Joguines i objectes per jugar	Definició
Joguines comercialitzades	Les joguines construïdes de manera artesana o industrial amb la finalitat que els infants hi juguin.
Objectes de la vida quotidiana	Objectes elaborats per a un altre ús però amb els quals els infants juguen: vestits, ampolles, pintes, escombra...
Objectes de la natura	Sorra, terra, aigua, pedres, fulles...
Materials no estructurats	Objectes seleccionats com a material lúdic, que permeten moltes possibilitats de joc: retalls de roba, cordes, material de rebuig...
Creacions dels infants	Tot allò construït pels mateixos infants: des d'una capsa de cartró que fa de llit per a la nina, fins a llunes que fan de vaixells, disfresses, invents...

Així, en la imaginació de l'infant tot es pot convertir de sobte en una joguina. De fet, la seva primera joguina és el seu propi cos. Es poden distingir una sèrie d'objectes que, independentment de la funció per a la qual van ser elaborats, als ulls de l'infant perden la seva identitat i es transformen en instruments de joc, és a dir, en joguines.

Amb aquesta facilitat, l'infant és capaç de trobar en ell mateix i en el seu entorn les joguines que necessita en el moment en què està jugant i que duren el temps que dura el joc. En aquest sentit, una joguina és tot objecte que l'infant transforma per poder desenvolupar el seu jo. A més a més, les peculiaritats d'un objecte poden induir a un determinat tipus de joc. En el cas de l'infant que xuta una ampolla buida, la joguina adquireix una dimensió temporal (dura el que dura el joc) i una dimensió imaginària (l'objecte transformat).

El que no s'ha de perdre mai de vista és que el joc és més important que la joguina.

Els objectes són instruments de joc

L'Andreu va pel carrer i veu a terra una ampolla buida, li dóna un cop de peu i tot seguit comença a córrer a mesura que la va xutant. L'ampolla s'ha convertit en una pilota i l'Andreu en un futbolista.

D'altra banda, en l'àmbit educatiu, es parla de joguina didàctica, joguina educativa, material estructurat i material no estructurat. Cal clarificar cadascun d'aquests conceptes:

- **Joguina didàctica:** material que utilitzen els educadors per facilitar als infants l'aprenentatge de determinats continguts (rellotge didàctic, capsa de lletres, àbac, etc.).
- **Joguina educativa:** aquella que afavoreix el desenvolupament i perfeccionament de les diferents capacitats dels infants (encaixos, escacs, dòmino).
- **Material estructurat:** joguines creades per a un determinat ús (trencaclosques).
- **Material no estructurat:** joguines on no hi ha establerta una determinada forma d'ús, sinó que depèn de l'infant i de la seva capacitat creativa (un cotxet).

Fa uns anys que s'han posat de moda les joguines didàctiques, que intenten conjugar els conceptes de treball/utilitat i joc.

Si, com se sap, el joc contribueix al desenvolupament integral de l'infant, ja que influeix en les diferents dimensions de la personalitat (intel·lectual, creativa, psicomotriu, social i emocional o afectiva), totes les joguines són educatives, perquè les diverses aportacions contribueixen al desenvolupament infantil. A més a més, les joguines tenen un potencial didàctic, ja que n'hi ha que permeten afermar o exercitar aprenentatges motrius, relacionats amb el currículum escolar.

Intrínsecament, una joguina no és ni educativa ni didàctica, una joguina és una joguina. Tanmateix, segons com s'utilitzi i segons l'orientació que les persones adultes puguin donar a l'ús d'aquesta joguina, es pot considerar que és educativa o didàctica.

Com a educadors infantils hauríeu de procurar que a la classe hi hagi una varietat de joguines amb les quals els infants puguin jugar lliurement.

2.1.1 Funcions de la joguina

El joc és l'activitat per la qual l'infant mostra més interès i hi dedica més temps ja que a través del joc aprèn a viure i assaja la forma d'actuar en el món. En aquest sentit, la joguina és el recurs, l'instrument que ni que sigui de forma inconscient, l'infant utilitza per jugar.

Si com ja s'ha dit, l'important és el joc, una bona joguina serà aquella que estimuli la imaginació per desencadenar el joc i enriquir l'escenari del joc, afavorint la interacció, assegurant la comunicació i perfeccionant l'activitat lúdica. D'altra banda no hem d'oblidar que la joguina creix amb l'infant i que cada infant té les seves preferències.

La joguina no és imprescindible per jugar, només és un recurs capaç d'enriquir i estimular el joc.

2.1.2 La joguina en el procés evolutiu de l'infant

Les joguines acompanyen i contribueixen al desenvolupament dels infants, per tant, aquestes han d'anar canviant a mesura que l'infant creix i canvien les seves necessitats, interessos i capacitats.

De manera orientativa, en cada apartat hi ha exemples de joguines que afavoreixen el desenvolupament d'aquell aspecte concret, ja que la majoria de les joguines

La joguina

La joguina convida l'infant a afinar la coordinació ull-mà i el domini de la prensió, i així guanya precisió en els seus moviments.

A la secció annexos del web trobareu exemples de joguines adequades a les diferents edats.

poden ser polivalents, encara que n'hi ha que desenvolupen més un aspecte que un altre. El que és important és que a l'hora d'escollir-les es tinguin en compte els diferents àmbits, per tal d'afavorir la formació integral dels infants.

Així podem parlar de les joguines següents:

- Joguines que desenvolupen la motricitat.
- Joguines que desenvolupen l'afectivitat.
- Joguines que desenvolupen les capacitats cognitives.
- Joguines que desenvolupen la sociabilitat.

Joguines que desenvolupen la motricitat

Hi ha joguines que desenvolupen més la motricitat bàsica, com ara els arrosse-gadors, els patins, les cordes, les pilotes, els estels, els cotxes amb pedals, els tricicles, les bicicletes, els monopatins, les baldufes, els globus, les raquetes, els carretons, etc.

Altres joguines afavoreixen el desenvolupament de la motricitat fina: els encaixos, els jocs d'amuntegar i acoblar, les bales, les bitlles, els blocs lògics, les pintures, les joguines musicals de percussió, corda i vent (que, a més a més, contribueixen al desenvolupament de la sensibilitat i l'expressió).

Aquestes joguines indueixen a jocs que possibiliten l'exercitació de determinades habilitats emergents en relació amb el propi cos, com ara guanyar destresa o millorar la coordinació i l'equilibri.

Una pilota incita l'infant a moure's per anar-hi al darrere. En proposar-li experiències motrius noves, la joguina incita l'infant a progressar.

Joguines que desenvolupen les capacitats cognitives

El desenvolupament de la intel·ligència està estretament unit al desenvolupament sensorial i motor. En muntar i desmuntar una joguina, vestir i desvestir una nina, l'infant aprèn a analitzar els objectes, i aquest constitueix un pas cap a les activitats mentals d'anàlisi i de síntesi, de raonament. També aprèn a distingir els colors, les formes, les textures, les mides, etc. Per aquesta raó, moltes de les joguines apuntades en els apartats anteriors també es poden incloure aquí.

D'altra banda, l'estimulació de la intel·ligència es realitza mitjançant jocs de reflexió, d'observació, de relació d'associació, d'anàlisi i de síntesi. Entre els jocs que afavoreixen aspectes intel·lectuals, hi ha els de preguntes i respostes, els d'associació i relació de lletres i d'imatges, els encaixos, els jocs de construcció, els llibres de contes o d'imatges, les cartes, els escacs, els jocs d'estratègia i tots els jocs de taula.

La joguina també permet la invenció i la imaginació, sobretot quan es tracta de jocs que ofereixen moltes possibilitats d'iniciativa: jocs de construcció, de pintura, etc.

La joguina desperta la curiositat de l'infant

En descobrir les propietats de les joguines, el que l'infant descobreix, a poc a poc, són les seves pròpies capacitats de captar les coses.

En aquest sentit, hi ha materials que desenvolupen la creativitat, afavorint la lliure expressió dels infants. Amb aquests materials, els infants creen quelcom nou gràcies a la seva fantasia. El fang, la fusta, la roba, el paper, les pintures, etc. li permeten tallar, pintar, inventar, descobrir formes i models nous. També desenvolupen la creativitat les disfresses, els titelles, les màscares i carotes, les joguines per enganxar i els instruments musicals, entre d'altres.

Joguines que desenvolupen l'afectivitat

En el terreny de l'afectivitat de l'infant, la joguina ocupa un paper molt important.

Els infants tenen la necessitat de basar-se en les coses reals, de reviure situacions, d'identificar personatges per poder afermar-se, projectar-se, situar-se afectivament en el món dels adults i poder-lo entendre.

En els primers anys, les joguines que afavoreixen l'afectivitat els permeten imitar les situacions de la vida adulta. En aquest grup trobaríem les nines, els ninots articulats o sense articular, els animals de peluix, les disfresses, els cotxes, les botigues, les casetes, etc. Amb aquests objectes, l'infant estableix relacions afectives i, de vegades, hi projecta la seva angoixa i resol situacions conflictives.

En els primers mesos de vida, l'infant no veu la diferència entre el jo i el no-jo. Aviat descobreix que certs moments, com per exemple, quan la seva mare l'alimenta, li proporcionen un gran plaer, però aquests moments no duren gaire. Uns quants mesos més tard, substitueix la mare, que no para d'absentar-se, per un objecte, amb el qual crea una relació simbiòtica. D. W. Winnicott l'anomena objecte transicional.

Una joguina es pot convertir, temporalment, en un objecte transicional, que permet a l'infant substituir la mare que se separa d'ell o que no és capaç de satisfer la seva demanda immediata d'atenció. Buscant refugi en les seves joguines, abraçarà la nina, el peluix, un coixí o la suavitat d'una tela (el seu mocador), amb els quals mirarà de suprimir l'angoixa. Així doncs, la joguina permet a l'infant enfrontar-se a una variada gamma de situacions afectives.

La joguina esdevé un pont per comprendre i conquerir el complex món social adult.

Joguines que desenvolupen la sociabilitat

La sociabilitat es desenvolupa mitjançant els jocs que posen l'infant en contacte amb els altres i l'ensinistren per a la vida en comú: les nocions de propietat, de relació, de respecte i tots els vincles que mantenen la vida en grup, l'infant els descobreix a través del joc (el concepte de propietat, l'experiència de regalar, de prestar les seves coses). La relació es transforma ràpidament en competició; malgrat que molts jocs impliquin cooperació, la idea de guanyar i de ser el millor guia els jugadors.

L'afectivitat és el motor i la força de la intel·ligència.

La joguina per fer front a situacions afectives

La Maria, en sortir de l'escola, situa les seves nines en filera davant seu i comença a parlar-hi i a castigar-les. Aquest joc li permet reviure sense perill l'escena que en el seu moment no ha entès, que l'ha impressionada, o assajar uns personatges o situacions que li agradaria viure, i així, gràcies al joc, projectar-se en un jo futur



La joguina pot actuar com a objecte transicional

Als infants els agrada imitar les accions de les persones que hi ha al voltant seu, amb la qual cosa se'n facilita la integració social. En aquest cas, cal vigilar les limitacions que suposen certs models socials vigents que responen a rols i estereotips molt discutibles, com és el fet d'establir rols o activitats diferenciades per a nens i nenes. En les joguines això es podria traduir equivocadament a oferir nines, cuinetes i firetes o disfresses de princesa o d'infermera a les nenes, i camions, ninots articulats d'aventurers, soldats o astronautes i disfresses de pistolers als nens.

Dins aquest grup, situarem les joguines que reproduïxen objectes, activitats i professions de la vida adulta com ara les eines de treball de qualsevol ofici, els elements relacionats amb el camp (granges, tractors, carretons...), els elements relacionats amb la vida del carrer (botigues, cotxes, garatges...), els elements de la vida familiar (cuines, vaixelles, planxes, bricolatge, mobles...), etc.

A més, cal ubicar-hi els jocs que afavoreixen l'establiment de relacions i la comunicació amb els altres. Entre aquests jocs hi ha els jocs de regles, en què els infants s'han d'ajustar a unes normes acordades prèviament.

Amb aquests jocs aprenen a comunicar-se amb els altres jugadors i a aplicar i respectar un determinat reglament. Aprenen a guanyar i a perdre i a controlar els seus impulsos. Sempre seran més interessants els jocs que desenvolupin la cooperació més que no pas la competició. Pel que fa a aquests darrers, cal tenir cura de controlar l'agressivitat que poden produir. El parxís, l'oca, les dames, els escacs, el monopoli són alguns dels jocs socials.

Qualitats d'una bona joguina

Una bona joguina és la que estimula aspectes positius en el desenvolupament de l'infant, convidant-lo a superar-se o a expressar els seus sentiments, despertant la seva curiositat o la capacitat de riure i imaginar i proporcionant-li aprenentatges i experiències positives per al seu creixement com a persona.

La joguina participa en el despertar dels sentits, de la motricitat, de la intel·ligència, té una funció afectiva i pot afavorir la socialització. Tots aquests poders són molt menys importants que el de proporcionar alegria i plaer. El primer poder de la joguina és el joc.

Si, com s'ha vist, les joguines contribueixen al desenvolupament dels infants, podem dir que són realment necessàries. L'infant que no té joguines, les fabrica. El que és important no és tant l'objecte manufacturat com la possibilitat i el permís concedit a l'infant per utilitzar uns objectes en el seu joc. Més que la seva qualitat o quantitat, el que és indispensable de la joguina és el dret a tenir-la, tocar-la i divertir-s'hi.

2.1.3 Creativitat i joguines

El joc ofereix l'oportunitat de desenvolupar la imaginació i la creativitat, però no es pot assegurar que aquestes habilitats cognitives apareguin realment, en tot cas, el cert és que el joc és un mitjà que afavoreix l'emergència d'aquestes aptituds ja que precisa de la imaginació i d'una ment oberta per donar diferents alternatives a la resolució de problemes, doncs el joc lliure permet que cada infant es mostri tal com és de forma lliure i espontània.

A la secció annexos del web trobareu un interessant article sobre les 10 superjoguines.

Per a **Verónica Bronstein** (Psicòloga-Psicoanalista. Directora de l'Institut de la Infància de Barcelona): “La creativitat és la capacitat de respondre a necessitats, problemes o situacions desconegudes d’una forma original i nova. És la possibilitat que té cada persona d’afrontar desafiaments interns o externs, analitzar problemes, experimentar amb ells, prendre decisions i així poder trobar solucions originals.”

No es tracta d’un do o talent particular que posseeixen algunes persones, sinó d’un camí que s’inicia amb l’aparició d’una necessitat i que es dirigeix a la recerca de solucions. Des d’aquest punt de vista, en el procés creatiu no es valora únicament la resposta final, sinó que es considera tot el procés, en el qual intervenen des de la prova i l’error, el fracàs, la tolerància a la frustració, l’èxit...

La creativitat és una capacitat pròpia de l’ésser humà que es desenvolupa al llarg de tota la vida, però és durant la infància quan s’inicia i es manifesta de forma molt evident.

Per estimular la imaginació i la creativitat els infants necessiten objectes per jugar, d’aquests objectes n’hi ha d’haver que siguin joguines i altres objectes quotidians (capses de cartró, teles, etc.) per tal que els puguin transformar integrant-los en el joc.

És important que la joguina desperti el joc simbòlic ja que aquest és una de les eines que ajuden a l’infant a entendre el món i a trobar el seu lloc en ell. Els infants gaudeixen més amb aquelles joguines que són capaces de despertar la seva imaginació, la creativitat i la il·lusió, i a més a més l’ajudarà a desenvolupar el seu creixement emocional. Però també és molt important per ell jugar amb l’adult. No s’ha d’oblidar que com més petit és l’infant o menys autònom es sent, més li costarà desenvolupar la seva imaginació i creativitat ell sol. Per això és tant important romandre al seu costat donant-li tot el suport emocional i creatiu que ell encara està intentant desenvolupar. A partir dels 2-3 anys comencen a passar més estones jugant sols. També és important oferir als infants llocs de joc estimulants (platges, boscos, sorreres...) amb materials diversos i sempre amb la supervisió de l’adult.



Els titelles són adequats per promoure la creativitat

2.2 La transmissió de valors a través de la joguina i de la publicitat

El món de la joguina és un reflex de la societat i també dels valors, normes i costums imperants en cada moment històric. Val la pena aturar-se a reflexionar breument sobre els valors i les pautes de comportament que transmeten les joguines.

Com a adults, el tipus de joguines que posem a l’abast dels infants implícitament transmeten uns valors: els nostres (gust estètic, preferències per determinats materials, etc.) i els de la nostra cultura (tolerància, tecnologia, nou paper de la dona, del pare, etc.), que d’alguna manera influiran en les preferències dels nostres infants i contribuiran, sens dubte, a la seva integració a la nostra cultura.

Joguina i joc, essència de la infantesa

La joguina, igual que el joc, representa l’essència de la infantesa. És un estri que ha evolucionat a mesura que ho ha fet la societat; per tant, d’alguna manera la representa en el present i en el seu desenvolupament històric, social i cultural.

Com a educadors heu de ser conscients d'aquest fet en el moment de seleccionar els objectes lúdics.

2.2.1 Joguina i societat



La societat influeix en les joguines

Les joguines són representants en miniatura d'una societat, deriven de la civilització que les produeix. Per tant, es podria dir que les joguines han existit sempre, són tan antigues com la mateixa humanitat. En jaciments arqueològics de l'Iran i Mesopotàmia datats del tercer mil·lenni aC s'han trobat joguines amb rodes, sonalls i mobiliari de nines de terrissa. La història de la joguina ens mostra que n'hi ha que s'han mantingut al llarg dels temps malgrat que la seva forma hagi evolucionat. Els grecs ja jugaven a les bales, els egipcis a pilota, el parxís és d'origen hindú, el tangram, xinès... La nina, fabricada amb materials diferents en cada etapa (del fang es passa a la fusta, el cartró, la porcellana i el polietilè), creua tota la història i es torna cada cop més expressiva i realista (camina, parla, plora...).

A partir de la Revolució Industrial sorgeix la producció en massa de les joguines a un cost més baix. La introducció del plàstic en la indústria de la joguina en possibilita la producció i difusió a gran escala i, juntament amb els canvis de forma de vida –més sedentària– i l'aparició de la televisió, contribueix que la joguina passi a ser un objecte més de consum. Ara els infants reben joguines tot l'any, no només per Nadal. Tenint en compte això no ens ha d'estranyar la gran importància que actualment té la joguina des del punt de vista comercial.

Històricament, la joguina és un testimoni de l'evolució i perfeccionament de les joguines, sinó perquè ens ajuda a veure diferents maneres d'integrar l'infant en la societat (paper de la nina) o d'explicar-li els mecanismes de funcionament del món que l'envolta (joc del Monopoly).

En aquest sentit, les noves tecnologies han modificat les nostres formes d'oci, entre les quals hi ha el joc, així com la resta d'activitats socials com ara treballar, comprar, aprendre, relacionar-nos...

Els jocs i les joguines no solament han evolucionat pel que fa al contingut, sinó també pel que fa a la forma. Gràcies als nous suports informàtics i audiovisuals, disposem actualment d'una nova família de jocs per a l'entreteniment i l'aprenentatge, i de nous suports i entorns de joc (consoles, ordinadors, Internet, telèfons mòbils...): les joguines multimèdia. Actualment, les joguines multimèdia no només són un recurs lúdic més, sinó que també representen una porta d'accés al món de la tecnologia.

Els principals aspectes pels quals les joguines encisen més els infants són, d'una banda, l'evocació del món real i, de l'altra, l'evocació del món de la fantasia.

El rol de gènere

El rol de gènere o rol sexual fa referència al conjunt de comportaments i actituds atribuïbles a unes persones en funció del sexe.

La producció de joguines segueix les modes, les evolucions tècniques i les condicions socials de l'època i del lloc.

2.2.2 La joguines en l'educació per a la igualtat i la pau

El model social de cada època influeix en la forma i el tipus de les joguines, però, alhora, el joc i les joguines exerceixen una influència sobre els individus, ja que actuen com a transmissors de valors. En aquest sentit, hi ha debats oberts sobre si les joguines poden transmetre valors sexistes i sobre la capacitat d'incitar a la violència de les joguines bèl·liques.

La joguina i la transmissió de rols

El sexe biològic el tenim des que naixem, el gènere l'adquirim i desenvolupem a través de l'educació i, com a tal, varia en funció de la cultura i del moment històric.

La producció de joguines segueix les modes, les evolucions tècniques i les condicions socials de l'època i del lloc.

Els infants van construir la seva identitat de gènere d'acord amb la cultura en què els ha tocat viure i a través del contacte i la imitació dels models adults del seu entorn. En el joc expressen aquests models socials que han tingut oportunitat de conèixer. A més, el joc és un mitjà extraordinari per a la identitat personal.

L'educador infantil ha de ser molt sensible i anar amb molt de compte per tal de no reproduir mitjançant els seus valors i les seves propostes de joc els rols de gènere tradicionals. En aquest sentit, haurà de fomentar que els nens i les nenes juguin junts, que escullin lliurement els seus jocs, transformarà els jocs que consideri discriminatoris i evitarà expressions com "els nens no juguen a..." o "aquesta nena sembla un cavall" (en el sentit de que té conductes considerades com a més pròpies dels nens), estimulants i afavorint el creixement i la identitat dels nens i de les nenes.

Els infants noten el rebuig social quan escullen jocs o joguines que socialment no s'identifiquen amb el seu sexe. A les nenes se'ls ofereixen nines, cuinetes, accessoris de perruqueria, joguines per fer de mestressa de casa i per triomfar agradant. Als nens, ninots aventurers, soldats, jocs esportius que potencien el model d'home fort i valent. D'aquesta manera, es preparen els seus respectius papers a la societat. Això no obstant, la societat tolera millor que les nenes demanin joguines que tradicionalment han estat patrimoni dels nens que no pas a l'inrevés.

A través de la imitació dels models adults i d'acord amb les expectatives de les persones que els envolten, els infants van interioritzant el rol sexual que els identifica. Per tant, no són les joguines per elles mateixes que afavoreixen estereotips de gènere, sinó la manera com s'hi juga. Jugar pot ser seguir unes regles, però també trencar-les, anar més enllà dels estereotips socials. Canviar les convencions de les joguines pot afavorir la interiorització de noves normes i pautes de comportament.

Les joguines i els rols sexuals

Què hem de fer quan les expectatives dels infants sobre la joguina no coincideix amb la dels adults? Si un nen vol una nina i això xoca amb les expectatives dels pares, s'haurien de respectar les preferències infantils. No és rellevant tenir una nina o una pistola, el que veritablement influeix en els infants, a llarg termini, és l'exemple que tinguin dels seus pares.

Entenem per joguina bèl·lica aquella que s'utilitza per representar escenes bèl·liques (lluites amb armes, guerres).

Les joguines bèl·liques

Actualment hi ha la controvèrsia sobre si s'han de facilitar als infants joguines bèl·liques. D'una banda, hi ha qui pensa que la joguina bèl·lica incita l'infant a la violència; d'altra banda, hi ha qui creu que aquestes joguines permeten a l'infant descarregar l'agressivitat generada per altres raons alienes al joc. Tradicionalment, els infants han utilitzat joguines bèl·liques, des de joguines fabricades per ells mateixos a partir de pals que simulen pistoles, espases i arcs, fins a les joguines més sofisticades.

No podem oblidar que l'infant té la necessitat de jugar simbòlicament a ser més poderós. Jugar amb pistoles li dona la possibilitat de sublimar aquestes conductes. D'altra banda, l'infant viu en un medi on, malauradament, l'agressivitat és cada cop més present, és normal que l'expressi en el joc. Ara bé, una cosa és aquesta expressió de la realitat i una altra és que es fomenti la violència oferint als infants armes, cada cop més perfectes en el seu disseny.

Cal reconèixer el fet que l'infant té la necessitat de jugar a guerres, però, com a educadors, cal transmetre que no són bones les baralles i les guerres on moren persones de veritat.

2.2.3 La joguina i l'educació per al consum

Ja s'ha dit que el que és important és el joc i no tant la joguina. Ara bé, la publicitat aconsegueix induir al joc o més aviat pretén la compra i possessió de la joguina? Com sabem, la publicitat actua selectivament, adaptant els missatges als diferents receptors, i d'aquests, els infants són els més vulnerables.

L'infant és particularment influenciable per la publicitat perquè difícilment pot separar la imatge del producte que se li ofereix del producte en si. El màrqueting aprofita aquesta particularitat i la utilitza des del bombardeig sistemàtic a través dels mitjans de comunicació -especialment la televisió i les revistes infantils- fins a uns embalatges molt suggerents.

Mecanismes utilitzats per la publicitat

Dels nombrosos mecanismes i tècniques de comunicació utilitzats per la publicitat, ens centrarem en els que s'utilitzen més freqüentment en la publicitat de les joguines:

- Fa servir recursos visuals que magnifiquen l'aspecte del producte i induïxen a l'engany i posterior frustració.
- A la televisió, el ritme de les imatges és tal que, per si mateix, pot fer atractiva una joguina d'allò més anodina. Aquest dinamisme fa que la joguina deixi de ser el suport del joc i esdevingui per si mateixa el joc, tot afavorint la passivitat dels infants.



La publicitat de vegades és enganyosa.

- Concentra la propaganda en el temps (Nadal) amb un bombardeig publicitari sistemàtic en aquestes dates, adreçat tant als infants com als pares, que en seran els compradors, especialment a les hores de més audiència infantil.
- Fa servir cançons i arguments que no requereixen cap esforç d'aprenentatge i que la repetició insistent acaba per fixar.
- La manipulació de la imaginació: fa veure un món fantàstic, pròxim al món imaginari de l'infant.
- Cal insistir que quan l'infant rep el missatge publicitari, **rep una autèntica ordre de compra.**

Uns estudis realitzats pel professor **Erlin Bjurström** (1994) indiquen que només a partir dels 12 anys els nens i les nenes eren capaços d'entendre els objectius de la publicitat. Els infants entre 2 i 5 anys no distingien entre programa i anunci, i els menors de 8 anys no entenien clarament que els anuncis no sempre deien la veritat.

Per això és important que els pares mirin la televisió amb els seus fills amb una actitud crítica i activa, i que vagin amb ells a la botiga de joguines per comprovar si les joguines que han demanat responen realment a les seves expectatives.

La manipulació de la informació i la concentració de la propaganda en el temps són els principals aspectes utilitzats pel màrqueting de les joguines, i que pretén incitar a comprar un producte.

Consum estacional de joguines

El consumidor influeix directament, amb la seva demanda incontrolada, en l'increment dels preus. La compra de joguines s'ha de fer amb previsió, per no caure en la dinàmica consumista del Nadal.

Control de la publicitat

Qui controla els publicistes? L'Administració pública exerceix el control sobre la publicitat i, específicament, sobre la televisió. Tanmateix, els ciutadans poden exercir aquest control directament, canalitzant les denúncies per mitjà de les associacions de consumidors.

La Llei general de publicitat 341988 considera que és il·lícita:

- La publicitat que vagi en contra de la dignitat de les persones o vulneri els valors i els drets reconeguts en la Constitució, especialment pel que fa a la infància, la joventut i la dona.
- La publicitat enganyosa: en l'article 5, la mateixa llei especifica els aspectes a considerar per valorar si una publicitat és enganyosa.

Altres aspectes d'interès general referents a la normativa de control de la publicitat són els següents:

- No es podrà admetre la publicitat que exalti la violència o el bel·licisme.
- L'admissió de publicitat a la televisió requereix, prèviament, la certificació que les joguines compleixen la normativa vigent en matèria de seguretat i dels materials emprats.
- L'anunci haurà de reproduir la grandària real de la joguina.

- El missatge publicitari haurà de facilitar la comprensió dels moviments reals de la joguina i evitarà la confusió derivada de la utilització d'efectes especials.
- En les demostracions es veurà clarament si l'acció i l'animació de les joguines és manual o mitjançant automatismes o energia elèctrica.
- Quan el preu de la joguina sigui de 30 euros o més, es donarà una referència del preu en sobreimpressió.

2.3 Organització del material lúdic

El material lúdic per excel·lència és la joguina, però també són materials lúdics altres objectes o matèries que, tot i tenir altres finalitats primeres, són utilitzats per jugar, per la qual cosa cal estendre el terme joguina a aquests altres objectes i trencar-ne el sentit comercial i considerar-lo des de la perspectiva del significat que els infants li donen.

Les joguines, en el sentit ampli, són un mitjà per desenvolupar el joc infantil, però no són absolutament imprescindibles ni el substitueixen, encara que sí el poden estimular i enriquir.

Avui dia, l'oferta de material lúdic és extensa i variada. Els materials de joc poc estructurats conviuen amb les joguines tradicionals, les joguines industrials i els jocs de tecnologia més avançats. Dintre d'aquest ampli ventall, la joguina industrial n'és l'estrella i està totalment present en la vida dels infants.

Davant de tanta varietat, famílies i educadors necessiten orientació per poder escollir el més adequat per a cada infant, la qual cosa estarà en funció de l'edat i dels contextos en els quals jugui i es desenvolupi. També hauran de conèixer possibles criteris per organitzar el material lúdic.

L'adquisició o la renovació de joguines o de materials està justificada per les raons següents:

- No tenir prou joguines en relació amb el nombre d'usuaris.
- Recursos necessaris per dur a terme l'activitat o el projecte.
- Retirada dels utilitzats quan no interessin, perquè s'han desenvolupat altres capacitats i cal proposar estímuls nous.
- Substitució dels deteriorats per utilització.
- Estimular i motivar el joc, els materials es canvien per tornar a sorprendre i evitar la monotonia d'un ús perllongat.

Joc sense joguines

A l'escola infantil és important la presència de joguines, però també hi ha moltes propostes en les quals el material de reciclatge és fonamental i en les quals els objectes quotidians més insignificants prenen un paper rellevant: panera dels tresors i joc heurístic, racons de joc i tallers.

2.3.1 Criteris per seleccionar joguines

És important que les joguines siguin escollides amb deteniment, pensant en l'infant o grup d'infants en concret, tenint en compte la seva edat, gustos i interessos, les seves necessitats i capacitats.

Cada cop són més els fabricants que indiquen l'edat a l'embalatge i donen orientacions pedagògiques sobre la joguina. Aquestes dades són útils per orientar-nos.

En cas que el nen o nena tingui alguna discapacitat, a més de pensar en els seus interessos i capacitats, cal avaluar les possibilitats d'adaptació de la joguina.

Per guiar l'elecció de joguines, es poden seguir els criteris següents:

1) Edat de l'infant. Quan una joguina potencia l'acció i la creativitat de l'infant i li proporciona experiències significatives, aleshores podem dir que és adequada per a ell.

Els infants, en funció de l'edat i les preferències particulars, es mostren interessats en joguines diferents. Les joguines s'han d'adequar a les seves capacitats, no han de ser ni massa senzilles, ja que no els plantejarien cap repte i les avorririen, ni excessivament complicades, ja que no aconseguirien entendre'n el funcionament. També hem de tenir en compte les preferències individuals de cada infant a l'hora de comprar una joguina. Hi ha infants que no mostren interès per les nines i prefereixen les joguines amb formes d'animals, n'hi ha d'altres que juguen millor amb reproduccions petites, etc.

A l'escola infantil, a l'hora d'organitzar i distribuir materials, s'han de considerar tant les necessitats infantils com les orientacions curriculars, ja que, d'una banda, cal respectar l'espontaneïtat del joc infantil i, de l'altra, cal planificar els continguts de les diferents àrees d'aprenentatge (coneixement d'un mateix, coneixement de l'entorn i expressió i comunicació) tenint en compte els diversos objectius i les característiques de l'infant, determinades per l'edat i la maduració.

- **Dels 0 als 3 anys** els objectes que es proporcionen a l'infant han de ser de formes, textures i colors variats per captar-ne l'atenció i estimular l'exploració i l'experimentació. Cap als 2 anys apareix la funció simbòlica i, aleshores, és important que l'infant pugui tenir objectes i joguines que li permetin representar-se el món adult per imitar-lo i recrear-lo en el seu joc.
- **Dels 3 als 6 anys** el joc simbòlic és omnipresent i evoluciona cap al joc de regles. Per tant, els objectes que serveixen per representar la realitat continuen essent molt importants. A poc a poc, es poden anar introduint jocs i joguines de regles simples que estimulin la interacció entre els infants mitjançant unes normes i unes pautes senzilles.

Una joguina que només serveix per posseir-la té poc valor.

Un objecte sense valor per a un adult pot ser una joguina meravellosa als ulls d'un infant.

Si no coneixem la joguina...

... potser serà convenient que l'infant la provi prèviament, per exemple, en una ludoteca, per evitar frustracions.

No ens hem de deixar enganyar per l'embalatge. Cal assegurar-se que a dins hi ha el que sembla des de fora.

Per més joguines que tinguin els infants, mai no podran substituir la necessitat que l'adult jugui amb ells.

2) El valor educatiu. El valor educatiu d'una joguina consisteix a reconèixer la capacitat que té per estimular el desenvolupament de l'infant, proposant activitats que afavoreixin l'adquisició o el domini de competències físiques (caminar, córrer, saltar...), cognitives (atenció, memòria...), afectives (riure, tenir cura dels altres, compartir...) o comunicatives (expressar, representar ...).

Una joguina adequada serà la que permeti a l'infant aprofitar al màxim les capacitats que desenvolupa, que li desperti la curiositat i la imaginació, que el convidi a superar-se i a expressar els seus sentiments i que respecti els seus interessos.

3) Seguretat. La seguretat és molt important si considerem que seleccionem material per a menors de 6 anys. En relació amb aquest aspecte, cal tenir en compte el següent:

- Que els materials lúdics emprats no siguin tòxics.
- Que les joguines no siguin prou grans perquè l'infant tingui problemes per agafar-les.
- Que no continguin peces prou petites perquè l'infant se les pugui ficar a la boca i empassar-se-les.
- Que no pesin tant que a l'infant li costi arrossegar-les o portar-les agafades,
- Que estiguin ben polides, sense arestes, cantells aguts, ni res que pugui tallar l'infant o fer-li cap mal.

Les joguines no han de ser traumàtiques, estellables ni tòxiques. S'han de poder rentar i hi ha d'haver la seguretat que l'infant no se les pot empassar.

4) Durabilitat. Una joguina ha de tenir solidesa i resistència, sobretot quan l'han d'utilitzar molts infants. Cal que les joguines romanguin amb l'infant mentre creix.

5) Higiene. Les joguines han de ser fàcils de rentar, d'ordenar i de controlar.

6) Estètica. Les joguines han de ser atractives per a l'infant. Han de defugir els estereotips i tenir una certa harmonia i bellesa. No s'ha d'oblidar que els infants aprenen i formen el seu sentit estètic a partir del que observen i experimenten.

7) Quantitat. La quantitat no és cap qualitat intrínseca de la joguina, però cal tenir mesura en la quantitat de joguines que s'ofereixen a l'infant en un mateix moment. Una quantitat excessiva de materials provoca dispersió i desinterès. Això és negatiu, ja que l'infant es desconcentra i no sap què fer ni a què parar atenció. Tanmateix, també és cert que hi ha menys conductes competitives o baralles. Cal

que hi hagi prou material i, a més, cal tenir una part de les joguines guardades per anar-les variant i alternant periòdicament.

Es recomana adquirir, en primer lloc, materials i joguines versàtils que permetin gran varietat de jocs i que puguin ser utilitzats per més d'un grup d'edat (nines, pilotes, jocs de construcció de peces grans, etc.). També és aconsellable completar aquest fons de joguines amb objectes d'una altra procedència, com ara materials naturals o reciclats, objectes de la vida quotidiana, etc.

No s'ha d'oblidar la funció socialitzadora del joc. Per poder acomplir aquesta funció sense gaires tensions, és molt important que els infants tinguin accés a material de joc adequat, en bon estat i en quantitat suficient.

Una joguina és adequada en la mesura que afavoreixi el desenvolupament, l'aprenentatge i la creativitat de l'infant. L'educador infantil organitza l'entorn físic de l'infant, de manera que ha d'escollir amb cura les joguines i els materials que li ofereix. Ha de vigilar la qualitat d'aquest material i la quantitat que posa a l'abast de l'infant.

8) Capacitat d'entretenir i divertir. Les joguines capaces de provocar diferents sensacions, com ara sorpresa o ensurt i, tot seguit, rialles (capses sorpresa, balancins...); les que depenen de la sort (parxís), les que comporten un repte o un desafiament a superar demostrant les habilitats personals (escacs, cartes...) o els jocs de simulació tenen característiques que afavoreixen la diversió en moments diferents de la vida dels infants.

Sigui quina sigui la joguina, l'important és que no sigui massa sofisticada ni que ho faci tot sola, de manera que l'infant només en sigui un simple observador. Cal que les joguines deixin un marge important d'acció, descobriment i experimentació a l'infant.

L'adequació dels continguts i els valors que transmet la joguina

Els infants juguen i reproduïxen el que veuen, no el que els diuen que està bé o que hauria de ser, i van construint la seva identitat d'acord amb la cultura que els ha tocat viure. Normalment duen a terme aquesta construcció a partir de la imitació dels models que tenen més a prop (els pares, però també personatges de la televisió, amics, mestres, etc.).

Cal facilitar als infants joguines que transmetin, per mitjà de la forma que tenen i el joc que proposen, actituds de respecte envers els altres i envers l'entorn que els envolta. D'aquesta manera, s'han d'evitar totes les joguines que transmetin valors no recomanables per a la seva formació.

Que l'infant tingui joguines variades no vol dir que tingui excés de joguines.

Joc i gènere

Entre els 2 i els 6 anys, els nens i les nenes construeixen la seva identitat de gènere, i és notòria la influència ambiental respecte al que han de ser els rols masculins i femenins a l'hora d'escollir els jocs i les joguines.

L'educador fomentarà que nens i nenes juguin junts, que triïn lliurement els seus jocs, transformarà els que consideri discriminatoris i així afavorirà el creixement i la identitat de cada infant.

2.3.2 Classificació de les joguines

Cal organitzar el material lúdic per facilitar-ne l'anàlisi, l'accés i la utilització. Aquest material es pot classificar responnent a diversos criteris: la funció que desenvolupa la joguina, l'espai, l'edat, etc.

- **La funció que desenvolupa la joguina.** Les joguines es classifiquen atenent un criteri funcional:
 - Amb relació a diferents capacitats: perceptiva, motriu, etc.
 - Amb relació a la didàctica, en cas que les joguines siguin utilitzades com a recurs per a l'adquisició de determinats continguts d'aprenentatge.
 - Considerant l'aspecte sociorelacional, les joguines poden servir per fer un joc individual, o per jugar amb altres infants.
- **L'espai:** les joguines es classifiquen atenent l'espai on es desenvoluparà el joc (interior, exterior o tots dos).
- **L'edat:** les joguines es classifiquen atenent un criteri evolutiu. Les diferents joguines s'assignen a cada etapa del desenvolupament conforme a les capacitats físiques, de manipulació i de raonament dels infants. L'infant ha de jugar amb allò que el satisfà i que el diverteix. En funció de les necessitats i capacitats dels infants en les diferents edats, hi haurà uns tipus de joguines més adequats per a cada etapa.

En la secció "Annexos" del web trobareu una selecció de joguines agrupades per edats.

2.3.3 Fitxa de la joguina

Resulta interessant tenir un fitxer de totes les joguines disponibles que hi ha al centre en què s'indiquin les característiques més rellevants de cada joguina, l'edat més adequada, on trobar-la, etc. L'anàlisi de la joguina es pot fer des del punt de vista tècnic i des del punt de vista pedagògic.

Fitxa tècnica. L'anàlisi tècnica recull informació sobre la joguina en si mateixa, l'emalatge (en cas que les peces s'hi hagin de desar) i les instruccions.

Pel que fa al **material** de la joguina, es poden analitzar els aspectes següents:

- El color.

- La qualitat del material.
- La seguretat quant a l'acabat, les peces.
- La resistència.
- La higiene.
- Si resulta atractiva.
- Si la pèrdua d'alguna peça l'afecta.
- Etc.

Pel que fa a l'**embalatge**, es poden tenir en compte aquests elements:

- La consistència.

Altres punts que poden formar part de la fitxa tècnica:

- Si resulta pràctica.
- Si permet ordenar les peces.
- Edat recomanada.
- Fabricant.
- Si la informació escrita és clara i n'hi ha prou.
- Si hi ha imatges explicatives en les instruccions.
- Etc.

S'ha de guardar el tiquet de compra de la juguina per si és defectuosa i, per tant, s'ha de fer una reclamació.

Fitxa pedagògica. Es pot elaborar com a complement de la fitxa tècnica. La informació que s'hi podria incloure podria ser la següent:

- Nom de la juguina.
- Edat indicada per utilitzar-la.
- Si és per jugar en grup i/o individualment.
- Si necessita la presència de l'adult.
- Tipus de joc que possibilita (motriu, simbòlic, d'interacció social, de regles, de construcció).
- Espai per jugar-hi (interior, exterior, tots dos).
- Si estimula el joc.
- Si resulta potencialment divertida.
- Si permet investigar abans de jugar o mentre es juga.

- Si estimula la creativitat.
- Si permet un ventall ampli de jocs.
- Si permet jugar-hi al llarg dels anys, créixer amb l'infant.
- Tipus de joc social que afavoreix (solitari, associatiu, cooperatiu, competitiu).
- Nivell d'atenció que cal per jugar-hi.
- Aspectes que permet desenvolupar (sensomotriu, cognitiu, afectiu, social).
- Etc.

2.3.4 Manteniment de les joguines

És de vital importància el manteniment del material lúdic. Cal preparar les joguines i la resta de material lúdic perquè la seva utilització i conservació doni el màxim rendiment, com per exemple: reforçar els embalatges, plastificar fulls d'instruccions de les joguines i guardar-ne una còpia, detallar molt bé el nombre de peces de què consta el material per facilitar-ne la localització en cas de pèrdua. Igualment, atès que es tracta d'un material que passa per moltes mans, cal estar atents a la higiene de tots els objectes i desinfectar-los periòdicament. Convé que les joguines siguin senzilles i que es puguin rentar i desinfectar amb facilitat per evitar riscos d'infeccions per contacte.

Amb l'ús, les joguines es deterioren i es trenquen, de manera que perden l'interès dels infants i s'han de retirar. Cal preveure un lloc per guardar les que es poden reparar i desprendre's de les que estan malmeses. És interessant dedicar un cert temps a reparar les joguines amb els infants, tant si ells també participen en la reparació com si només observen el procés. També és molt interessant construir joguines noves a partir de diversos objectes reciclats.

2.4 La seguretat en les joguines

La preocupació creixent per la seguretat infantil és una constant als països desenvolupats, que s'ha anat plasmant en nombroses disposicions legals, adreçades a exigir que les joguines compleixin una sèrie de condicions que garanteixin la seguretat dels infants mentre juguen.

2.4.1 Legislació sobre la qualitat i la seguretat de les joguines

Els requisits mínims que han de complir les joguines per ser segures i que es puguin comercialitzar sense riscos estan establerts per una normativa específica que és aplicable a tots els països de la Unió Europea.

Els fabricants o bé els seus representants, distribuïdors i comerciants estan obligats a complir-la a fi de proporcionar als consumidors únicament joguines segures.

Perquè una joguina sigui segura ha de complir tres condicions:

- **Normativa.** Ha de complir la normativa legal vigent a Espanya i ha d'informar eficaçment del funcionament de la joguina, de les situacions de risc per un ús inadequat i de les precaucions que s'han de prendre.
- **Consum.** A l'hora de comprar-la, s'ha de seleccionar atenent-ne el valor lúdic i educatiu.
- **Ús.** Tenint en compte el comportament habitual de nens i nenes, no s'ha de posar en perill la seguretat i la salut dels usuaris, ni de terceres persones, quan se'n fa un ús adequat.

Des del punt de vista legal, la normativa relativa a les joguines és la següent:

- **Normativa de la UE.** La Directiva 88/378/CEE del Consell, de 3 de maig de 1988, modificada per la Directiva 93/68/CEE estableix el marc jurídic per a la seguretat de les joguines en la UE per tal d'assegurar que totes les joguines que es comercialitzin en aquest àmbit compleixin les exigències essencials de seguretat. Aquesta norma es fa extensiva als diferents ordenaments jurídics dels estats membres, entre els quals hi ha Espanya.
- **Normativa espanyola.** La normativa espanyola relativa a les joguines la trobem en el Reial decret 880/1990, de 29 de juny, pel qual s'aproven les normes de seguretat de les joguines (BOE núm. 166/1990, de 12 juliol de 1990). Modificat pel Reial decret 204/1995, de 10 de febrer, pel qual es modifiquen les normes de seguretat de les joguines, aprovades pel Reial decret 880/1990, de 29 de juny (BOE núm. 99/1995, de 26 d'abril de 1995).
- **Comunitats autònomes i les administracions locals.** Apliquen la normativa estatal sobre seguretat de les joguines. En cas de tenir-ne, apliquen normes pròpies de caràcter general sobre consum, mercat interior i protecció al menor. Són competència de les comunitats autònomes aspectes com ara:
 - Informació i formació al consumidor
 - Control i inspecció de joguines
 - Mesures cautelars
 - Imposició de sancions

A l'Administració pública li correspon la protecció i defensa dels consumidors i usuaris.

El Govern espanyol, per tal d'incorporar les disposicions de la Directiva europea a la legislació espanyola, promulga el Reial decret 204/1995, de 10 de febrer, pel qual es modifiquen les normes de seguretat de les joguines, aprovades pel Reial decret 880/1990, de 29 de juny.

Reial decret 204/1995, de 10 de febrer

Alguns dels articles més significatius d'aquesta normativa són els següents:

Article 1. Àmbit d'aplicació: aquesta disposició s'aplica a les joguines. S'entén per *joguina* tot producte destinat a infants menors de 14 anys i concebut o manifestament adreçat a ser utilitzat per jugar.

Article 3. Es prohibeix la comercialització de les joguines que no compleixin les exigències de seguretat essencials establertes en l'annex II d'aquest reial decret.

Article 5. Les joguines amb la marca CE es consideraran conformes a les disposicions marcades en aquest reial decret.

Article 7. Quan les autoritats competents comprovin que joguines marcades amb CE poden comprometre la seguretat o la salut dels consumidors o de tercers, han d'adoptar les mesures necessàries per retirar-les del mercat o restringir-ne la comercialització, i n'han d'informar immediatament la Comissió de la CEE.

Article 11. La marca CE i el nom i/o la raó social i/o la marca, així com l'adreça del fabricant o del seu representant autoritzat o de l'importador dintre de la comunitat han d'anar col·locats de manera visible, llegible i indeleble, sia sobre la joguina o bé sobre l'envàs.

Article 14 (punt 2): importació. Les joguines procedents de països que no formen part de l'acord de Ginebra, a més de complir les disposicions establertes en aquesta disposició, han de fer constar en l'etiqueta el país d'origen.

Podeu consultar el Reial decret 880/1990 sobre la normativa de la joguina en la secció "Annexos" del web d'aquesta unitat.

Segons el que es desprèn d'aquesta normativa, als països de la Unió Europea (UE), només està permès comercialitzar les joguines que compleixin els requisits de seguretat que estableix la normativa i que n'afecta de manera especial les propietats i la informació referent a determinats riscos. El grau d'exigència en la seguretat preveu la utilització que es farà de la joguina com a tal i també el possible ús que en podria fer un infant (sovint, l'infant utilitza la joguina amb una finalitat diferent de la que ha previst el fabricant). A més, el fabricant ha de garantir que el nivell de seguretat de la joguina es mantingui durant tota la vida útil de la joguina, és a dir, mentre s'utilitzi d'una manera previsible i normal.

Per tant, quan es parla de seguretat en la joguina cal parlar de seguretat en la utilització normal de la joguina i en la utilització anormal racionalment previsible. Els accidents imputables a les joguines es poden agrupar bàsicament en els següents: caigudes, ofegaments, cremades, ferides i intoxicacions.

Per mirar de garantir, tant com sigui possible, la seguretat dels infants en la seva interacció amb les joguines s'han de considerar els aspectes següents:

- Les joguines s'han de regir per unes normes de fabricació que eliminin riscos en la construcció i en la composició per tal d'evitar els accidents esmentats.

- Les joguines han de portar una etiqueta en què constin les instruccions de funcionament i l'edat mínima per utilitzar-la, per reduir en la mesura possible el risc inherent a la seva utilització i funcionament.
- No s'ha d'oblidar la responsabilitat de les persones adultes, pares i mares i educadors.

La marca CE és símbol de garantia i ens permet donar per fet que la joguina és conforme a les disposicions legals sobre seguretat dels usuaris.

Normes d'etiquetatge

Segons la normativa europea i l'espanyola hi ha una sèrie d'informació que ha de proporcionar l'etiqueta que acompanya la joguina o l'envàs. Es la següent:

- El nom o la marca.
- El domicili i el número de registre industrial o d'identificació fiscal, del fabricant, de l'importador o de l'organisme responsable de la venda de la joguina.

En els casos següents, a més a més, hi ha d'haver unes indicacions específiques, assenyalades en l'annex IV de la normativa estatal (Reial decret 204/1995, de 10 de febrer):

- Les joguines que poden ser perilloses per a infants menors de 3 anys o 36 mesos.
- Els gronxadors i les joguines anàlogues s'han d'acompanyar amb l'advertiment de la necessitat d'efectuar controls i revisions periòdiques de les parts més importants.
- Les joguines funcionals, les que tenen les mateixes funcions que aparells o instal·lacions destinats a adults (forns, cable elèctric, etc.), han de dur la inscripció "Atenció! Utilitzeu-lo sota la vigilància d'adults" i instruccions d'ús amb l'especificació del risc. També han d'indicar que la joguina s'ha de mantenir fora de l'abast dels infants més petits.
- Les joguines que contenen substàncies perilloses, i particularment les joguines químiques (kits per a experiments químics, tallers de ceràmica en miniatura, esmalts, fotografia i joguines anàlogues), han de dur una inscripció que indiqui que el joc va adreçat a infants de més de 10 anys i advertències relatives als perills que suposa una utilització indeguda: "Atenció! Utilitzeu-lo sota la vigilància d'adults".
- Les reproduccions d'equips de protecció (per exemple, cascos) han de dur la inscripció: "Atenció! No proporciona protecció en cas d'accident".
- Els patins de rodes i patinets per a infants, si es venen com a joguines, han de portar la inscripció: "Atenció! Utilitzeu-lo amb un equip de protecció".



Símbol per a les joguines no adequades a infants menors de tres anys

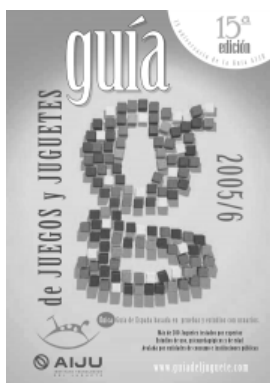
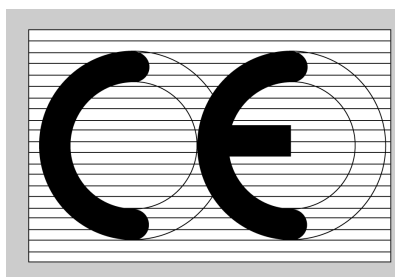
- Els estels i altres joguines voladores han d'avisar: “Atenció! No l'utilitzeu a prop de línies elèctriques”.
- Les joguines nàutiques i els seus envasos han d'advertir: “Atenció! utilitzeu-lo només en aigües on l'infant pugui estar-se dret i sempre sota la supervisió d'un adult”.

En els **annexos I i II** dels reials decrets 880/1990, de 29 de juny, pel qual s'aproven les normes de seguretat de les joguines, i 204/1995, de 10 de febrer, pel qual es modifiquen les normes de seguretat de les joguines de l'anterior, es fa referència específica al següent:

- Productes no considerats com a joguines (annex I).
- Exigències essencials de seguretat de les joguines (annex II).

En l'**annex V** d'aquest reial decret es parla del marcatge de conformitat. Aquest marcatge està compost per les inicials *CE*, dissenyades tal com apareix en la figura 2.1.

FIGURA 2.1. Marcatge de conformitat



La Guia de jocs i joguines, publicada per l'AIJU, assessora i informa sobre la importància del joc i la correcta elecció del material lúdic.

2.4.2 Organismes que vetllen per la qualitat i la seguretat de les joguines

La joguina és un producte de consum i com a tal ha de complir unes normes de seguretat que n'avalin la qualitat. La normativa obliga els fabricants a complir una sèrie de requisits en l'elaboració dels seus productes, per tal de garantir la seguretat dels consumidors. Els fabricants estan cada cop més sensibilitzats de les necessitats i preferències lúdiques, educatives, sanitàries i de seguretat dels infants.

En aquest sentit, s'han constituït diferents organismes i institucions encarregats de supervisar i investigar les diferents empreses i donar-los suport perquè les seves joguines surtin al mercat amb una garantia de qualitat i seguretat per als consumidors, la qual cosa és sinònim de prestigi i reconeixement de l'empresa i de la seva marca en el mercat.

Per a qualsevol reclamació, demaneu el tiquet de compra, comproveu-lo i guardeu-lo, amb la data, la identificació del venedor i l'import total.

L'Associació Espanyola de Normalització i Certificació (AENOR) és l'encarregada de donar el distintiu de normalització **N** a les joguines. Aquest distintiu identifica les joguines espanyoles que han passat per un seguit de proves en què diferents tècnics, especialistes i investigadors en qualitat de les joguines han avaluat el producte i han arribat a la conclusió que compleix les normes establertes.

Els fabricants poden accedir a aquest distintiu voluntàriament, però per aconseguir-lo hauran de passar per unes auditories i, a més, hauran de sotmetre sistemàticament els seus productes a unes proves de seguiment per tal de certificar-ne la seguretat al llarg del temps.

L'Institut Tecnològic de la Joguina (AIJU) és una entitat sense ànim de lucre encarregada, en l'àmbit nacional, d'investigar i de fer les proves que permeten verificar el compliment de la normativa europea en matèria de seguretat de la joguina. Fan assajos de seguretat (mecànics, físics, químics i elèctrics) i de qualitat per a joguines, embalatges i productes de puericultura; estudis pedagògics (valor de joc, reacció de pares i infants, etc.). També elabora la Guia de les joguines, en què apareixen les joguines i els fabricants que han passat les seves proves. És un referent de consulta per a la Comunitat Europea en matèria de seguretat i qualitat de les joguines.

A Barcelona tenim el **Laboratori d'Assaig i Investigació**, que també treballa en la millora de la qualitat i la seguretat de les joguines.

L'Organització de Consumidors i Usuaris (OCU) també vetlla i representa els interessos dels infants i/o dels pares com a consumidors.

En principi, totes les joguines que estan a la venda han de complir unes condicions bàsiques de seguretat d'acord amb la normativa i han de donar la confiança que han estat verificades en algun moment. Però malauradament, aquesta verificació, seguiment i inspecció real de totes les joguines que actualment hi ha en el mercat no està exempta de dificultats, la qual cosa fa que puguem trobar en el mercat joguines que presentin irregularitats.

La millor garantia de seguretat és que la joguina estigui fabricada en algun país de la Unió Europea o que sigui d'una marca prou coneguda, ja que, desgraciadament, algunes joguines importades utilitzen el marcatge CE malgrat que no compleixen la normativa vigent de seguretat.

Per completar les recomanacions per a la compra de joguines podeu consultar la guia per als consumidors que trobareu en la secció "Annexos" del web d'aquesta unitat.

Anomalies

Si observeu qualsevol anomalia en una joguina que hàgiu comprat, podeu fer la reclamació a l'establiment on l'heu adquirit, i també contactant amb l'associació de consumidors més propera o directament a l'Administració local corresponent.

3. El model lúdic

En l'actualitat, tots els especialistes coincideixen en el valor psicopedagògic del joc en la infància. El joc possibilita un creixement harmoniós del cos, la intel·ligència, l'afectivitat, la creativitat i la sociabilitat. Aquesta concepció del joc, però, és relativament recent.

No va ser fins a principis del segle XX que els pedagogs de l'anomenada *escuela nova* van qüestionar el model pedagògic de l'escola tradicional i van proposar principis metodològics innovadors basats en el coneixement de la manera com aprenen els infants.

El model pedagògic de l'escola tradicional es basava en la instrucció, en la memorització dels conceptes a partir de la repetició, en la severitat i la serietat com a forma de relació entre l'educador i els infants.

Aquest model tenia la seva raó de ser en un context social i polític determinat, en què l'escola era l'única que dipositava i difonia els coneixements, i la moral reprimia qualsevol forma d'espontaneïtat.

El moviment de l'escola nova va representar l'inici de la ruptura del model tradicional, ja que va proposar uns principis innovadors basats en el coneixement de la psicologia infantil. Això va significar recuperar el valor educatiu intrínsec del joc i fomentar l'expressivitat, l'alegria i el clima afectiu positiu en les relacions a l'aula com a requisits per a l'aprenentatge.

Avui, els principis metodològics de l'escola nova són plenament vigents. Si bé és cert que en l'etapa de l'educació infantil el model lúdic està molt estès, no passa el mateix en la resta d'etapes educatives. El repte actual és aconseguir que el model lúdic educatiu es reforci i se sistematitzi en l'etapa de l'educació infantil i s'estengui a l'educació primària.

A fi de desenvolupar-se correctament, l'infant necessita relacionar-se amb altres infants i adults en contextos diferents, ja que així augmenta les possibilitats de comunicació, interacció i adaptació social. Tanmateix, en molts casos això no és gens fàcil.

El ritme de vida de la nostra societat, especialment en l'entorn urbà, no facilita que l'infant pugui compartir jocs amb altres infants de la mateixa edat. El descens en el nombre de fills fa que no sempre sigui possible tenir germans d'edats similars per jugar. Un altre factor és l'escassetat d'espais dedicats a l'activitat lúdica, ja que el joc al barri, als parcs i a les cases pròpies ha quedat molt reduït. El temps de què disposen per jugar també ha disminuït; els infants estan sobrecarregats d'activitats escolars i extraescolars, que es consideren més "útils" per a la seva formació.

Joc-treball

Per als adults hi ha una diferència entre treball i joc: el joc és diversió, és gratuït i no té una finalitat en si mateix, mentre que el treball és seriós, productiu, útil i se li troba un rendiment. En el cas dels infants, podem dir que aquest binomi joc-treball està unit, ja que el joc els és útil, productiu i enriquidor. Es podria dir que l'infant treballa mentre juga, ja que el joc li permet explorar el seu propi món i el món dels adults, és el lloc privilegiat per interaccionar amb els iguals i per ser cada vegada més autònom.

L'escola ha anat donant resposta a la necessitat de relació amb els iguals, però amb un plantejament que separa clarament joc i treball. D'altra banda, la demanda social creixent de serveis d'atenció a la petita infància ha fet proliferar un gran nombre de serveis lúdics i educatius adreçats als infants i a les famílies.

Com a educadors, podeu fer molt perquè el paper del joc es valori, no solament des del punt de vista lúdic, sinó com a dret dels infants i com a metodologia d'ensenyament-aprenentatge.

3.1 Concepte i característiques del model lúdic pedagògic

Aprendre jugant

Per mitjà del joc, l'infant desenvolupa les funcions psíquiques: la percepció, la memòria, la imaginació, la intel·ligència, etc. L'activitat lúdica ajuda l'infant a socialitzar-se, és una eina que li permet autoconèixer i, a la vegada, conèixer els altres, amb els quals interactua. L'infant, per mitjà del joc, va establint vincles afectius amb els altres i, alhora, interioritza normes i pautes de convivència bàsiques.

La pedagogia lúdica implica crear un ambient a l'aula caracteritzat per activitats que despertin la imaginació i estimulin el pensament divergent.

El model lúdic és la metodologia més adequada per a l'etapa de l'educació infantil, ja que reuneix dos aspectes complementaris:

- L'infant viu els aprenentatges escolars de manera lúdica, agradable i plaent. Les experiències d'aprenentatge gratificants esdevenen estímuls que motiven l'interès per aprendre coses noves.
- El joc és un principi psicopedagògic (és la manera natural com aprenen els infants) i no pas un simple recurs, malgrat que utilitzar-lo com a recurs potencia el valor educatiu de les activitats.

El model lúdic considera que el joc no solament és un simple element de motivació envers les tasques escolars o un recurs didàctic en què es poden plantejar les activitats educatives amb aparença de joc, sinó que és un objectiu en si mateix, ja que el punt de partida és que s'aprèn jugant i no pas que es juga per aprendre.

L'aprenentatge infantil està associat a la vivència lúdica, a partir de la qual es creen hàbits de descobriment, d'investigació i d'aprenentatge que generaran la motivació pel coneixement.

El joc ha d'estar present en tot el disseny curricular com una experiència que cal garantir en el dia a dia. Mitjançant el joc, l'educador pot analitzar molts aspectes de l'infant, ja que ofereix informació valuosa sobre les capacitats lingüístiques, la comprensió del mitjà social i natural, el domini de certes destreses, etc. Igualment, li permet saber el nivell de l'infant i identificar possibles problemes de desenvolupament i socialització, actituds, valors i prejudicis, necessitats.

En la pedagogia lúdica no es tracta tant d'introduir jocs educatius a l'escola, com d'aconseguir un aprenentatge escolar lúdic.

Les característiques més remarcables del model lúdic són les següents:

- Proporciona un ambient de seguretat emocional, necessari per poder aprendre, en què els infants se senten a gust.
- Evita la distinció entre treball (seriós, forma d'aprenentatge) i joc (plaer, entreteniment), ja que es pretén que el treball seriós sigui gratificant i, a la vegada, coherent amb els valors de respecte, tolerància, justícia i igualtat.
- Presenta activitats atractives mitjançant les quals els coneixements a assolir adquireixen significat als ulls dels infants.

Evoluciona i s'adapta a requisits nous d'etapes posteriors, però dins d'un marc de satisfacció personal que fomenta la motivació per aprendre.

El joc es converteix en una activitat diferent, però valuosa i complementària de les activitats curriculars més dirigides i obligatòries. Aquestes activitats persegueixen l'aprenentatge de continguts culturals que es considera que els nens han d'adquirir a l'escola. Tanmateix, el joc i l'aprenentatge no es deixen a banda, ja que hi ha adquisicions importants que s'assoleixen en la infància per mitjà de situacions lúdiques. Per aquest motiu, cal que l'escola no ignori la importància que el joc té en la vida dels infants i que el joc sigui el seu aliat a l'hora de desenvolupar la tasca educativa.

El joc i les joguines poden portar a terme o reforçar aquests aprenentatges, aportant motivació i interès. El joc també ocupa una funció clau en el desenvolupament de comportaments socials (concretament, en el de la cooperació) i en el desenvolupament d'aspectes de la personalitat (la perseverança, la concentració, la reflexió i l'autonomia). Tots tenen una repercussió important en els aprenentatges més formals i dirigits.

Quant a les conseqüències d'una gestió incorrecta del joc, sembla que si no es dóna prou material de joc als infants, se'ls limita l'experiència d'aprehensió del món; si se'ls proporciona un material inadequat per a la seva edat i les seves habilitats, se senten avorrits i frustrats, i si no se'ls dóna prou temps per jugar al seu ritme o se'ls interromp amb altres demandes, s'impedeix que aprenguin a concloure experiències i problemes.

El model lúdic consisteix a aconseguir una intervenció educativa que faciliti tantes experiències lúdiques i tan diverses com sigui possible. Es tracta, doncs, d'incloure els aprenentatges en aquestes experiències. Aquesta concepció del joc com a recurs educatiu és exclusiva de l'educador, no de l'infant que juga.

3.2 Recursos i tècniques

L'educador, sabedor de la importància que té el joc en el desenvolupament infantil, ha de conèixer gran varietat de jocs adequats a les diferents característiques i

necessitats dels infants i també ha de saber com organitzar els espais per afavorir el joc, sense oblidar la necessitat de reservar un temps, en la programació, per al joc lliure.

3.2.1 Espais condicionats

D'una banda, aquests espais han de garantir la seguretat psíquica dels infants. Per tant, han de ser espais acollidors en què els nens se sentin còmodes, segurs i lliures per actuar. D'altra banda, també han de garantir la seguretat física, de manera que han de disposar d'ambients i objectes que estimulin el joc, el moviment i l'autonomia d'acord amb les possibilitats de cada infant sense que l'educador hi hagi d'intervenir necessàriament.

El joc al centre educatiu, a diferència del joc a casa, permet que l'infant aprengui a esperar el seu torn, observar com juguen els altres, jugar en paral·lel, prendre la iniciativa, comprendre que els jocs són de tots, etc.

3.2.2 Disseny d'espais lúdics

El disseny d'espais lúdics per als infants és un element important a considerar, ja que repercuteix en les condicions de joc dels infants i en la qualitat de l'activitat que desenvolupen.

Per tal de facilitar i afavorir el joc, a l'hora de dissenyar espais lúdics s'ha de tenir en compte la funció que fan i també les característiques i les necessitats dels usuaris.

Crear un bon espai de joc consisteix a proporcionar un entorn segur, divers i flexible, amb una ambientació acurada per tal que els usuaris s'hi sentin a gust (il·luminació, temperatura, elements de la natura com arbres, plantes, terra o aigua). Aquest espai ha d'oferir els estímuls necessaris als infants perquè puguin desenvolupar les capacitats motrius i fomentar les aptituds socials, creatives i sensorials.



La juguina ha de ser adequada a l'edat de l'infant i no ha de representar-li cap mena de perill.

Si bé el disseny d'un espai permet un gran marge d'actuació, la incorporació dels equipaments i els elements de joc (tobogans, gronxadors, etc.) requereix una atenció especial derivada de les característiques del seu ús i, fins i tot, del seu mal ús. Així doncs, avui des del punt de vista de la higiene i la seguretat, els requisits dels espais lúdics i de l'equipament que s'hi incorpora han de seguir unes normes que regulen els paràmetres d'accessibilitat i seguretat.

Qualsevol **espai** de joc ha de reunir les característiques següents:

- Estar diferenciat i protegit d'altres usos.
- Estar proveït d'elements segurs i controlats a fi d'evitar riscos per als nens.
- Estar en condicions higièniques adequades als nens: prohibir l'entrada d'animals.
- Assenyalar l'edat permesa per utilitzar-lo i evitar, en la mesura que sigui possible, que l'utilitzin persones que no compleixin aquest requisit.
- Presentar una relació adequada entre la superfície que té i el nombre d'usuaris que hi poden haver.
- Permetre un ús diferenciat d'activitats simultànies que no interfereixin entre elles.
- Oferir les possibles experiències que es requereixen per obtenir els objectius relacionats amb l'edat i les possibilitats dels usuaris als quals es destinen.
- Facilitar la comunicació entre els nens i les famílies i els educadors que hi ha.
- Eliminar barreres discriminatòries d'ús i facilitar, així, que tots els nens hi puguin accedir (accessibilitat universal).

3.2.3 Els elements de joc

Els elements de joc també han de complir uns determinats requisits, com ara les proteccions dels equips (arrodonides i contínues), la forma i la dimensió de les peces (adequades als menors als quals s'adrecen), els materials i els acabats (innocus i resistent) o els paviments (tous i flexibles, en funció del grau d'amortiment necessari).

3.2.4 Pautes lògiques de distribució dels espais

També hi ha unes pautes lògiques de distribució dels espais de joc que inclouen, per exemple, diferenciar les àrees de joc col·lectiu de les àrees de joc individual, preveure espais per a jocs tranquils separades de zones per a activitats físiques, sorolloses o d'acció, etc.

3.2.5 Establiment de vinculacions

Igualment, cal tenir en compte l'establiment d'algun tipus de vinculació entre els diversos espais. Aquesta vinculació ha de permetre fomentar les relacions entre

grups diferents. També ha de possibilitar que les diferents zones s'identifiquin fàcilment i es puguin connectar mitjançant diferents itineraris segons cada necessitat. D'aquesta manera, els infants s'hi han de poder bellugar i orientar sense dificultats i en igualtat de condicions.

3.2.6 Disseny dels equipaments

Quant al disseny dels equipaments de joc, a part dels equipaments tradicionals que hi pugui haver (tobogans, gronxadors, etc.), s'hi estan incorporant equips més abstractes, multifuncionals, modulars i flexibles, estudiats a consciència per tal d'afavorir el desenvolupament de les capacitats motrius, socials i creatives dels infants. També s'hi afegeixen peces úniques adaptades a un determinat espai o equips interactius que proporcionen estímuls i respostes sonores, visuals i, fins i tot, olfactives.

A l'hora de dissenyar espais lúdics, els paràmetres de seguretat, funcionalitat, accessibilitat i estètica s'han de tenir ben presents.

3.2.7 Temps per jugar

Hi ha d'haver moments per al joc lliure i moments per al joc dirigit. S'ha de procurar que el joc lliure no només sigui un temps d'espera o un complement en finalitzar les activitats dirigides. El joc lliure s'ha d'incloure en la programació com una activitat més.

S'ha de fer una selecció de joguines i materials que responguin a les necessitats, els interessos, els nivells de coneixements i de destreses, i els ritmes de desenvolupament dels infants. Si hi ha infants amb alguna discapacitat, caldrà preveure la incorporació de materials específics.

3.2.8 El paper de l'educador

El paper de l'educador és el de garantir aquestes condicions perquè el joc es dugui a terme. L'educador és qui possibilita el joc infantil, de manera que cal que reconegui el valor fonamental d'aquesta eina metodològica per a la vida de l'infant.

Les funcions principals de l'educador serien les següents:

- Organitzar les activitats quotidianes, l'ambient interior i exterior de l'escola (perquè sigui adient a les activitats infantils) i el material de joc. El material

L'adult davant del joc de l'infant

La presència de l'adult en el joc del nen és fonamental en la primera infantesa, perquè li proporciona seguretat. La comunicació que l'adult estableix amb el bebè és el que el mou a actuar. És l'adult qui ofereix un objecte a l'infant perquè l'agafi i l'explori. Sense l'adult, doncs, l'infant no es podria desenvolupar. L'adult li dóna seguretat i estabilitat i és a partir d'aquí que l'infant actua, experimenta, juga, etc.

i les joguines que s'ofereixin a l'infant s'han d'adequar a l'edat que té i als objectius d'aprenentatge, han de ser suficients però no excessius. L'excés de joguines descentra i distreu el joc.

- Facilitar i orientar el joc dels infants en els diferents contextos en què es porti a terme. Ha de crear, doncs, un ambient que els permeti funcionar amb autonomia.
- Presenciar el joc dels infants per donar-los confiança, tranquil·litat i seguretat a fi de poder centrar-se en el joc.
- Iniciar les activitats lúdiques dirigides (activitats plàstiques, contes, etc.) i donar les ajudes que calguin als infants per jugar.
- **Motivar** sempre l'infant perquè vulgui participar en l'activitat lúdica i ho faci lliurement. Igualment, fomentarà la interacció entre els infants per tal que tots s'acabin integrant.
- L'educador ha de donar **normes clares i en positiu** del joc. En el joc tot està permès excepte fer coses que molestin la resta de companys i fer un mal ús del material.
- L'educador ha de recordar que **els infants passen per etapes destructives** en els seus jocs. Això l'ajudarà a comprendre els comportaments infantils, però no a permetre'ls. La sensibilitat educativa no significa permetre que l'infant faci el que vulgui. Significa facilitar a l'infant el que sigui més adequat segons les seves necessitats i el seu desenvolupament, encara que a vegades això representi negar-li o retirar-li una mica, per exemple, una joguina que estigui trencant.

Saber que els impulsos destructors existeixen és conèixer la realitat de les emocions bàsiques. Això no implica consentir-les i no actuar per establir uns límits clars. En primer lloc, cal explicar als infants que està prohibit espatllar qualsevol dels materials, perquè això fa que la classe els perdi i que ningú no hi pugui jugar més. Posteriorment, cal trobar una alternativa perquè actuïn, sense fer mal a ningú, quan tinguin aquests impulsos que necessitaran aprendre a autoregular.

- L'educador ha d'**observar el joc**, cosa que li proporcionarà una informació privilegiada de l'infant, de les seves característiques i del seu desenvolupament. Ha de mantenir en tot moment una actitud de respecte envers l'infant. D'aquesta manera, ha d'evitar fer comentaris que el puguin menysprear o avergonyir en públic, ja que això generaria situacions d'enfrontament mutu. Això no significa permetre que faci el que vulgui. Vol dir, doncs, que el comportament de l'infant s'ha de reconduir sense estridències i parlar-hi quan estigui més calmat.
- L'educador ha de **fomentar en les famílies dels infants l'interès pel joc**, és a dir, saber a quins jocs juguen a casa, si juguen amb els seus pares, etc.

Exemples de motivació

En els jocs motors o simbòlics, l'educador ha de proporcionar als infants imatges i experiències positives i riques que els ajudin a créixer com a persones. En els jocs de construcció, els ha d'ajudar a superar les dificultats motrius, d'orientació i d'imaginació. En els jocs de regles, els ha d'explicar les normes o les instruccions de joc. En els jocs a l'aire lliure, ha de fomentar la recuperació de la transmissió oral, que és la manera com tradicionalment s'han après aquests jocs.

3.3 Fonamentació del model lúdic pedagògic

El **model lúdic pedagògic** es basa en la utilització del joc com a estratègia metodològica en què l'infant i l'educador es relacionen en un ambient lúdic.

Per *ambient lúdic* s'entén un ambient d'alegria i de trobada en què es pot conviure, participar i expressar-se lliurement. Permet jugar creativament, comunicar-se amb facilitat, crear vincles d'amistat entre persones que comparteixen vivències, interessos i necessitats.

Aquest model es fonamenta en el fet que el joc apareix de manera natural i espontània en els infants. Mitjançant el joc, adquireixen experiències del món que els envolta, aprenen a relacionar-se amb els altres i es coneixen a ells mateixos. En aquest sentit, el joc possibilita espais de llibertat i de creativitat en què tot és possible.

En l'àmbit de la psicologia, les teories cognitives del joc nodreixen el marc teòric de la pedagogia lúdica. Piaget i Vygotsky principalment.

Les pedagogies actives d'aquest segle ens descobreixen que l'infant no és un adult en miniatura ni un objecte passiu.

Les escoles de Montessori, Decroly i Freinet tenen, malgrat les seves diferències, un mateix propòsit: basar els aprenentatges en l'activitat dels infants, donant importància al joc en els diversos estadis de la seva maduració. La nova pedagogia és global en la mesura que té en compte l'infant de manera integral.

El desenvolupament afectiu-relacional-social és, sens dubte, el component bàsic de tot aprenentatge conceptual. En aquest sentit, la pedagogia lúdica dona molta importància a l'establiment de relacions afectives que permetin a l'infant sentir-se acollit i segur, que se'l consideri com a tal i se li doni la possibilitat d'expressar-se lliurement. D'aquesta manera, es facilita la inhibició dels impulsos agressius.

La pedagogia lúdica es constitueix com un marc teòric d'una pràctica educativa que té com a eixos l'activitat lúdica de l'infant i el joc com a estratègia d'aprenentatges significatius en un ambient lúdic que li dona sentit.

En aquest àmbit de trobada, les variables que constitueixen l'acte didàctic s'interrelacionen mútuament: espai, temps, comunicació, llibertat, creativitat, tendresa i alegria. D'aquesta manera, creen l'ambient adequat per organitzar situacions d'ensenyament-aprenentatge que permetin a l'infant aprendre i créixer.

En el marc de la pedagogia lúdica es planteja l'organització d'un currículum integrador, que es dissenya sobre la base de les teories i els principis pedagògics esmentats anteriorment.

El **currículum integrador** és una organització global, integrada, funcional i consensuada:

- **Globalitat:** marc total organitzacional del fet educatiu. Pot ser interpretada en tres nivells interrelacionats:
 - **Com a marc total.** Aquest nivell té a veure amb el projecte educatiu i el seu disseny curricular, que s'ha d'elaborar com una estructura dinàmica en què tots els elements que el componen tinguin relació, sentit i comunicació entre ells i amb el context.
 - **Com a metodologia globalitzada** (cicle/aula). Accions interdisciplinàries dels equips docents que programin les seves activitats a partir d'una orientació integradora.
 - **Com a experiència d'aprenentatge.** La fa l'alumne i es refereix a la manera global i estructural de conèixer.
- **Integració:** Relació entre les variables del context, les fites/objectius a assolir.
- **Funcionalitat:** Equilibri i relació entre el projecte educatiu, el projecte curricular i les programacions. També hi ha d'haver una interrelació entre els continguts de les diverses àrees curriculars.
- **Consens:** Acceptació, participació i compromís de la comunitat educativa. Requereix una comunicació eficient, fluida i clara. El currículum escolar és l'organització del conjunt d'aspectes, dimensions i àmbits a abordar en el treball sistemàtic educatiu. Caldrà procurar el següent:
 - **Ambient:** Afectuós/Segur. Motivador/Significatiu. Obert/Dinàmic. Lloc de comunicació fluida. Compromès amb el context. Consensuat.
 - **Infant:** Coneixement de l'infant i de l'ambient en què es troba. Concepció del psiquisme com una globalitat en què els aspectes cognitius (pensament i llenguatge), perceptius (sensoriomotriu) i afectius (relacional/social) s'han de comprendre com una totalitat complexa, dinàmica, evolutiva i interactiva en un context cultural. El joc és l'activitat principal de l'infant.
 - **Joc:** El Joc es converteix en estratègia en una relació d'ensenyament-aprenentatge. Per mitjà del joc, l'infant desenvolupa gradualment conceptes, habilitats i actituds. Qualsevol contingut curricular (conceptual, procedimental o actitudinal) es pot transferir a partir del joc. Per tant, les estratègies lúdiques han de ser motivadores, significatives, dinàmiques, participatives i han de donar l'oportunitat de descobrir i crear.
 - **Aprenentatge:** L'aprenentatge implica pensar, sentir i actuar. Hi ha aprenentatge quan en una experiència es produeix un canvi que perdura en les capacitats/aptituds de les persones. Per tant, es produeixen canvis en l'estructura de la personalitat. El punt de partida de tot aprenentatge escolar és la consideració dels esquemes cognitius previs de l'infant, dels seus interessos i necessitats, del grau de rellevància dels continguts i del clima motivador.
 - **Educador:** Actitud de canvi. Coneixement i pràctica d'estratègies lúdiques. Organitzador de l'ambient lúdic.



El joc permet el desenvolupament de l'infant

3.4 Contextos lúdics

L'infant juga en les circumstàncies més variades: a casa, al carrer, en un servei a la infància (per exemple, una ludoteca), en una escola infantil, etc. Es tracta d'una activitat espontània que apareix en els diversos contextos en què els infants creixen i es desenvolupen. Jugant aprenen els valors, les normes i les formes de vida dels adults de manera natural.

Per mitjà del joc, l'infant posa en pràctica les seves habilitats sensorials i motrius, expressa la seva vida interior i es relaciona amb el món exterior (els adults, els altres infants i el medi en general).

El joc permet compensar situacions socials de discriminació per raons de classe social, cultura, ètnia, sexe o discapacitat. Per tant, és un bon recurs i una metodologia adequada per a la integració social.

Els diferents agents educatius necessàriament han de tenir en compte aquesta particularitat a l'hora de planificar les seves intervencions, tant si es tracta de l'àmbit formal com de l'àmbit no formal de l'educació, fins i tot de l'informal. En aquest sentit, el model lúdic, es basa en la utilització del joc com estratègia metodològica d'aprenentatge i socialització dels infants .

Modalitat de l'educació

Entenent l'educació com un procés global en el qual els individus desenvolupen les seves capacitats i adquireixen un coneixement i una cultura, la podem classificar en tres modalitats:

- **L'educació informal** seria aquella que l'individu rep de manera espontània del seu entorn familiar i social (pares, amics, veïns, mitjans de comunicació). Es tracta d'una influència no planificada que es dona de manera natural contínuament.
- **L'educació no formal** seria aquella que, estant planificada i amb una intencionalitat, es dona en el temps lliure. En aquest cas, temps i espai s'adapten al tipus de proposta i als usuaris (ludoteques, esplais, altres serveis per als infants).
- **L'educació formal** és l'educació reglada, forma part del sistema educatiu d'un estat i està totalment reglamentada (l'espai, el temps i el currículum estan definits per a cada nivell educatiu: educació infantil, educació primària...).

En cada context on es desenvolupa l'infant, el joc està present, per la qual cosa el joc és un recurs metodològic privilegiat per als educadors infantils i es converteix en un instrument ideal perquè l'infant aprengui, adquireixi autonomia personal, se socialitzi i avanci en el desenvolupament integral de la seva personalitat.

3.4.1 El joc en un context informal

Des que hi ha vida humana en el món, els infants han ocupat el seu temps jugant; per ells mateixos, per la satisfacció que l'activitat lúdica en si mateixa els proporciona, i pels beneficis que els aporta com a persones.

Però, a diferència del que passava en èpoques anteriors, avui dia el joc s'ha convertit en un bé escàs, perquè les nostres ciutats i el nostre estil de vida no permeten jugar gaire ni en els espais públics (carrers, places...) ni en els espais privats (on els pisos són petits i poc adequats per al joc i el televisor passa a ocupar una part important del temps infantil). És per això que els infants d'avui més que mai necessiten espais i temps per jugar en llibertat amb altres infants.

“Un infant que s'avorreix pot fer malvestats i, fins i tot, engolir medecines perilloses, però un infant tot sol ha de poblar la seva solitud i s'ha d'inventar jocs, s'ha de contar històries i ha de fer projectes. No hi ha dubte que la col·lectivitat infantil és un altre dels elements importants, però una col·lectivitat viva, com en altres temps era l'esbarjo escolar, el carrer i la plaça, i no una col·lectivitat prèviament organitzada, amb monitors, dispositius lúdics i imitacions d'exèrcits sense armes.”

Ma. Aurèlia Capmany (1988). “Qui juga?”. *Perspectiva Escolar* (núm. 127, pàg. 2).

S'hauria de fer un esforç per potenciar els contextos que permetin un joc en llibertat, potenciant el joc al medi familiar, als espais públics i en altres espais destinats als infants.

El joc en el medi familiar

La família és el primer context de joc de l'infant i el més influent. Per tant, cal que els educadors, tant si fan la seva tasca en l'àmbit formal com en el no formal, el tinguin en compte. Els pares són els primers companys de joc dels bebès i els responsables de l'organització de l'oci dels seus fills. Per això, poden informar els educadors sobre la manera en què juga l'infant i el tipus de joc que fa.

La relació amb les famílies

La família és el grup primari més important en la vida de les persones. És l'agent educatiu que més influeix en el desenvolupament integral de l'infant. Per això, la relació entre família i escola o entre família i servei a la petita infància és fonamental.

Cal conèixer les famílies, la seva realitat, i establir relacions positives amb elles per tal d'orientar-les i perquè ens orientin en la tasca d'educar l'infant, de manera que entre els diferents contextos educatius hi hagi una continuïtat i una coherència.

Els educadors orientaran les mares i els pares a través d'entrevistes, reunions, xerrades, tríptics, etc.

Però, molt sovint, passa que els pares estan desorientats en relació amb diferents aspectes de l'educació dels seus fills, com pot ser el joc: com han de jugar amb els infants, quines són les joguines més adequades, el paper del joc en el desenvolupament de l'infant, etc.

El joc no és tan sols una cosa d'infants, és una activitat voluntària que aporta plaer a les persones de totes les edats.

L'educador infantil és un orientador per a les mares i els pares. Pot fer intervencions relacionades amb diferents aspectes del joc:

- L'elecció de les joguines i els materials de joc.
- Fer veure la importància que els pares juguin amb els infants.
- Fer veure la necessitat que l'infant disposi d'un espai per organitzar el seu joc.

Pel que fa a l'elecció de joguines i materials de joc, l'educador ha d'orientar amb criteris apartats de modes i estereotips, en funció de l'edat dels infants i de les possibilitats que les diferents joguines i materials tenen (afavorir la manipulació, l'educació dels sentits...). Igualment, és convenient parlar de la quantitat de joguines que ha de tenir un infant. Avui dia, el consumisme desenfrenat fa que els infants acumulin joguines que no fan servir i entre les quals es perden sense saber quina escollir.

Els infants necessiten els pares per jugar

Els jocs tradicionals són una bona eina perquè pares i mares i infants juguin junts. A més, els infants necessiten els adults per poder utilitzar correctament moltes de les joguines que hi ha en el mercat.

Pel que fa al joc entre família i infants, és ideal que les mares i els pares comparteixin moments lúdics amb els seus fills. S'ho passaran bé i, al mateix temps, enfortiran positivament els vincles que els uneixen i, per tant, les relacions familiars en sortiran reforçades. Les mares i els pares són molt importants per afavorir el joc dels infants, especialment quan els infants són petits, perquè com més petits són els nens, més important és el paper dels progenitors a l'hora d'iniciar els jocs i engrescar els infants a jugar. Per tant, la seva presència és molt necessària per al confort de l'infant.

Finalment, els infants necessiten tenir el seu propi espai per jugar. S'ha de tenir en compte que a l'infant li agrada i necessita jugar sol en alguns moments, i ho necessita més a mesura que creix. Per tant, és important habilitar a casa, en funció de les possibilitats, un espai perquè l'infant pugui jugar, on trobi les seves joguines i sàpiga que és el seu espai (la qual cosa no implica en cap moment que els infants estiguin desatesos).

El joc en els espais públics

Els parcs i les places són llocs ideals perquè els infants es relacionin entre ells. Constitueixen llocs de trobada en què, a més de passar una estona de diversió, els infants poden desenvolupar la sociabilitat i adquirir diverses habilitats motrius.

En aquests espais hi ha tota mena d'instal·lacions, com ara gronxadors, balancins, tobogans, sorrals, etc. Cal que aquestes instal·lacions siguin segures i estiguin ben conservades. Igualment, convé que els adults que acompanyen els infants els ensenyin a utilitzar-les adequadament i a compartir-les amb els altres nens que també les volen fer servir. Mentre els infants no són prou grans per establir tots sols les normes ni el temps d'ús de les instal·lacions, els adults n'han de regular la utilització i han de vetllar perquè l'ambient sigui de cordialitat i respecte.

3.4.2 El joc en l'educació formal

L'escola és el lloc on l'infant es prepara per a la seva futura inserció en la societat. Representa el primer contacte amb la cultura, el medi en què plantejarà les qüestions que l'ajudaran a comprendre el món, en què aprendrà a defensar els seus criteris, a formar opinions, etc.

D'altra banda, el caràcter multicultural de la nostra societat es reflecteix a les aules, on conviuen alumnes que pertanyen a cultures diferents. Aquesta convivència els servirà de preparació per a la inserció. Com a resposta a aquests i a molts altres factors, l'escola ha de proporcionar als infants experiències positives que reforcin la seva confiança, despertin la seva curiositat i afavoreixin l'exploració cap a la construcció dels seus coneixements. En aquest sentit, el joc és un bon aliat.

Si considerem que el joc és una eina fonamental en l'aprenentatge dels infants, aleshores no ens sorprendrà que hagi d'estar present en el projecte educatiu de l'escola infantil i no solament durant l'esbarjo, sinó durant tota l'etapa. Per tant, la major part de les activitats infantils tindran un caire lúdic. Així, el joc es converteix en un dels principis bàsics de la metodologia en l'educació infantil.

El joc en el currículum de l'educació infantil

L'activitat lúdica és essencial en el desenvolupament infantil, fet que està recollit en la legislació educativa actual. Des que es va aprovar la LOGSE (Llei orgànica general del sistema educatiu), on per primera vegada es reconeixia l'etapa d'educació infantil dintre del sistema educatiu i on es va establir per primera vegada el currículum per a aquesta etapa, fins a la LOCE (Llei orgànica de la qualitat de l'educació), es reconeix el joc com una necessitat de la infància i com un recurs idoni per ser utilitzat a l'escola infantil.

En el Decret 181/2008, de 9 de setembre (pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments del segon cicle de l'educació infantil, publicat el 16 de setembre de 2008 al DOGC número 5.216), es diu que caldrà promoure el joc com a activitat natural de l'infant d'aquesta etapa, que li permetrà integrar espontàniament l'acció amb les emocions i el pensament, afavorint el seu desenvolupament personal i social.

El joc és, juntament amb la globalització i la creativitat, un dels principis metodològics més importants que s'han de considerar a l'educació infantil. Això vol dir que ha d'estar present tant en el temps dedicat a l'esbarjo com en el temps que s'està a l'aula; l'activitat lúdica ha d'impregnar tota la dinàmica que es porti a terme a l'escola infantil.

El joc és l'eix organitzador de l'acció educativa en aquesta etapa. És l'eix entorn del qual s'organitzaran les diferents àrees curriculars: àrea de descoberta d'un mateix, àrea de descoberta del medi natural i social i àrea d'intercomunicació i llenguatges.

Principis metodològics de l'educació infantil

El joc és un principi metodològic en l'etapa educativa de 0 a 6 anys. Altres principis són la globalització i la creativitat. Quan es diu que l'acció educativa ha de ser globalitzada, vol dir que ha de donar resposta a la unitat de la persona; és a dir, a totes les seves dimensions: sensorial, psicomotriu, cognitiva, afectiva, social, comunicativa, etc. La creativitat, en ser una dimensió més de la totalitat del subjecte, fa referència al fet que cada comportament de l'infant és únic i innovador per a la persona.

A la secció annexos del web, a l'article "Organització de l'aula" trobareu molta informació per organitzar una activitat en una aula: espais i materials.

Per desplegar aquestes àrees, cal fer una proposta d'activitats que permetin assolir els objectius proposats, que ofereixi a l'infant una experiència holística i que contribueixi al desenvolupament integral de l'infant. Aquesta proposta es vehicularà a través del joc, perquè el joc motiva l'infant i li dóna plaer, perquè integra totes les modalitats de "treball", és a dir, les accions educatives que s'exerceixen sobre ell.

El tipus de joc que es pot fer a l'escola infantil, el podríem classificar en dos grans blocs, el joc lliure i el joc organitzat:

- **Joc lliure:** constitueix la manera de jugar més genuïna de l'infant, comporta llibertat d'elecció i llibertat d'ús d'objectes, materials o idees. És un joc que no té una finalitat en si mateix, i que produeix plaer. Normalment s'organitza a partir de racons de joc.
- **Joc organitzat:** a l'escola, el joc conserva un cert grau d'elecció, però de fet, està en funció del propòsit de l'educador/a, que és qui posa a l'abast de l'infant un determinat material i organitza un temps i un espai per a aquesta activitat, perseguint una finalitat didàctica.

Les activitats lúdiques que organitza l'escola no es limiten a les parets que la componen, sinó que s'utilitzen els recursos de l'entorn per fer sortides. Per tant, l'espai exterior al centre també és un recurs educatiu excel·lent.

Dins del centre, l'aula i, després, el pati són els espais on es duen a terme la major part de les activitats lúdiques. Tanmateix, no són els únics, ja que l'aula de psicomotricitat, la sala d'actes, el passadís i la majoria dels espais del centre poden esdevenir espais lúdics i educatius en un determinat moment.

Els requisits mínims dels espais de les escoles infantils estan regulats per normativa, però l'organització depèn de l'equip docent i de l'educador/a responsable de l'aula. En aquest sentit, heu de saber que l'espai és un recurs educatiu i que la manera d'organitzar-lo condicionarà el procés d'aprenentatge, la comunicació, les activitats lúdiques i la forma de relació.

Actualment, la tendència més estesa és organitzar l'espai de l'aula per racons i distribuir el pati en zones de joc segons la utilitat didàctica que se'ls atribueixi.

3.4.3 El joc en un context no formal

L'educació en contextos no formals està força present en la vida actual per a tota la població; per tant, també ho està per a la primera infància.

Els agents implicats en aquests tipus d'educació no són únicament els professionals, sinó que també es compta amb la implicació de les famílies i de la comunitat. Per això, la influència de les intervencions adreçades als infants va més enllà i incideix en el context que els envolta; és a dir, incideix en la societat.

La flexibilitat pròpia de l'educació no formal permet adequar els serveis a les necessitats dels infants, de les seves famílies i del seu entorn, adaptant-se en tot moment a les seves característiques. Això explica que hi hagi multitud de modalitats d'intervencions educatives no formals.

Dintre del marc de l'educació no formal, l'oferta lúdica és cada vegada més àmplia i s'ha anat desenvolupant per tal de donar resposta a les exigències de la societat actual: pares que troben moltes dificultats per compaginar la seva vida laboral i familiar, habitatges petits on hi ha poc espai perquè l'infant pugui jugar, el fet que els infants tenen pocs germans amb qui compartir els jocs, la pèrdua dels espais públics (places, parcs, carrer...) per al joc, a causa del perill que aquests espais representen per als infants (trànsit, superpoblació, etc.).

Per tot això, els infants necessiten trobar un lloc on estar i ocupar el seu temps fora de l'horari escolar. De fet, és quan s'acaba l'horari escolar que els infants utilitzen més els serveis educatius no formals. En el cas dels infants petits, per a qui l'escolarització no és obligatòria, a vegades aquests espais es converteixen en una alternativa a l'educació infantil institucionalitzada. En qualsevol cas, es fa necessari un espai per a la relació i per desenvolupar l'activitat lúdica pròpia de les seves edats (tant si aquest espai és escolar o no).

Els serveis educatius no formals són molt variats. Es podrien classificar en tres modalitats:

- **La modalitat cultural:** és el tipus de serveis, la finalitat dels quals és la promoció de la cultura. Actualment, molts centres o equipaments culturals disposen de serveis al públic per fer difusió cultural com ara museus, biblioteques, centres culturals, etc. A vegades, els serveis educatius d'aquests centres o equipaments organitzen activitats per al públic infantil (nens acompanyats per les seves famílies o visites escolars). Igualment alguns d'aquests centres o equipaments ofereixen servei de guarderia per als menuts (0-6 anys), on els nens romanen mentre els pares visiten l'equipament.
- **La modalitat social:** són serveis que posen l'atenció a la comunitat en la qual estan immersos. Així, des dels centres cívics, les associacions de veïns, etc. s'organitzen activitats de caire educatiu o lúdic per a la població de un barri o poble. Per als nens s'organitzen activitats extraescolars (tallers per desenvolupar les capacitats plàstiques, musicals, de dansa...), activitats de reforç escolar, activitats esportives. etc.
- **La modalitat educativa:** l'objectiu d'aquest serveis és educar en el temps de lleure i motivar per a la formació permanent. Els centres per a adults, les activitats extraescolars que s'organitzen als centres d'ensenyament, els espais i les ludoteques serien exemples d'equipaments educatius no formals.

Aquesta classificació no és exhaustiva ni exclou: les activitats extraescolars, per exemple, poden tenir les mateixes característiques si es fan a l'escola que si es

Funció dels serveis d'educació no formal

Els serveis a la infantesa, tant formals com no formals, van sorgir per ajudar les famílies en l'atenció dels infants mentre els progenitors treballaven, però també per compensar carències en els contextos deprimits, que donaven poca estimulació i poques oportunitats als infants per al seu desenvolupament.

En la secció "Annexos" del web d'aquesta unitat trobareu exemples d'experiències amb els infants a la comunitat o barri.

fan en un centre cívic. En els dos casos és una intervenció educativa no formal. La diferència està en la finalitat del servei que acull aquest tipus d'activitats i els objectius que persegueixen en cada cas; per tant, les activitats extraescolars estan ben classificades en les dues modalitats.

Les finalitats dels diversos serveis varien en funció del context en què es desenvolupa l'acció. Igualment, el tipus d'activitats que s'ofereixen és variat, però totes tenen en comú el caràcter lúdic i la metodologia activa i participativa.

Tot i que el joc no té la mateixa importància ni el mateix paper en totes aquestes ofertes, sempre hi és.

Les activitats extraescolars inclouen activitats de reforç escolar, que són diferents de les activitats lúdiques i són igualment extraescolars.

Els serveis no formals per a infants, una alternativa a l'escola infantil?

De vegades, es parla dels serveis educatius no formals, com ara ludoteques o altres centres, com a alternativa a les escoles bressol.

En quin sentit són una alternativa? Sovint, les escoles bressol són un servei que resulta car a les famílies.

També passa que els horaris d'aquestes escoles no s'adapten als horaris de treball dels progenitors, que necessiten disposar d'un lloc on deixar els infants fora del marc de l'horari escolar.

Això comporta un perill perquè, d'una banda, una ludoteca o un esplai no són l'equivalent d'una escola infantil. En una ludoteca o un esplai, l'infant va a jugar acompanyat del pare, de la mare o d'algun tutor (no és recomanable deixar-los sols ni gaires hores en aquest tipus de serveis). D'altra banda, sota el nom de servei per a la infància, s'amaguen el que són veritables pàrquings infantils. És a dir, els infants passen tantes o més hores que en una escola infantil en espais inadequats i atesos per un personal poc preparat.

El Parlament de Catalunya, l'any 2009, va aprovar la **Llei d'educació de Catalunya (LEC)**, que reconeix el lleure com a àmbit educatiu i el dret de tots els alumnes a accedir-hi en condicions d'igualtat.

- **La nova llei d'educació reconeix el valor educatiu de les activitats de lleure.** La LEC reconeix el valor educatiu i socialitzador de les activitats de lleure, especialment pel compromís i els valors que fomenten, i el dret de tots els alumnes a accedir-hi en condicions d'igualtat.
- **La nova llei d'educació inclou les entitats de lleure dins la comunitat educativa.** Segons la LEC, la comunitat educativa l'integren totes les persones i totes les institucions que intervenen en el procés educatiu. En formen part els alumnes, les famílies, el professorat, els professionals d'atenció educativa, el personal d'administració i serveis, l'Administració educativa, els ens locals, els agents territorials i socials i les associacions que els representen, els col·legis professionals de l'àmbit educatiu, l'associacionisme educatiu, les entitats esportives escolars i els professionals, les empreses i les entitats de lleure i de serveis educatius.

El joc com a recurs lúdic

Ma. Lluïsa Cortiella Arasa i Francisca Fernández Rodríguez

El joc infantil i la seva metodologia

Índex

Introducció	5
Resultats d'aprenentatge	7
1 Classificació dels tipus de jocs i la seva adaptació	9
1.1 Classificació dels jocs en funció de l'espai on es realitzen	10
1.2 Classificació dels jocs en funció del paper de l'adult	11
1.3 Classificació dels jocs en funció de l'activitat que desenvolupa en l'infant	12
1.4 Classificació en funció del nombre de participants	14
1.5 Jocs per a l'animació de grups	16
1.6 Els jocs tradicionals	19
1.6.1 Els jocs de falda	20
1.6.2 El joc i la interculturalitat	21
1.7 Jocs de pistes	23
1.8 La panera dels tresors i el joc heurístic	24
1.9 L'adaptació de jocs	29
1.9.1 Adaptació de jocs per a infants amb discapacitat	30
1.9.2 Criteris per adaptar els jocs	30
2 El joc i les noves tecnologies	35
2.1 Els mitjans de comunicació: la seva influència en el joc i en la juguina	35
2.1.1 La publicitat	36
2.1.2 La programació infantil de televisió i la violència	37
2.2 Les aportacions de les noves tecnologies	38
2.3 Característiques dels suports multimèdia per al joc	39
2.4 Els videojocs com a recurs socioeducatiu	40
2.4.1 Aplicacions lúdiques dels recursos multimèdia	41
2.4.2 Pros i contres de l'ús dels videojocs	43
2.5 La seguretat en l'ús dels jocs multimèdia o videojocs	45
2.6 Internet i la seva relació amb el joc	46
3 L'educador i el joc infantil	49
3.1 Intervenció de l'educador en el joc infantil	50
3.2 Recomanacions per la preparació de jocs	51
3.2.1 Elecció i elaboració dels instruments d'observació	54
3.3 Orientacions per dinamitzar el joc	56

Introducció

A primera vista, es podria pensar que el joc és un comportament infantil i que és una activitat innata, natural, sense aprenentatge previ. De fet, els infants juguen de manera alegre i espontània. Es podria arribar a pensar que només als infants se'ls reconeix el dret a jugar. Contràriament, el joc és present al llarg de tota la vida de les persones. Evidentment, però, l'activitat lúdica és diferent en les diverses etapes.

El joc és una activitat molt seriosa que forma part dels éssers humans i dels animals com una activitat vital. El seu origen s'ha de buscar en una sèrie d'impulsos que es van desenvolupant gradualment segons l'entorn de cada individu. Així s'explica que l'activitat lúdica es manifesti de les maneres més diverses, tant en l'ésser humà com en els animals.

Per als infants, el joc és la via d'accés progressiva al món dels adults. Com diu Piaget, "els jocs tendeixen a construir una àmplia xarxa de dispositius que permeten a l'infant l'assimilació de la realitat, incorporant-la per a reviure-la, compensar-la o dominar-la".

Actualment es considera el joc com una activitat essencial per al desenvolupament integral de l'infant.

Hi ha una gran diversitat de tipus de jocs: jocs motrius, jocs sensorials. Cada tipus permet desenvolupar unes determinades capacitats en els jugadors, de manera que és molt important que la proposta de jocs sigui variada per tal d'afavorir el desenvolupament de totes les capacitats. Així, en la proposta d'activitats lúdiques, l'educador haurà de seleccionar jocs que permetin posar en pràctica les diferents capacitats psicomotrius a mesura que el progressiu procés maduratiu dels infants ho permeti.

Per poder fer una proposta d'activitats lúdiques ajustada a les característiques i les possibilitats dels infants, l'educador ha de tenir coneixements de psicologia evolutiva. Això li permetrà tenir una idea de quines habilitats, destreses i capacitats cal esperar que tinguin els infants d'una determinada edat. Tanmateix, no tots els infants d'una mateixa edat són iguals: l'entorn social, cultural i el context familiar, les experiències que han viscut, si han patit o pateixen algun trastorn físic, psíquic o sensorial que s'hagi convertit en una discapacitat, etc. Tot això són factors que l'educador ha de tenir en compte i valorar a l'hora de proposar jocs i activitats lúdiques a un infant o a un determinat grup d'infants. Així, un determinat joc pot ser un èxit d'acceptació en un grup i un fracàs en un altre, ja que cada grup és diferent. A més a més, en un mateix grup, pot ser que un dia aquell joc funcioni molt bé i que un altre dia no hi tingui la mateixa acceptació.

El que es vol dir és que l'educador ha de tenir els coneixements i les habilitats necessàries i dominar diverses estratègies per tal de saber, en cada moment, quins

jocs i activitats lúdiques són els més adequats en funció de l'edat dels infants, les seves característiques, l'espai disponible, etc.

Amb la intenció d'ajudar l'educador en la seva tasca diària, en aquesta unitat es donaran recursos perquè pugui fer propostes lúdiques en el treball amb els infants.

En l'apartat "Classificació dels tipus de jocs i la seva adaptació" trobareu un ampli ventall de tipus de jocs amb molts exemples que mostren com treballar-los en les propostes lúdiques. Proposar jocs tradicionals de la cultura autòctona i jocs tradicionals de la cultura dels infants nouvinguts serà un bon recurs per a la integració. A més a més, en funció de les característiques i les necessitats dels infants, molts cops s'hauran de fer adaptacions de determinats jocs per tal que tots hi puguin participar activament; veureu com podeu adaptar jocs.

En l'apartat "El joc i les noves tecnologies" es fa referència als diversos tipus de jocs multimèdia i al valor educatiu que tenen, ja que la seva difusió creix de manera accelerada. Cal que l'educador conegui les possibilitats educatives que tenen i en promogui un ús responsable.

L'apartat "L'educador i el joc infantil" se centra en el paper de l'educador en el joc dels infants. Es fa referència a tot el procés de planificació del joc i també a com observar el joc dels infants, recollir, analitzar i utilitzar la informació recopilada.

Aquesta unitat és molt pràctica. En el seu estudi es recomana prestar una atenció especial als nombrosos exemples que es donen i fer les activitats web per treballar-ne els continguts.

Resultats d'aprenentatge

En finalitzar aquesta unitat l'alumne/a:

1. Dissenya activitats lúdiques, relacionant-les amb les teories del joc i amb el moment evolutiu en què es troba l'infant.

- Té en compte el moment evolutiu dels nens i les nenes en el disseny de les activitats lúdiques.
- Enumera i classifica diferents activitats lúdiques atenent a criteris com són, entre d'altres: edats, espais, rol del tècnic, nombre de participants, capacitats que desenvolupen, relacions que s'estableixen i materials necessaris.
- Recopila jocs tradicionals relacionant-los amb l'edat.
- Relaciona el significat dels jocs més freqüents a l'etapa infantil amb les capacitats que desenvolupen.
- Valora les noves tecnologies com a font d'informació.
- Valora l'actitud del professional respecte del tipus d'intervenció.
- Valora la importància de defugir de la reproducció de rols i estereotips sexistes en la planificació d'activitats lúdiques.
- Relaciona les activitats lúdiques amb elements interculturals.

2. Implementa activitats lúdiques, relacionant-les amb els objectius establerts i els recursos necessaris.

- Té en compte l'adequació de les activitats amb els objectius establerts en la seva implementació.
- Organitza els espais, els recursos i els materials (els espais i els recursos), adequant-se a les característiques evolutives dels destinataris, en funció de l'edat dels mateixos i d'acord amb els objectius previstos.
- Identifica els trastorns més comuns (del joc) i les alternatives d'intervenció.
- Valora la importància de generar entorns segurs.
- Valora la importància de la participació dels infants i de les seves famílies en el marc de la intervenció.
- Mostra sensibilitat, respecte i tolerància envers les diferències individuals.
- Analitza els espais, equipaments i materials lúdics.

3. Avaluja activitats d'intervenció lúdica, justificant les tècniques i instruments d'observació seleccionats.

- Aplica distintes tècniques i instruments d'avaluació a distintes situacions lúdiques, tenint en compte, entre d'altres, criteris de fiabilitat, validesa, utilitat i practicitat per als usuaris de la informació.
- Elegeix i aplica la tècnica adequada segons la finalitat del registre.
- Extreu les conclusions i explica les conseqüències que se'n deriven per a l'ajust o modificació del projecte.
- Identifica les adaptacions que requereix el joc en un supòsit pràctic d'observació d'activitat lúdica.
- Valora el grau d'adequació dels materials i el seu nombre segons els tipus d'activitats, i també les condicions de seguretat dels materials i dels espais de joc.

1. Classificació dels tipus de jocs i la seva adaptació

Si es fa una revisió bibliogràfica sobre el joc, es pot veure que no hi ha una classificació única dels jocs, sinó que cada autor, en funció del seu marc teòric o de la finalitat del joc proposat, els classifica de manera diferent. Els criteris que s'utilitzen per classificar els diferents tipus de jocs són convencionals i no s'exclouen entre ells, ja que un mateix joc pot formar part de més d'una categoria. Això, en part, és degut al caràcter global que té el joc mateix.

Quan busqueu jocs, veureu que en molts casos no es poden aplicar tal com indiquen a les edats i a les característiques dels vostres infants, de manera que hi haureu de fer unes quantes adaptacions. Aquí trobareu recursos que us ajudaran a fer les adaptacions convenients.

Val a dir que les classificacions han de servir d'orientació i d'ajuda a l'educador. En cap cas, però, no és obligatori que compleixi la proposta d'activitats lúdiques que fan. De fet, l'educador mateix pot classificar els jocs i elaborar el seu propi dossier en funció de l'objectiu que persegueixi en cada cas. Algunes de les possibles agrupacions serien les que figuren en la taula 1.1.

TAULA 1.1. Criteris per classificar els diferents tipus de jocs

Criteris	Tipus de joc
L'espai en què es realitza el joc	Jocs d'interior Jocs d'exterior
El paper de l'adult	Jocs lliures Jocs dirigits Jocs presenciats
L'activitat que es desenvolupa	Jocs sensorials Jocs de moviment Jocs manipulatius Jocs verbals Jocs simbòlics Jocs cognitius Jocs d'interacció social
Nombre de participants	Jocs individuals Jocs de parella Jocs de grup: • Relació associativa • Relació competitiva • Relació cooperativa
Jocs per a l'animació de grups	Jocs de presentació Jocs d'afirmació Jocs de distensió Jocs d'ajuda Jocs d'animació i escalfament

També es farà referència als jocs per dinamitzar els grups, els jocs tradicionals, els jocs de pistes i els jocs de la descoberta: la panera dels tresors i el joc heurístic.

A part d'aquests criteris i tipus de jocs, en podeu trobar d'altres i també podeu fer-ne la vostra pròpia classificació.

1.1 Classificació dels jocs en funció de l'espai on es realitzen

L'espai condiciona el tipus de jocs que es vol fer; així, els jocs en què els infants juguen asseguts o en rotllana, que no són de gaire moviment, seran adequats per a un espai interior; en canvi, els jocs motors (saltar a corda, jugar a pilota, etc.) s'han de fer en un espai exterior o en sales d'usos múltiples grans.

A partir dels 2 anys els infants necessiten per jugar espais amplis, ja que estan molt interessats pels jocs motors.

En funció de l'espai en què es realitza el joc, distingiren entre jocs d'interior i jocs d'exterior.

- **Jocs d'interior:** els jocs d'interior necessiten poc espai i no han de generar gaire aldarull. Aquí trobaríem els jocs de taula, els de raonament lògic matemàtic, els manipulatius, la majoria dels jocs simbòlics, etc. Aquests jocs són molt pràctics per a vetllades nocturnes i reunions en dies de pluja o d'hivern. Procureu que s'esforcin a ajudar el seu grup, però que no hi hagi massa competitivitat amb els altres grups.

Relleus amb pintura

- **Tipus de joc:** Joc d'expressió.
- **Espai de joc:** Una sala qualsevol.
- **Material:** Paper i pintures.
- **Objectius:** Distreure i fomentar l'expressió i la relació per mitjà de la pintura.
- **Descripció del joc:** Es formen dos equips. Cada equip està compost per un grup d'infants posats en fila, preparats per fer un bonic quadre de pintura abstracte. Els participants aniran sortint, d'un en un, a pintar en un gran paper situat al davant i a uns quants metres de distància.

El joc consisteix a veure quin dels dos equips acaba primer. És molt important que cada jugador continuï el dibuix que ha començat el seu company.



Els menuts gaudeixen jugant amb la terra.

El Pare Carbasser

- **Tipus de joc:** Col·lectiu.
- **Espai de joc:** Classe.
- **Nombre de jugadors:** Mínim de 10 i màxim de 20.
- **Edats:** A partir de 4 anys aproximadament (s'hi juga de cinc en cinc).
- **Objectius:** Afavorir l'atenció i la memòria.
- **Desenvolupament del joc:** Cadascú pren un número. Qui comença diu el següent: "El pare carbasser, quan va tornar de França, va portar... quatre carbasses!" Qui té aquest número ha de dir molt de pressa "Del quatre al..." i dir un altre número. I així successivament fins que un s'equivoca i queda eliminat. Com més jugadors hi hagi eliminats, més fàcil és equivocar-se, ja que es pot dir el número que correspon a un jugador que ja no hi és i, aleshores, es queda fora del joc.

- **Observacions i variants:** Es pot demanar penyora a qui queda eliminat.
- **Jocs d'exterior:** fan referència bàsicament als jocs motors, que necessiten espais amplis (jocs amb la pilota, saltar a corda, jocs de terra i aigua, etc.). A partir del fil conductor d'una història, es desenvolupa una sèrie d'activitats dirigides a aconseguir un objectiu.

El falcó i els coloms

- **Consignes de partida:** Un fa de falcó i la resta, de coloms.
- **Desenvolupament:** Es tracen dues línies paral·leles a terra, amb una separació de 6 passes aproximadament. Els coloms se situen al damunt d'una de les línies i el falcó equidista d'ambdues marques. El joc s'inicia de la manera següent:

Coloms: "Al falcó." Falcó: "On són els coloms?" C: "Al bosc." F: "I què fan?" C: "Treballar."
F: "I en quin ofici?" C: "En el de fuster." F: "Cal empresonar-lo?"

El falcó es respon a si mateix. Si diu que no, la cantarella es repeteix, però és canvia d'ofici. El procediment és el mateix fins que el falcó respon "sí".

Quan la resposta és afirmativa, tots els coloms han de córrer cap a l'altra línia per salvar-se. Els coloms que el falcó hagi tocat mentre passaven d'una línia a l'altra, s'alien amb el falcó i barren el pas als altres coloms en la carrera següent. Guanya l'infant que ha aconseguit ser colom fins al final. El premi consisteix a ser colom en la partida nova.

1.2 Classificació dels jocs en funció del paper de l'adult

Com més petits són els infants, més necessiten l'adult per jugar, tant si és per iniciar i dirigir el joc com simplement per presenciar-lo. Encara que l'infant jugui sol, amb el seu cos o amb objectes, necessita que l'educador/a estigui allí.

En funció del paper de l'adult distingirem entre joc lliure, joc dirigit i joc presenciat.

- **Joc lliure:** és quan l'infant juga espontàniament, per iniciativa personal i amb absoluta llibertat. Decideix a què juga, amb quins rols i amb quines joguines.
- **Joc dirigit:** l'adult té el paper de proposar, animar, organitzar i dirigir el joc i de proposar els materials. Gràcies a la repetició, els infants els aprenen i, posteriorment, hi juguen espontàniament, sense la intervenció de l'adult: jocs per acompanyar cançons amb gestos, jocs motors, jocs tradicionals, etc. Si l'infant o el grup rebutja el joc proposat, l'educador o educadora ha de tenir una actitud permissiva, ja que vol dir que l'activitat no era apropiada.

El canari, el cangur i el camell

- **Tipus de joc:** Joc de moviment.

- **Espai de joc:** Exterior.
- **Nombre de jugadors:** 10 com a mínim.
- **Edat:** A partir de 6 anys.
- **Material:** Cap.
- **Objectius:** Desenvolupar l'atenció i els reflexos.
- **Desenvolupament del joc:** Els jugadors es divideixen en dos grups iguals i han de formar dues files, l'una d'esquena a l'altra, separades per una ratlla. L'un és el grup dels canaris i l'altre, el dels camells. Darrere de cada equip, a una distància de vint metres, es dibuixa una línia per delimitar el seu refugi. L'educador se situa al cap de les dues files i crida, per exemple, "ca...naris". Aleshores, els canaris s'han de girar ràpidament i intentar atrapar els camells, que han de procurar arribar al seu refugi sense que els atrapin. Si crida "ca...mells", el procés és invers. També pot cridar "ca...ngurs" i, aleshores, tots els jugadors s'han de quedar immòbils. Guanya l'equip que ha aconseguit agafar tots els jugadors de l'equip contrari.
- **Joc presencial:** encara que l'infant jugui sol o amb altres nens i nenes necessita que l'adult també hi sigui perquè això li proporciona confiança i seguretat (panera dels tresors, joc heurístic).

1.3 Classificació dels jocs en funció de l'activitat que desenvolupa en l'infant

Freqüentment els educadors necessiten conèixer i aprendre jocs diferents per promoure en els infants determinats coneixements i aprenentatges.

En funció de l'activitat que desenvolupa en l'infant distingirem entre jocs sensorials, jocs de moviment, jocs manipulatius, jocs verbals, joc simbòlic, jocs cognitius i jocs d'interacció social.

- **Jocs sensorials:** són els jocs que afavoreixen el desenvolupament dels sentits. En aquest grup hi ha els jocs visuals (jocs de buscar objectes amagats, de trobar diferències, etc.), els jocs tàctils, els jocs auditius, els jocs gustatius i els jocs olfactius. Hi ha jocs que promouen la coordinació de més d'un sentit, com ara els jocs audiovisuals, els jocs audiomotors o els jocs visiomotors. Maria Montessori va dissenyar uns materials específics per desenvolupar cada sentit. Decroly també va crear i recopilar jocs sensorials.

Què t'has canviat?

- **Tipus de joc:** Activitat sensorial.
- **Espai de joc:** Qualsevol.
- **Material:** Portar més d'una peça de roba al damunt.
- **Objectius:** Desenvolupar la memòria, l'atenció i l'observació visual.

- **Desenvolupament del joc:** Els jugadors s'enfronten per parelles. Durant un temps determinat s'observen atentament l'un a l'altre. Llavors es posen d'esquena i es treuen una peça de roba, la canvien de lloc o se la posen del revés. Es tornen a posar l'un al davant de l'altre i guanya el primer que endevina què ha canviat el company.

A tocar...!

- **Tipus de joc:** Activitat sensorial.
- **Espai de joc:** Qualsevol.
- **Material:** Objectes de textures diferents.
- **Objectius:** Diferenciar, per mitjà del tacte, diversos materials.
- **Desenvolupament del joc:** Cada jugador tindrà al seu abast diversos objectes de diferents materials i textures. Quan el dinamitzador digui "Tocar ferro!", tots els jugadors hauran d'agafar algun objecte de ferro. Es fa el mateix amb la resta de materials.
- **Jocs de moviment:** apareixen espontàniament en els infants des de les primeres setmanes quan repeteixen els moviments i els gestos que inicien de manera involuntària. Es prolonguen al llarg de tota la infantesa i l'adolescència (arrossegar-se, córrer, saltar, etc.) i deriven en les activitats esportives. La major part de jocs tradicionals són jocs motors (jocs de persecució, joc de fet i amagar, saltar a corda, policies i lladres, etc.).

Joc de fet i amagar

- **Tipus de joc:** D'amagar.
- **Espai de joc:** Exterior.
- **Nombre de jugadors:** Indeterminat, com més millor.
- **A partir de:** 3 anys aproximadament.
- **Material:** Cap.
- **Objectius:** Afavorir l'aspecte motor de tot el cos i la imaginació.
- **Desenvolupament del joc:** Un dels jugadors para i ha de comptar fins a un número establert. Mentrestant, els altres s'han d'amagar. El qui compta, un cop ha acabat, diu la frase "Qui no s'amaga, para" i després busca els altres jugadors. Quan en veu un, ha de córrer cap al lloc on estava parant i intentar arribar abans que el qui estava amagat. Tocant la paret, ha de dir "un, dos, tres..." i el nom del qui ha vist. Si el qui estava amagat aconsegueix arribar abans que el qui para, diu "un, dos, tres, salvat". Pot passar que el qui para vegi un dels jugadors que estan amagats i el confongui. Si és així, el qui està amagat surt i diu "has trencat l'olla". Després, tots surten i el que parava torna a parar.
- **Jocs manipulatius:** són els jocs en què intervenen els moviments relacionats amb la premsió de la mà, agafar objectes, botonar, enfilat, omplir, buidar, colpejar, enroscar (jugar amb plastilina).
- **Jocs verbals:** l'infant iniciarà els jocs verbals amb l'adult. Comença amb el balbuceig i després, reforçat per l'adult, estableix un veritable col·loqui de balbuceig. Repetirà sèries de síl·labes que haurà escoltat o buscarà l'objecte que se li diu. A partir dels 2 anys, aquests jocs tindran gran importància, a vegades reforçaran el joc simbòlic. Altres vegades, mitjançant cançons, contes, poesies o embarbussaments els infants establiran situacions comunicatives entre ells.

El regal

Han de ser sis jugadors com a mínim. Han d'estar asseguts a terra en rotllana. Tots han de tenir els ulls tancats menys un, que fa de mare o pare, i va donant voltes per fora del cercle, darrere els altres. Entre els nens i "la mare" s'estableix el diàleg següent:

- Mare, tinc set.
- Beu aigua.
- Hi ha una mosca.
- Beu vi.
- Hi ha un mosquit.
- Beu vi bo.
- Ai! Que n'és, de bo! A quina hora passaran els Reis?

Aleshores, el jugador que fa de mare diu un número superior a 15 i tots els altres compten amb els ulls tancats. Mentrestant, el qui fa de mare posa una cosa al darrere d'un dels infants i després diu "Qui s'ha pixat al llit?". Tots miren a veure si tenen l'objecte i qui el té s'aixeca per agafar la mare, tot corrent. Si l'engampa, el nen que feia de mare seu a la rotllana i l'altre passa a fer aquest paper i torna a començar el joc.

- **Jocs d'imitació:** cap als 7 mesos, els infants intenten reproduir els gestos, els moviments i els sons que han conegut anteriorment. Poden reproduir accions, sons, objectes, esdeveniments, oficis, etc. Les cançons acompanyades de gestos serien molt adequades.
- **Jocs cognitius:** apareixen quan els infants busquen objectes amagats o quan miren i observen els contes, encaixen peces, etc. Es compliquen amb jocs d'associació, de memòria, de relacions espacials o temporals.
- **Jocs d'interacció social:** els jocs socials entre els 0 i els 2/3 anys s'anomenen *jocs de falda*. A partir dels 6/7 anys, els jocs de regles seran els protagonistes.

1.4 Classificació en funció del nombre de participants

L'infant, malgrat que des de molt petit li agradi jugar acompanyat d'altres infants i sempre ha de sentir la companyia de l'educador/a, també és capaç de jugar sol.

En funció del nombre de participants distingirem entre joc individual, joc en parella i joc en grup.

1) Joc individual: és quan l'infant juga sense interaccionar amb altres infants, malgrat que també hi hagi altres nens (jocs motors d'exploració del propi cos i dels objectes pròxims, jocs de raonament, etc.).

2) Jocs en parella: en l'etapa de l'educació infantil, els jocs en parella són els jocs que l'infant fa amb l'adult, com ara els jocs de falda. Posteriorment, a partir dels 3 anys, poden jugar-hi amb un altre nen o nena cantant i picant de mans.

3) Jocs en grup: en els jocs en grup podem diferenciar tres tipus de relació:

- **Relació associativa:** quan hi ha intercanvi amb altres nens i nenes o amb l'adult, però no arriba a haver-hi cap organització en les relacions socials ni cap divisió de rols (per exemple, quan imiten els gestos que fa l'educador mentre canta una cançó).
- **Relació competitiva:** El joc competitiu és aquell en què els jugadors competeixen entre ells per aconseguir una finalitat. Hi ha sempre un guanyador o equip guanyador i un perdedor o equip perdedor. En aquest joc es premia el qui guanya i és, per tant, eliminador, excloent. Provoca una pressió psicològica en els participants per aconseguir la major puntuació, i guanyar i la consegüent angoixa per la por d'equivocar-se i perdre.



Els jocs competitius estimulen l'afany de superació

Els jocs competitius...

poden ser a nivell d'individus o d'equips. Quan els infants juguen a fer carreres per veure qui arriba el primer, jugar a bàsquet o futbol, serien exemples de jocs competitius.

Un altre inconvenient dels jocs competitius és que els infants poden arribar a creure que la seva acceptació per part del grup depèn de si guanya o perd, per tant, s'està provocant en els infants un nivell d'angoixa i d'agressivitat destructiva elevats. El missatge que poden captar els infants és que l'important és guanyar, sigui com sigui, si convé, fent tram-pes. Així, els límits imposats per les normes socials poden ser considerats obstacles. El jugador té llavors dos reptes: el seu interès personal i el propi afany de guanyar, que es converteix en part del joc i passa a ser un fi en si mateix.

Des d'un punt de vista educatiu, promoure els jocs competitius suposa no potenciar l'empatia amb les necessitats i les emocions dels altres i fomentar un model on els valors se supediten als resultats. Un altre problema és que per guanyar de pressa i repetides vegades no es pensa a llarg termini.

Es persegueixen petits objectius per demà o demà passat, generant frustració a la llarga. Si es pretén formar individus que sàpiguen col·laborar i es responsabilitzin del seu propi aprenentatge, dels companys i de l'entorn en comptes de competir per l'atenció de l'educador, el fet promoure la comparació personal a través de la competició crea individus frustrats i insegurs; res a veure amb els valors que volem promoure.

Sense entrar en la polèmica en contra dels jocs competitius, per promoure la competència i la rivalitat entre els infant, l'educador/a ha de tenir present que un joc en que els infants queden eliminats, és un joc que sempre avorrirà als que no puguin seguir jugant, ja que impedirà la seva participació activa, per tant, es podrien adaptar traient aquesta possibilitat amb la qual cosa es convertirien en jocs realment actius per a tots durant tot el joc.

Es pot educar en la competitivitat utilitzant els sentiments de cohesió, de superació, de victòria, d'equip, de respecte al contrari i a les regles del joc. Aquest és el repte de l'educador amb els jocs competitius.

- **Relació cooperativa:** El joc cooperatiu és aquell en què tots els participants s'esforcen per aconseguir un objectiu comú. Són objectius positius, no competitius i la majoria relatius a alguna finalitat motriu. Posen de manifest

la importància de tots els que juguen i el fet que per a la seva realització calen accions d'ajuda mútua, d'acord, s'ha d'aprendre a compartir i a cooperar.

Els jocs cooperatius

Els infants es diverteixen en un grup organitzat que té un objectiu col·lectiu fixat prèviament. Per assolir l'objectiu fa falta l'esforç de tots els membres i un enteniment mutu (jocs de rotllana, jocs de cantar i picar de mans en parella).

Exemple de joc cooperatiu o de col·laboració

Un grup de 6 infants gatejant han de cooperar per aguantar sobre la seva esquena un matalàs que simula la closca de la tortuga, mentre avancen. Hauran de cooperar per mantenir l'equilibri i alhora desplaçar-se.

Els jocs cooperatius preparen pel treball en equip i promouen la solució constructiva dels conflictes.

1.5 Jocs per a l'animació de grups

Terry Orlick (1986) va ser un dels divulgadors dels jocs cooperatius en l'àmbit escolar. Definia quatre components essencials en aquest tipus de jocs: cooperació, acceptació, participació i diversió.

- **La cooperació**, pel tipus de relació que s'estableix entre els participants a fi d'aconseguir un objectiu comú.
- **L'acceptació**, pel fet que cada infant té un paper ple de significat en el joc un cop ha decidit participar-hi lliurement. Cada persona és acceptada en el grup o equip amb les seves habilitats i limitacions. Permet millorar l'autoconcepte i l'autoestima.
- **La participació**, perquè tots hi participen, ja que mai no perd ningú. Es permet que qui vulgui pugui seure a descansar o a observar com juguen els companys.
- **La diversió**, en desaparèixer la por de ser eliminat o de fracassar.

Hi ha diversos tipus de jocs de cooperació adequats per a l'educació infantil. Formen part dels anomenats *jocs per a l'animació de grups*.

Els jocs per a l'animació de grups...

... afavoreixen la relació i la comunicació en el grup. Aquestes dinàmiques es poden començar a aplicar a partir del segon cicle de l'educació infantil.

- **Jocs de presentació**: s'utilitzen per aprendre i identificar el nom dels companys. Són previs a la formació del grup i animen a la participació.

Exemple de joc de presentació

Tots els infants en rotllana. L'educador creuarà els dits de totes dues mans. Amb els dos dits índex estesos, anirà assenyalant cada infant i, alhora, li preguntarà el següent:

- "Ocellet petit, com et dius?"

L'infant assenyalat ha de respondre el següent:

- "Em dic..."

La resta del grup repeteix el següent:

- "Es diu..."

Es continuarà així fins que tots els infants hagin dit com es diuen.

Aquest és el meu amic

- **Objectiu:** Integració de tots els participants en el grup.
- **Descripció:** Els participants s'asseuen en cercle i es donen les mans. Un infant comença presentant el company de l'esquerra amb la fórmula "Aquest és el meu amic X". Quan en diu el nom, alça la mà del seu amic. El joc no s'acaba fins que tots els nens han estat presentats.
- **Avaluació:** Aconseguir que tots els participants es sentin integrats i acceptats dins del grup. És important que tots els companys sàpiguen com es diuen els uns i els altres.
- **Jocs d'afirmació:** pretenen fomentar l'autoconcepte positiu, tant en el pla individual com en el pla grupal. En potenciar l'acceptació i la integració de tots els membres, s'afavoreix la consciència de grup.

Exemple de joc d'afirmació

Havent acabat el mural que han fet entre tots, els infants es disposen en semicercle i es van passant una pilota. Qui rep la pilota ha d'explicar quina part del mural ha fet i els altres l'han de felicitar.

El jardiner

- **Objectiu:** Desenvolupar la confiança en un mateix. Estimular l'orientació espacial.
- **Materials:** Un objecte que representi una eina de jardineria. Un mocador per tapar els ulls.
- **Desenvolupament:** Els jugadors se situen en dues files cara a cara a dos metres de distància aproximadament, representen els arbres d'una avinguda. La primera persona que fa de jardiner s'ha de situar en un extrem de l'avinguda (passadís) amb els ulls embenats. Ha d'anar a buscar un objecte que és a l'altre extrem de l'avinguda i ha de fer el trajecte sense tocar els arbres. Successivament van sortint altres jardineros, fins que tot el grup ha passat per l'avinguda.
- **Avaluació:** Com s'han sentit? Com han sentit les altres persones i l'espai? L'itinerari es pot complicar fent que el passadís tingui corbes, etc.
- **Jocs de distensió:** adequats quan el grup està cansat o ha entrat en una dinàmica negativa. Provoquen situacions que fan riure, de moviment, de relaxació.

Exemple de joc de distensió

Imitar un coet: Tot el grup pica de cames, després bufen la mà que roda, com si xiulés. A continuació hi ha un gran aplaudiment i s'acaba amb una exclamació de satisfacció, quan el coet invisible explota.

Amanida de fruites

- **Objectiu:** Afavorir l'agilitat i la rapidesa.

- **Desenvolupament:** Consisteix a posar a terra tants cercols com participants hi ha (menys un). Els cercols se situen en diferents llocs, de manera que no quedin gaire junts. Cada participant es posa dins d'un cercol i l'educador li diu el nom d'una fruita (només han de ser 4, per exemple, taronja, meló, síndria i maduixa). Un dels participants es queda sense cercol al mig i diu "Vull un còctel de fruites de..." (ha de dir les fruites que ell vulgui de les esmentades anteriorment). A continuació, els participants que tinguin el nom d'aquestes fruites han de canviar de cercol. En aquest moment, el que ha demanat el còctel ha d'intentar trobar un cercol buit. D'aquesta manera, sempre hi haurà un participant que no estarà dins de cap cercol.
- **Jocs d'ajuda:** en aquests jocs, els infants tenen l'oportunitat de demanar i ajudar a partir de les relacions del joc. Aprenen a confiar en els altres i, en anar alternant els rols, també aprenen a tenir-ne cura. D'aquesta manera, en descobreixen les necessitats i la manera com accepten l'ajuda.

Exemple de joc d'ajuda

El passeig: Un infant passeja un altre company que porta els ulls tapats. El guia indicant-li tots els perills perquè no es faci mal.

Fer volar objectes

Amb el paracaigudes paral·lel al terra, s'hi introdueixen els diferents objectes que es volen llançar enlaire. Els jugadors comencen a fer moviments amb el paracaigudes per intentar que els diversos objectes s'elevin al màxim possible per recollir-los amb el paracaigudes. El joc acaba quan no queda cap objecte dins del paracaigudes. *

Material: diversos objectes que no pesin gaire, com ara globus, pilotes de tennis, pilotes de platja, etc.

El vent i l'arbre

- **Objectiu:** Afavorir la confiança en el grup i en un mateix. Eliminar por.
- **Desenvolupament:** Un participant se situa al centre i tanca els ulls. Els braços li pengen al llarg del cos i es manté totalment dret per no caure. La resta dels participants l'empenyen suaument amb les mans. El del centre ha de deixar que els altres el balancegin, com les branques d'un arbre bressolades pel vent.
- **Avaluació:** És important que cada participant expressi com s'ha sentit.
- **Jocs d'animació i escalfament del grup:** per començar la jornada, per animar els infants quan estan apàtics i per donar cohesió al grup.

Joc dels disbarats

- **Objectiu:** Dir al màxim possible de disbarats, bajanades i tota mena de coses que no tinguin cap sentit.
- **Descripció:** Tots els participants es posen l'un al costat de l'altre. Llavors, el primer fa qualsevol pregunta al segon i el segon respon. El segon fa una pregunta ben diferent al tercer i així fins al darrer, que, un cop ha respost a la pregunta que li fan, en fa una altra al primer. Per posar-ne un exemple, podem dir que el primer pregunta al segon "Quin temps fa avui?" i el segon respon "Fa sol". Llavors, el segon pregunta al tercer "Quina fruita fa el presseguer?" i el tercer respon "Préssecs", etc. Totes aquestes preguntes s'han de fer a cau d'orella, perquè només les sàpiga qui pregunta i qui respon. Llavors, quan ja s'ha donat tota la volta, cadascú va dient quina és la pregunta que li han fet i quina és la resposta que han donat a la seva pregunta, és a dir, no diu res de la resposta que ell ha donat ni de la pregunta que ell ha fet. Així, el segon participant de l'exemple anterior diria el següent: "A mi m'han preguntat quin temps fa avui i m'han dit préssecs." D'aquesta manera, a vegades sortiran respostes sense gràcia, però algun cop en trobareu alguna que farà que us feu un tip de riure, perquè –és clar– la resposta no és per a la pregunta que se li fa, sinó per a una altra.

El joc amb paracaigudes

Està fet de niló, és de colors vius i té nanses perquè els participants s'hi puguin agafar bé. Plegat ocupa poc espai i n'hi ha de diferents mides.

- **Els jocs amb paracaigudes:** Són una modalitat de joc cooperatiu. Són adequats per a grans grups i també per a l'educació infantil. El joc del paracaigudes fomenta la màxima participació de tot el grup. El comportament

d'un paracaigudes en moviment fa que la cooperació sigui una necessitat. Al mateix temps, cada nen té una responsabilitat pel que fa a la pròpia actuació. Fomenta la coordinació, la socialització, la cooperació i el respecte als altres.

1.6 Els jocs tradicionals

Quan parlem de jocs tradicionals ens referim a aquells jocs transmesos de manera espontània de generació en generació que formen part de la memòria col·lectiva.

Segons l'edat dels infants, unes vegades són els adults que transmeten aquests jocs i d'altres són els mateixos infants més grans que els transmeten als més petits; normalment són jocs col·lectius (per exemple, l'un, dos, tres, pica paret...).

La majoria es transmeten oralment i formen part del folklore infantil. Fonamentalment consisteixen en cantarelles per acompanyar el moviment, altres vegades són jocs d'endevinalles o embarbussaments.

De jocs tradicionals n'hi ha de molts tipus, aquí en proposem una classificació:

- **Jocs de falda:** per balancejar, per fer saltar, per fer veure que l'infant cavalca, per ensenyar les parts del cos, per imitar, per fer menjar, per fer pessigolles, per fer por...
 - Jocs amb el nom dels infants.
 - Jocs per saltar a la corda.
 - Jocs de rotllana.
 - Jocs d'embarbussaments.
 - Jocs d'endevinalles.
 - Jocs de pilota.
 - Jocs per sortejar.

Exemple de joc de falda per fer saltar

Estant l'infant en un lloc elevat, el fem saltar agafant-lo de les manetes alhora que cantem... *On van els bous? A la llaurada. Què mengen? Civada. Què beuen? Vi. Salta Martí. Salta Martí.*

Alguns jocs de falda

Per fer saltar l'infant: *Un, dos, tres, salta pagès.* Per fer pessigolles: *Ralet, ralet, para un dineret.*

Aquesta classificació dels jocs tradicionals pretén ser una petita mostra de l'amplitud i varietat d'aquest tipus de joc, però en podeu trobar d'altres.

Com que són producte del folklore, del mateix joc es poden trobar diferents versions segons la zona geogràfica. Ara bé, si els heu de treballar, és preferible que tot l'equip d'educadors –i molt millor si comptéssiu amb la col·laboració de les famílies– us poséssiu d'acord per escollir la versió que transmetreu als infants, ja que a aquestes edats valoren molt la fidelitat i l'exactitud del model. Els desconcerta que la cançó o joc no coincideixi amb la que han après anteriorment i això suposa una dificultat perquè l'aprenuin i en gaudeixin.

1.6.1 Els jocs de falda

Amb els jocs de falda s'estableixen les primeres relacions lúdiques entre l'infant i l'adult, que experimenten un seguit de sensacions i apropaments mutus.

Tots els jocs de falda tenen un component emocional i afectiu molt important mitjançant el qual l'infant descobreix el plaer del contacte amb l'adult.

Els jocs de falda es podrien considerar un punt de partida en l'educació infantil, ja que a través d'aquests jocs l'infant s'inicia en el descobriment del seu cos, del llenguatge oral, del moviment, de la dansa, del ritme; a partir de les sensacions i percepcions que li provoquen el contacte i la comunicació afectuosa amb l'adult.

En els jocs de falda, l'infant, assegut a la falda de l'adult, està atent mentre se li canten cançons acompanyades de moviments rítmics que el mouen o que ha de reproduir (arri, arri, tatanet). També hi ha jocs de moviment, d'unió i separació entre l'infant i l'adult (balanceig).

Inicialment, és l'adult qui pren la iniciativa en el joc i amb la repetició fa que l'infant ho recordi i faci els gestos oportuns.

Exemple de jocs de falda per balancejar

L'educador amb l'infant assegut a la seva falda i bellugant-lo suaument en moviment de vaivé, simulant el balanceig de les campanes, mentre li canta la següent cançó. En arribar al darrer vers se'l deixa anar com si caigués enrere.

*Ning, nong,
les campanes
de Salom
cauen a terra
i fan ning, nong.*

Exemple de jocs de falda per imitar

Amb l'infant a la falda i amb les manetes una mica alçades, l'adult les hi fa girar a dreta i esquerra com si fossin uns titelles, mentre canta...

*Els petits putxinel·lis,
fan, fan, fan,
tres voltes i se'n van*

Es giren tres cops les manetes i seguidament, seguint el text de la cançó, es tanquen com si la funció s'hagués acabat, però torna a començar.

Versió de la cançoneta Ning, nong

*Ning, nong, les campanes de
Salou.*

- Qui enterren?

- En Candeles.

- Qui se'n riu?

- La perdiu Ou, ou, ou, ou.

Si voleu més informació sobre els jocs de falda, consulteu l'apartat "Bibliografia" en el web de la unitat.

El corrent afectiu i de comunicació que s'estableix entre l'infant i l'adult a través dels jocs de falda és tan important que com a educadors infantils, els hauríem de promoure des de l'escola fent que les mares i pares s'hi interessessin i també els fessin a casa.

Com ja s'ha dit, de jocs tradicionals n'hi ha molts i de molts tipus, aquí teniu un exemple de joc per saltar a la corda.

A la barrejada

Joc per saltar a la corda. Com més llarga és la corda, més gent hi pot jugar. Dues persones menen la corda i es comença a cantar la cançó:

A la barrejada, qui no entra para;

A la barrejada, qui no surt ha perdut.

Els participants van entrant a saltar fins que la lletra diu: "Qui no entra para". Quan la lletra diu: "Qui no surt ha perdut", tothom ha de sortir a fora.

Passa a fer rodar la corda qui no ha entrat o ha sortit a l'hora o bé qui s'ha entrebancat, i substitueix, per torns, un dels jugadors que menen la corda.

1.6.2 El joc i la interculturalitat

El joc afavoreix el desenvolupament sociocultural dels infants des d'una doble perspectiva: la immersió cultural que suposa la simbolització de situacions i esdeveniments socials de la vida quotidiana i la primera connexió infantil amb la cultura en la qual viu mitjançant els jocs tradicionals.

Els infants projecten les activitats adultes de la seva cultura i reciten els seus futurs rols i valors perquè solament poden simbolitzar aquelles escenes que coneixen i de les quals han tingut experiència i perquè el temps de joc suposa un laboratori d'assaig de conductes i actituds d'aquesta manera s'anticipen a situacions socials de la vida adulta.

Els anomenats jocs populars o tradicionals formen part de la cultura de la mateixa manera que la música, les danses o la gastronomia. Cada cultura té els seus jocs i les seves joguines pròpies, però hi ha molts jocs que són comuns a diferents cultures i que s'han universalitzat a través dels moviments migratoris i de la convivència intercultural de tots els temps i èpoques (per exemple: l'estel, la baldufa, les bales, la corda, etc.).

Joc de bales

Es juga amb boles petites de pedra, de vidre o fins i tot de ferro. Abans només s'hi jugava amb boles de pedra o de fang, no gaire grosses i que estaven força bé de preu a les botigues dels adroguers.

Amb aquestes boles o bales es poden fer molts jocs, tractant-se en tots ells de demostrar la punteria dels jugadors llançant-les unes contra les altres o contra alguna pedra o moneda que s'utilitzi en el joc. Cada jugador fa servir les seves pròpies bales, que són com una mena de tresor que es pot anar fent més gran si el que juga en sap molt, o que pot perdre si no en sap gents i li guanyen totes les partides i, amb elles, les bales.

Una variant és la següent: s'ha de fer un petit clot a terra, que es diu guà. Inicia el joc qui ha guanyat el joc anterior, sortint del guà i mirant de tocar qualsevol de les bales per fer xiva. Si no ho aconsegueix, el següent a jugar ha de mirar d'introduir la bala al guà per poder anar també a tocar les bales dels altres jugadors. Perquè un jugador pugui fer més d'una tirada seguida, ha d'aconseguir tocar un contrari o introduir la bala en el guà.

Una vegada s'ha passat pel guà, cada jugador ha de mirar de fer xiva, tute i duedo a cada una de les bales. Quan s'ha fet tot això a una bala, el que ho ha fet ha de mirar d'anar al guà. Si hi entra elimina l'altre i se li queda la bala. La partida s'acaba quan només queda un jugador.



Els jocs tradicionals o populars

Hi ha jocs diferents per a cada edat que es repeteixen en diferents mars culturals. Cada cultura ha desenvolupat cada joc amb regles diferents acompanyant-lo de cançons pròpies, però l'estructura o format del joc és similar en totes.

Jocs tradicionals catalans

Des de fa molts anys, els infants de Catalunya han jugat a una sèrie de jocs tradicionals en els quals el més important no era guanyar sinó divertir-se. Alguns d'aquests jocs tornen a estar de moda actualment com per exemple:

- Les curses de cercols.
- La petanca.
- La baldufa.
- Les bitlles catalanes.
- La xarranca.

Joc de dames

- **Tipus de joc:** Joc de taula.
- **Orígens del joc:** Aquest joc té el seu origen a principis del segle XII i va unir les fitxes de diferents jocs: Backgammon, els escacs i el moviment de l'Alquerque. És per això que es pot considerar un dels jocs més interculturals dels que es juguen actualment. Existeixen diferents modalitats de dames, com per exemple les turques o les poloneses.
- **Nombre de jugadors:** Dos.
- **Material:** Un tauler quadrat de 8x8 caselles blanques i negres, 12 fitxes negres i 12 blanques.
- **Objectius:** Capturar les fitxes de l'oponent.
- **Desenvolupament del joc:** El joc comença amb les fitxes blanques. Les fitxes es mouen un quadrat cap endavant i sempre en diagonal. Quan es pot saltar per damunt d'una fitxa contrària, que està situada davant i en diagonal, aquesta és capturada.

És obligatori menjar-se una fitxa. Si no la fitxa que no ha estat menjada és "bufada", és a dir es retira del tauler. Si una fitxa és bufada, el torn de joc passa a la persona que hagi bufat la fitxa. Si una fitxa arriba al final del tauler, corona Dama, la qual cosa li permet fer desplaçaments més llargs pel tauler.

A la nostra cultura ens trobem en un temps en què es fa difícil el traspàs oral de les tradicions en general i dels jocs en particular, ja que la imatge sovint es menja la paraula. Les famílies extenses que conviuen tots junts sota el mateix sostre s'han convertit en famílies nuclears i monoparentals, i les condicions del carrer, espais i amics també han canviat molt. A les aules i altres programes educatius, coincideixen infants de diferents cultures; els educadors tenen diferents possibilitats d'intervenció, la qual cosa sempre s'ha d'emmarcar en una actitud oberta, tolerant i respectuosa cap a altres cultures, a més de tenir un coneixement seriós o bé una capacitat de recerca de recursos, dels costums culturals implicats.

En les situacions de joc simbòlic en què puguin sorgir conflictes amb motiu de les diferències culturals es fan necessàries algunes de les intervencions següents:

- Ajudar els infants a comprendre que hi pot haver diferències i proposar jugar de les dues maneres.
- Aprofitar altres activitats diferents que facilitin experiències significatives com un taller de cuina, la cura de un hort, la visita a un mercat, etc. per conèixer millor els costums de les diferents cultures que hi conviuen.
- Representar aquests costums sota la coordinació dels educadors o famílies.
- Aprofitar els moments dedicats als jocs col·lectius per tal d'aprendre jocs de diferent procedència cultural amb la col·laboració dels pares, mares o altres familiars dels infants.
- Escoltar i aprendre cançons de jocs en altres llengües diferents de la llengua vehicular del centre.

Mikado

- **Orígens del joc:** D'origen japonès, probablement està relacionat amb el sistema d'endevinació del "I Ching".
- **Nombre de jugadors:** Indefinit.
- **Material:** 15 palets amb una ratlla (Kulis), que valen 2 punts. 15 palets amb dues ratlles (Bronzen), que valen 3 punts. 5 palets amb tres ratlles (Mandarines), que valen 5 punts. 5 palets amb quatre ratlles (Samurais), 10 punts. 1 palet amb cinc ratlles (Mikado), 20 punts. No és necessari que els palets estiguin marcats com s'indica anteriorment, el que és important és que es repeteixi el nombre de palets amb les mateixes marques.
- **Objectius:** Joc de precisió per a jugadors solitaris o en grup.
- **Desenvolupament del joc:** S'han d'agafar tots els palets amb una mà i deixar-los caure. Llavors s'ha d'intentar agafar palet per palet, sense moure els altres. Si un palet es mou, el torn és per a un altre jugador. Guanya el jugador que més punts aconsegueixi.

Els jocs tradicionals són importants perquè formen part de l'herència cultural d'una societat i, a més, perquè permeten compartir amb altres persones uns mateixos rituals, cançons, dites, etc.; és a dir, permeten compartir arrels culturals des que som molt petits.

1.7 Jocs de pistes

Els jocs de pistes són jocs en què el grup d'infants ha de seguir les pistes que han deixat prèviament els organitzadors. Ho han de fer amb atenció i, alhora, han de superar una sèrie de proves.

Amb aquest joc, els infants aprenen a entendre els signes de les pistes, a desxifrar els missatges i a preparar els missatges ells mateixos. D'aquesta manera divertida es van apropiant de l'espai en què es duu a terme el recorregut.

Les proves poden consistir a desxifrar un missatge, a trobar un tresor amagat, a observar bé i recordar les característiques d'un determinat lloc, a parar-se a aprendre una cançó, a deixar un altre missatge, a recollir determinats materials (pedretes, branques, fulles, etc.) o a jugar a un determinat joc.

En els darrers anys, els jocs de pistes han esdevingut un dels recursos més habituals per apropar el públic familiar a les col·leccions dels grans museus o als continguts d'exposicions temporals. N'hi ha de molts tipus i la majoria "funcionen". És a dir, aconsegueixen distreure els més petits durant la visita i, alhora, els familiars acompanyants també en poden gaudir.

L'objectiu és entretenir i, alhora, facilitar uns coneixements i convidar a la reflexió.

Els jocs de pistes de Caixa Forum

Hem volgut aprofitar algunes de les característiques d'aquests jocs 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.

En la secció "Adreces d'interès" del web hi ha pàgines web en què trobareu exemples de jocs de pistes.

Per això, la noció que tenim del joc de pistes no és la d'una gimcana. No es tracta de passar per uns punts determinats a fi d'aconseguir un premi -no hi ha premi o, en tot cas, el premi és l'aprenentatge mateix- o de trobar tots els elements d'un color que hi ha en una pintura. Quin sentit pot tenir demanar als nens que busquin alguna cosa només pel fet de buscar-la si no aprofitem la descoberta? Fer observar o buscar alguna cosa adquireix sentit quan la troballa ens explica una idea, ens ajuda a pensar-hi o ens convida a fer-nos preguntes.

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

Montse Sampietro (2007, maig). *Zona pública* (núm. 6). Associació de Museòlegs de Catalunya.

1.8 La panera dels tresors i el joc heurístic

La panera dels tresors i el joc heurístic són propostes lúdiques adequades per al primer cicle de l'educació infantil. Van ser ideats per Elionor Goldschmied. Són jocs basats en l'exploració i manipulació dels objectes a partir de la manera natural que tenen els infants de conèixer.

La panera dels tresors

La panera dels tresors és un joc adreçat a infants menors d'un any (de 6 a 10/12 mesos), es pot iniciar en el moment en què es poden mantenir asseguts correctament però encara no es desplacen gaire.

Consisteix en un conjunt d'objectes variats d'ús comú (no han de ser joguines comercialitzades). Són objectes que resulten de gran interès per als infants perquè ofereixen una gran varietat i complexitat d'estímul; per tal d'afavorir la manipulació i l'exploració, i també l'estimulació dels diferents sentits: la descoberta i el desenvolupament del tacte, el gust, l'olfacte, l'oïda, la vista i el sentit del moviment del cos.

Cada infant juga sol amb els objectes de la panera, sense la intervenció directa de l'adult, però a la vegada el necessita per donar-li seguretat i confiança amb la seva presència, i així poder concentrar-se en les seves exploracions i arribar a aprendre per si mateix.

Jugant amb la panera dels tresors, cada infant pot manifestar les seves preferències i diferències en el seu comportament amb els objectes. També podrà escollir el material que més li agradi i explorar-lo com vulgui: llepar-lo, sacsejar-lo, acariciar-lo, etc.

Els objectes es trien un per un segons la seva qualitat: fusta, vímet, metall, palla, objectes naturals, etc.; i es posen en una panera de vímet dur d'uns 35 centímetres de diàmetre i 8 d'alçària. És important que la panera sigui sòlida, plana, estable i sense nanses. El nen s'hi ha de poder repenjar còmodament sense que se li tombi.

La panera s'omple amb uns 60 o 80 objectes variats. Es presenta als infants sempre d'una manera atractiva. Els objectes han d'estar sempre nets i s'han de renovar quan es comencin a deteriorar.

S'han d'oferir uns materials interessants per als sentits dels infants. A través del tacte han de poder conèixer diferents textures, pesos i formes. Per l'olor coneixeran diferents olors, a través del gust reconeixeran diferents sabors. Per l'oïda reconeixeran els diferents sons que es produeixen en sacsejar o colpejar els diferents objectes. Per la vista percebran els colors, la forma, la grandària i la lluentor dels objectes.

A la panera dels tresors hi ha d'haver objectes fets de diferents materials:

- **Naturals:** pinyes obertes sense pinyons, petxines, castanyes, carabasses seques, esponja natural, plomes grans, pedra tosca, llimona, poma, taps de suro, etc.
- **De materials naturals:** pinta d'os, calçador d'os, cabdell de llana, brotxa d'afaitar, raspall de dents, teixit de ràfia, cistellet, etc.
- **De cartró:** bloc petit amb espiral, paper vegetal, rotllo de paper higiènic, paper d'alumini, postals amb imatges conegudes.
- **De roba, goma, pell:** moneder de pell, trossos de tubs de goma, roba de vellut, nina de drap, braçalet de pell, manyoc de cintes de colors, bossetes de roba amb romaní, farigola, etc.
- **De fusta:** castanyoles, caps petites, flauta de bambú, penja-robes, tambor, anella de tovalló, cullera, bobines, sonalls.
- **De metall:** cullera, motlles de pastisseria, cadenes grans de diferents gruixos, timbre de bicicleta, copa per a l'ou, triangle musical, claus, xiulets.

L'educador ha d'estar segur que els objectes de la panera no suposen cap perill pels infants. Els objectes no han de ser més petits que una nou gran. L'activitat es realitzarà sempre amb la presència de l'educador.

La panera no estarà permanentment a l'abast dels infants. L'educador la donarà a cada nen o nena quan estigui en condicions de poder concentrar-se en el joc (ja ha menjat, està net). Se li buscarà un lloc segur i confortable perquè estigui a gust i en contacte visual amb l'adult.

El joc finalitzarà en el moment en que els infants perdin l'interès.

La panera dels tresors és una activitat d'exploració, concentració i atenció. Desenvolupa la capacitat de coordinar ull, mà i boca. Desperta l'interès de l'infant per les coses que té al davant, estimulants tots els sentits. Afavoreix la "curiositat innata" de l'infant per descobrir les qualitats de les coses.

Els pares i mares també s'hi poden implicar recollint objectes i observant l'evolució del seu fill.

A la panera no s'han d'incloure...

... objectes de plàstic (ja que ofereixen pocs estímuls) ni objectes més petits que una nou gran.



Objectes de la panera

El joc heurístic

El joc heurístic és una activitat de joc adreçada als infants d'entre 12 i 24 mesos, pensada per fer en petit grup (8-10 infants) i que representa una continuació de la panera dels tresors.

En el joc heurístic es tenen en compte les noves capacitats de l'infant, en especial la capacitat de moure's de manera autònoma. La curiositat augmenta alhora que es va perfeccionant la coordinació ull-mà i la prensió.

Aquest joc facilita als infants la realització d'activitats en les quals estan interessats d'una manera natural i espontània, quan tenen el material adequat per fer-ho: posar i treure, encaixar, omplir i buidar, obrir i tancar, abocar, arrengrer, tapar i destapar, fer lliscar, etc.

El joc heurístic permet als infants escollir els materials que més els interessa i realitzar-hi les accions i relacions que vulguin, atès que les possibilitats són infinites. En cap moment no s'han de preocupar per si ho fan bé o malament, totes les accions i relacions seran correctes.

Per realitzar el joc cal:

- **Un espai** convenientment preparat; pot ser l'aula però cal treure de l'abast dels infants tots els objectes que puguin distreure la seva atenció.
- **Un material** concret, inespecífic, no catalogat de didàctic. N'hi ha de tres tipus:
 - Els **objectes**: s'utilitzen objectes que no tenen una finalitat lúdica preestablerta, però que són fàcilment combinables entre ells. Són molt semblants als de la panera dels tresors. Han de ser manejables i convé que es conservin en bon estat. N'hi ha d'haver d'entre 15 i 20 tipus diferents i unes 50 unitats de cada tipus.
 - Els **contenidors**: són objectes susceptibles de contenir-ne d'altres, com ara capses, pots, cistells. N'hi ha d'haver 3 o 4 per infant i es deixen al costat dels objectes.
 - Les **bosses**: són de roba (50 × 50 cm) amb un cordó per tancar. En cadascuna es guarda un mateix tipus de material.
- **Un temps** exclusiu i exempt d'interrupcions (entre 30 i 45 minuts per sessió).
- **La disponibilitat absoluta d'un educador** que es limitarà a la presència física, sense interferir en l'activitat:
 - Observa què fan els infants.
 - Comunica amb la mirada.
 - Facilita l'acció dels infants.
 - Evita un conflicte sense intervenir-hi.
 - Reordena el material.

Capacitat deductiva

E. Goldschmied anomena aquest tipus de joc *joc heurístic* perquè és una activitat que afavoreix el desenvolupament de descobertes relacionades amb la racionalitat deductiva.

Els objectes del joc heurístic

Poden ser corrons, pilotes de ping-pong, cabdells de llana, boles de suro, anelles de cortina, petxines, esponges, pots de rosca, taps de suro, colzes de canonada de coure, claus, capses de fusta, cartró i metall amb tapa, cintes...

– Detecta si estan cansats.

- **Una atmosfera** de calma i de tranquil·litat en el grup.

El desenvolupament del joc és el següent:

- **Preparació del joc:** primerament, l'educador prepara l'espai i distribueix el material de joc. A terra, i en quatre o cinc punts de l'aula, diposita un grup d'objectes de cada tipus i uns quants contenidors. Quan tot està preparat entren els infants.
- **Fases del joc:**
 - **Exploració i combinació dels objectes:** els infants actuen lliurement amb els materials.
 - **La recollida:** els infants, amb l'ajuda de l'educador, han de recollir tots els objectes i ficar-los a la bossa corresponent. Aquesta part és tan important com la primera. La inicia l'adult quan observa signes de cansament en alguns dels infants, convidant-los a recollir el material d'un en un per tipus, és a dir, cada tipus de material en una bossa diferent. L'educador no ha de recollir els objectes, deixarà les bosses obertes i verbalment ajudarà i orientarà els infants perquè facin la recollida (*mira, darrere teu hi ha una anella, porta-la*) i els convidarà a dipositar-ho tot a la bossa corresponent. Cal també encoratjar-los i animar-los (*ho estàs fent molt bé*). S'ha de procurar que col·laborin tots els infants i s'ha de recollir tot el material. Aquest material es guardarà a les bosses fins a la propera sessió.

Amb el joc heurístic s'afavoreix:

- L'experimentació amb els objectes.
- La concentració de l'atenció.
- La comparació i classificació dels objectes.
- L'estructuració del llenguatge i del pensament.
- La possibilitat d'actuar segons el propi ritme.
- El valor de la conservació del material i del respecte als altres.
- L'assoliment d'hàbits de treball.
- La creació d'un clima de silenci i calma.

Les nocions de lògica matemàtica...

...a la primera infància estan integrades en el desenvolupament global de l'infant i formen part del sistema de coneixement de l'entorn, que s'elabora a partir de l'exploració sensoriomotriu.

El joc heurístic no és una metodologia didàctica, només és una manera organitzada d'aprofitar l'activitat natural dels infants.

El **joc heurístic** és una activitat que aprofita les accions espontànies dels infants i les potencia. Contribueix a estructurar el pensament i el llenguatge, les relacions personals i les accions dels infants. A l'educador li permet observar els infants amb tranquil·litat per poder-los conèixer millor.

Tant la panera dels tresors com el joc heurístic són propostes de joc de descoberta d'objectes basats en l'activitat d'exploració i manipulació dels objectes que els infants fan de manera natural.

Observant l'actuació del nen sobre el món dels objectes, podem descobrir la seva capacitat per diferenciar estímuls, comparar-los i organitzar-los amb les eines que el seu pensament sensoriomotor li ofereix.

A través d'aquests jocs l'infant:

- **S'inicia en el coneixement** de les propietats dels objectes. A través de les **tècniques d'exploració**:
 - **Tàctils**: xumar, llepar, mossegar, pessigar, pitjar, acariciar.
 - **De moviment**: sacsejar, picar, tirar, treure, posar, enfilat, tapar, destapar.
 - **D'observació**: seguir el moviment de l'objecte, atendre a l'exploració que fa un company.
- **Dóna unes respostes** concretes a les propietats dels objectes:
 - Preferència d'alguns objectes segons alguna de les seves característiques sensorials: color, forma, textura, olor.
 - Adaptació motriu de la mà als objectes d'acord amb les propietats de forma, pes, dimensió.
 - Reaccions físiques a les propietats tàctils dels objectes: ganyotes, acceptació o rebuig de l'objecte.
 - Persistència en l'exploració: manté l'interès per l'objecte, el reconeix en una pròxima sessió.
- **Compara** les propietats dels objectes:
 - Utilitza tècniques d'exploració específiques a un grup d'objectes: per exemple, sacseja els que fan soroll, pica amb els objectes consistents i durs.
 - Utilitza diferents estratègies per combinar els objectes d'acord amb les seves propietats rellevants: introduir-ne un dins l'altre, aparèixer i desaparèixer.
 - Agrupa objectes de característiques semblants: es penja les cintes al coll i enfila les anelles amb un pal.
- **Desenvolupa** les nocions espacials:
 - Adapta el moviment del braç a la distància que el separa de l'objecte, fa aproximació precisa als objectes, experimenta les diferents direccions dins de l'espai, ajusta el seu desplaçament a la presència d'un obstacle o d'un company.
 - Crea relacions espacials entre objectes: fa files, apila, agrupa, dispersa.

Amb totes aquestes accions l'infant s'inicia, ja en els primers mesos de vida, en el coneixement de les primeres nocions de lògica matemàtica.

1.9 L'adaptació de jocs

Com a educadors, moltes vegades haureu d'adaptar jocs perquè els infants més petits també en puguin gaudir. També haureu d'introduir modificacions en alguns jocs que els infants ja coneixen per tal que hi puguin continuar jugant, però aplicat a situacions noves.

Transformar o adaptar un joc consisteix a identificar-ne l'estructura i fer-la assequible a les característiques dels infants.

Això, de fet, els infants ho fan constantment. Per exemple, quan diuen que juguen a futbol, en realitat el que fan és eliminar tots els aspectes del futbol que no entenen o que no poden complir. A mesura que creixen, hi van incorporant aspectes del joc que en aquell moment ja poden entendre. Per això no ens ha d'estranyar que en molts casos de jocs en grup, els infants comencin acordant les regles del joc, és a dir, posant-se d'acord pel que fa a les adaptacions que faran del joc.

L'adaptació de jocs coneguts per tal de fer-los assequibles a un grup d'infants concret es pot fer de diverses maneres:

- Canviant o adaptant els materials del joc, però mantenint igual la resta d'elements.
- Modificant o simplificant les normes del joc per tal que els infants més petits les puguin comprendre.
- Modificant-ne els objectius. Per exemple, un joc pensat per desenvolupar la percepció visual es pot transformar en un joc destinat a desenvolupar la percepció auditiva, mantenint-ne l'estructura inicial.
- Transformant el tipus de joc. Per exemple, un joc competitiu es pot fer cooperatiu, un joc d'exterior es pot adaptar per desenvolupar-lo a l'interior, etc.

Per exemple, en el joc del "Veig, veig", en comptes de dir una cosa que comença per una determinada lletra, com que els infants més petits no les coneixen, es pot fer referència als colors o a la localització:

"Veig, veig una coseta que és de color..." "Veig, veig una coseta que és al mar, al pati..."

A partir d'aquest exemple i d'aquestes pautes, es poden fer moltes més adaptacions en altres jocs.

1.9.1 Adaptació de jocs per a infants amb discapacitat

Com a educadors, és molt probable que en els vostres grups hi hagi algun infant discapacitat. No heu d'oblidar que els nens discapacitats, per tal de desenvolupar-se correctament, tenen el mateix dret i les mateixes necessitat de jugar que la resta d'infants. Cal evitar la falsa integració, en què els infants discapacitats adopten rols passius que redueixen la seva participació normalitzada en el joc. El repte de l'educador serà possibilitar que **tots els infants participin en el joc**, independentment de les seves característiques i peculiaritats. Per tant, en els jocs competitius, caldrà facilitar que els infants discapacitats hi participin activament per tal de compensar els desavantatges que tenen.

En el jocs, intenta treballar la convivència en la diversitat. Educar amb la diversitat, en la diversitat, base de futures actituds de respecte en un entorn motivador en què tots i totes juguen.

1.9.2 Criteris per adaptar els jocs

En general, la consigna serà “adaptar només els aspectes estrictament necessaris”. Així, no caldrà que tots els infants juguin amb els ulls tapats perquè hi ha un company cec. Tanmateix, també s'ha de poder reconèixer que, segons les característiques del joc, n'hi haurà que no es podran adaptar.

Abans de proposar un determinat joc, s'ha de preveure que tots els infants amb alguna discapacitat puguin adoptar qualsevol rol.

També serà necessària la sensibilització del grup per aconseguir que les adaptacions siguin acceptades de manera natural com a part de la comprensió d'una realitat social.

En general, es poden adaptar les normes del joc, l'espai, els materials i les habilitats dels jugadors.

Els **criteris d'adaptació de jocs per a infants amb discapacitat motriu** són els següents:

- **Espai:**
 - Buscar un terreny pla i regular per facilitar el desplaçament, sobretot pel que fa als infants amb cadira de rodes.
 - Augmentar la distància que han de recórrer els jugadors sense discapacitat o bé reduir la dels jugadors discapacitats per compensar els desavantatges en la carrera.

- Crear refugis, en els jocs d'enxampar, que permetin descansar i donar avantatge als jugadors amb mobilitat reduïda.
- Reduir l'espai de joc.
- **Materials:**
 - Utilitzar materials tous si hi ha jugadors amb problemes de pressió.
 - Utilitzar material alternatiu o adaptat.
- **Normativa:**
 - Modificar les normes del joc i incloure-hi normes o prohibicions específiques noves (infants amb crossa o amb cadira de rodes).
 - Donar avantatges als infants discapacitats. Per exemple, donar-los més “vides” que a la resta de companys.
 - Permetre que, quan els infants discapacitats facin de perseguïdors, puguin enxampar un company en el moment que hi hagi un metre de distància entre tots dos i en cridin el nom i “enxampat”.
 - Quan puguin ser enxampats, quan arribin a la seva altura, se'ls cridarà pel nom i “enxampat”.
- **Habilitats:**
 - Modificar les formes de desplaçament dels adversaris directes, per exemple, pas de tortuga.
 - Modificar l'habilitat perquè es pugui dur a terme.
 - Afegir habilitats per a la resta del grup o per als adversaris directes, en una situació competitiva, per tal d'equiparar la desigualtat motriu.

Exemple d'adaptació d'un joc: El túnel

- **Tipus de joc:** Joc d'expressió.
- **Espai de joc:** Qualsevol.
- **Material:** Cap.
- **Objectius:** Estimula l'agilitat.
- **Normes del joc:** Els equips han d'estar formats per infants i educadors i hi ha d'haver un mínim de cinc jugadors per equip. Els infants que puguin estar drets s'han de col·locar en fila, amb les cames obertes, juntament amb els educadors. El primer o l'últim de cada fila ha de passar per sota del túnel format per les cames obertes de tots els seus companys i, després, s'ha de col·locar al començament o al final de la fila, respectivament. S'ha d'intentar que tots passin sense ajut, en cas contrari els companys mateixos els donaran un cop de mà. En cas que hi hagi nois i noies amb cadira de rodes, el joc es farà de la mateixa manera, però les files estaran formades per parelles agafades de la mà, de manera que el túnel el formaran els braços i no pas les cames.

Els **criteris d'adaptació de jocs per a infants amb discapacitat psíquica** són els següents:

- **Material:**

- Utilitzar pocs objectes a la vegada per no crear dispersió.
 - Fer servir objectes que siguin grans i lents i que possibilitin qualsevol tipus de manipulació.
 - Deixar un temps per manipular i experimentar amb els objectes i les propostes presentades.
- **Normativa:**
 - Intentar que els jocs siguin curts, ja que la capacitat de concentració és inferior.
 - Proposar normes senzilles.
 - **Habilitats:**
 - Presentar habilitats molt senzilles que, a poc a poc, augmentin la dificultat, segons el grau d'execució dels participants. Cal que l'educador utilitzi un llenguatge clar, senzill i comprensible.
 - Cal saber esperar que responguin a la situació plantejada, ja que el seu període de latència és més alt. Sobretot, paciència.

Els **critèris d'adaptació de jocs per a infants amb discapacitat visual** són els següents:

- **Espai:** El domini de l'espai és fonamental perquè aquests infants es puguin integrar en el joc. La por de topar amb els companys o els obstacles, la mobilitat i la velocitat de desplaçament condiciona la participació d'aquests infants en el joc. Es poden fer adaptacions en l'àmbit visual, tàctil i sonor.
 - Donar a conèixer els diferents colors de parets, portes, materials i on són. També se'ls pot fer saber l'orientació dels focus de llum.
 - Ampliar o reduir l'espai per incrementar el seu domini i disminuir els riscos.
 - Donar a conèixer els sons propis de l'espai de joc (el so d'una pilota en botar en diferents terrenys, una carretera pròxima, etc.).
- Conscienciar de les diverses textures del terra i les parets millora l'orientació espacial de l'infant. Els terrenys plans faciliten el desplaçament.
- Indicar-li la posició de l'educador durant el joc li pot servir d'orientació.
- **Material:**
 - Indicar el color de la samarreta dels infants que ha de perseguir o defugir. Utilitzar els colors que vegi més bé en contrast amb el fons.
 - Permetre que, en els jocs d'enxampar, utilitzin una samarreta com a prolongació de la seva mà per poder tocar els companys més fàcilment.
 - Utilitzar pilotes sonores, més grans i toves.

- **Normes:**

- Modificar la forma de desplaçament de la resta d'infants per igualar la diferència.
- Permetre que jugui donant-li la mà a un infant vident.

2. El joc i les noves tecnologies

Actualment vivim envoltats d'aparells tecnològics que formen part de la nostra vida quotidiana fins al punt que resultaria estrany viure sense tenir a l'abast un d'aquests aparells. Entre els aparells electrònics, hi ha els ordinadors i les videoconsoles, que es constitueixen com uns dels elements més importants als espais i en els temps del lleure, ja no solament per a infants sinó per a tota aquella persona que, independentment de la seva edat, vulgui ocupar el seu temps d'oci.

Val la pena aturar-se a reflexionar sobre la manera com els nous mitjans de comunicació faciliten la realització de moltes tasques, però també poden plantejar una nova sèrie de dificultats derivades de la comunicació o incomunicació humana. Això dóna peu a una polèmica sobre la seva validesa com a elements educatius que és convenient analitzar des del vessant educatiu i, sobretot, des de la perspectiva de la metodologia del joc.

Les noves tecnologies de la informació i comunicació, que són prou conegudes amb la sigla TIC, són el resultat evident del conjunt de transformacions que s'estan donant en la vida quotidiana de les persones. Cal fer també una anàlisi de les aportacions socials de les TIC pel que fa al joc i el seu impacte sobre la vida dels infants.

Els videojocs poden ser un recurs molt interessant per al lleure dels infants. Un professional de l'educació ha de ser conscient dels valors dels jocs informàtics i videojocs i les seves limitacions respecte a altres maneres de jugar que suposen l'experiència directa amb la realitat. No és bo criminalitzar-ne l'ús, el que cal fer entre tots és afavorir un ús creatiu i responsable d'aquests recursos culturals com a mitjà per facilitar l'activitat lúdica que exerceix un paper fonamental en el desenvolupament i aprenentatge infantil.

2.1 Els mitjans de comunicació: la seva influència en el joc i en la joguina

L'etapa dels tres anys en els infants es comença a caracteritzar pel desenvolupament dels primers jocs simbòlics i per la concessió de molt protagonisme als dibuixos i imatges, la qual cosa deriva en la importància cada cop més patent dels contes i la televisió.

Els mitjans de comunicació audiovisuals són tan poderosos que influeixen en la realitat i fins i tot la poden modificar. Els infants d'avui dia viuen envoltats d'estímul audiovisuals des que neixen i als tres anys ja poden ser consumidors habituals d'aquests missatges.

Reciprocitat

Hi ha una influència recíproca entre els mitjans de comunicació i els videojocs. La pel·lícula *Buscant en Nemo* n'és un exemple, ja que juntament amb la pel·lícula s'ha elaborat el videojoc per a tot tipus de videoconsoles i el llibre, també en diferents formats.

La **televisió** ocupa una franja important dins del temps d'oci dels infants, però no ofereix l'oportunitat d'interactivitat necessària per estimular diversos processos cognitius com l'atenció, la memòria, el raonament, la creativitat, la llengua, la capacitat d'anàlisi i síntesi o la lògica que l'infant adquireix mitjançant l'exploració i la descoberta a través del joc.

Els jocs informàtics s'han anat fent un lloc important a la indústria de l'entreteniment i de l'oci. Els videojocs han estat el primer mitjà a combinar la multiplicació d'estímul visual de la televisió amb la participació activa de l'usuari i s'han convertit en un nou concepte de multimèdia interactiu. El desenvolupament de la tecnologia ha permès que els videojocs cada vegada s'assemblin més a les pel·lícules sense perdre el seu gran avantatge: la interactivitat.

El grau d'influència recíproca entre la televisió, el cinema i els videojocs es manifesta en la progressiva aparició de jocs com a promoció de pel·lícules, especialment les destinades al món dels infants.

Les productores de cinema contracten els serveis de creadors de videojocs de manera que el videojoc serveix com a promoció de la pel·lícula, ja que s'estrena abans, i es configura en una estratègia comercial independentment de la qualitat del joc perquè, en la majoria dels casos, es necessita veure la pel·lícula per entendre l'entramat i la solució del joc que es planteja.

Si la pel·lícula no sap trobar l'ingredient adequat per captar l'atenció del jugador, anirà directa al fracàs ja que el públic destinatari és precisament aquell que juga al videojoc atès que altres persones que desconeixen la temàtica de la pel·lícula no s'hi sentiran atretes.

2.1.1 La publicitat

La publicitat influeix en les maneres de pensar i d'actuar de la societat. És el reflex dels models socials ja que, a més dels productes que ofereix, també ven ideals polítics, socials, educatius i econòmics, etc.

La publicitat implica emocionalment els infants mitjançant estratègies que fan atractiva la imatge, com afegir sorolls elevats, colors estridents, etc., amb la finalitat de cridar l'atenció dels infants.

Els anuncis de televisió adreçats al públic infantil s'emplacen en franges horàries de màxima audiència i s'incrementen en èpoques determinades: per Nadal, al començament de l'estiu, etc.

Els infants coneixen les joguines a través de la televisió i a través dels catàlegs de publicitat de grans magatzems i associacions de botiguers que arriben a domicili i, per tant, han de triar entre les joguines que els ofereixen els adults; i és per això que és important ajudar-los a descobrir cada joguina i la manera de jugar-hi.



Publicitat recíproca

En el mercat hi ha molts productes relacionats amb els videojocs de més èxit. Els videojocs, com les sèries de televisió o el cinema, són una font d'ingressos molt elevada i les empreses de joguines intenten treure'n el benefici més gran possible.

Cal diferenciar entre la publicitat explícita, que és aquella que ven un producte de manera manifesta, i la implícita, que és present en molts programes infantils i sèries de televisió.

És molt important que es vetlli per l'interès superior de l'infant als mitjans de comunicació, sobretot a la televisió: en aquest sentit, els programes infantils no haurien d'incloure publicitat ni, tampoc, promocionar joguines als seus concursos, ja que aquesta presència pot influir en els infants a l'hora de triar unes determinades joguines. Per aquesta raó, el Consell de l'Audiovisual de Catalunya l'any 2004 va acordar en un ple les Instruccions generals sobre protecció de la infància i de l'adolescència, senyalització orientativa i dret a la informació de les persones usuàries dels serveis de televisió.

L'Associació d'Usuaris de la Comunicació (ACU) ...

... va elaborar un informe sobre la influència dels mitjans de comunicació i la publicitat en l'elecció de les joguines. El informe posa de manifest que el sexe dels infants continua essent la clau per assignar diferencialment els tipus de joguines; la imatge dels infants que es transmet continua essent d'una línia tradicional pel que fa als rols de gènere i que s'haurien d'evitar les imatges simulades que poden crear confusió en els infants pel que fa a les característiques de la joguina.

2.1.2 La programació infantil de televisió i la violència

Diferents estudis assenyalen que la majoria de mares, pares i adults, en general, tenen dificultats per controlar el temps que els seus fills veuen la televisió i assenyalen també que hi ha una correlació entre el temps de veure la televisió i dèficits en la lectura, escriptura i vocabulari i alteracions de conducta com irritabilitat i agressivitat manifesta a l'hora de relacionar-se amb els altres i amb l'entorn.

Segons estudis realitzats per la "Fundación Infancia y Aprendizaje", els mitjans de comunicació i especialment la televisió com a mitjà d'influència en el món de la infància presenten les característiques següents:

- A la televisió és dona una presència excessiva de violència als programes de ficció, als dibuixos, als documentals i als informatius.
- En moltes ocasions, les conductes violentes queden sense càstig.
- Es presencia la violència com l'estratègia per resoldre tota mena de conflictes.
- Es justifica l'ús de la violència per part d'un heroi, a més, se li recompensa.
- Apareix violència implícita i explícita en les maneres de relació interpersonal.
- Es ridiculitzen altres tipus de relacions més pacífiques.
- Hi ha molta relació entre el nombre d'infants que veuen la televisió durant molt de temps amb el nombre d'infants usuaris de videoconsoles.

Els experts i professionals del món de la televisió i d'altres mitjans de comunicació i les entitats i organitzacions infantils van establir conjuntament una sèrie de propostes al voltant de la sensibilització en contra de la violència als mitjans de comunicació com a principals instruments d'entreteniment del temps lliure dels

A la secció annexos del web trobareu l'Acord del Ple del Consell de l'Audiovisual de Catalunya.

infants i amb la finalitat de transformar els recursos tecnològics en mitjans de transmissió dels valors universals.

Es va proposar la implantació d'una programació infantil regular, dintre dels seus horaris, en la qual s'especificués l'edat i la qualificació dels programes en educatius o informatius i en la qual els guionistes haurien de tenir present conceptes com la convivència, el respecte, la llibertat i la solidaritat.

És recomanable que la televisió i altres mitjans de comunicació col·laborin ensenyant mares, pares i educadors a veure la televisió i a conèixer la programació per tal d'orientar i desenvolupar una actitud ferma i inflexible davant de continguts inadequats.



Els infants tendeixen a imitar les condicions dels adults, també a l'hora de mirar la televisió.

Aprendre a mirar la televisió

A Catalunya el Departament d'Educació i el Consell de l'Audiovisual de Catalunya (CAC) han publicat una guia didàctica per aprendre a mirar la televisió en família en la qual s'introdueixen les recomanacions següents:

- La responsabilitat del que veuen els infants a la televisió és bàsicament de les persones adultes que hi conviuen. És bo pactar amb ells la selecció de programes adequats a la seva edat i als seus interessos. Ensenyem-los a triar.
- Limitem el temps que els infants dediquen a la televisió. El televisor no ha d'estar tot el dia encès. Apaguem-lo quan el programa seleccionat s'hagi acabat.
- Procurem mirar la televisió amb els nostres fills i filles i comentem els programes i la publicitat. Aprofitem els valors de la televisió.
- Ensenyem els infants a qüestionar i a valorar allò que veuen a la televisió, estimulant la seva capacitat crítica. Ajudem-los a entendre la diferència entre realitat i ficció.
- Si no podem estar amb els nostres fills i filles, interessem-nos pel que miren i pels motius de les seves preferències.
- Mirar la televisió no ha de treure hores de son, que són necessàries per al bon desenvolupament físic i psíquic dels nostres infants.
- Traurem més profit de la televisió utilitzant el vídeo o el DVD per enregistrar els programes que puguin interessar més els nostres infants.
- Busquem alternatives al consum televisiu: jugar, llegir, fer esport, anar amb els amics... Hi ha moltes coses a fer a més a més de mirar la televisió.
- No deixem que la televisió sigui l'única font d'informació i l'única opció cultural dels nostres infants. Ajudem-los a interessar-se per la premsa, la ràdio, el cinema, el teatre...
- Recordem que els infants tendeixen a imitar la manera de fer dels adults també pel que fa a la televisió.

2.2 Les aportacions de les noves tecnologies

Les noves tecnologies s'ajuden de les noves formes i mitjans de comunicació, que prenen com a base els serveis de la informàtica, la fibra òptica, la telefonia mòbil, Internet i altres xarxes de connexió, etc. És per això que les noves tecnologies

afavoreixen més la comunicació sense barreres temporals ni espacials i possibiliten una gran interactivitat entre els mitjans de comunicació que anteriorment es consideraven més independents.

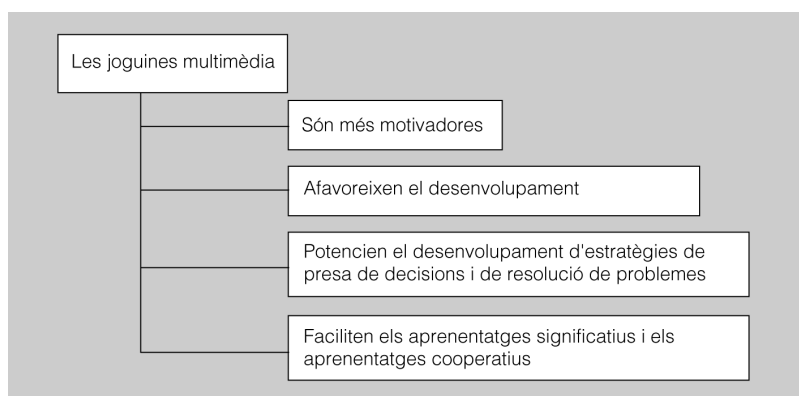
Actualment, és possible interconnectar diferents mitjans tradicionals com la ràdio, la televisió, el telèfon, el vídeo, la fotografia, etc.

Les noves tecnologies presenten noves possibilitats de comunicació i noves formes d'accedir a la informació. El fet de poder accedir a informació multimèdia integrada en suports multifuncionals i interactius (ordinadors multimèdia, punts d'informació interactius) possibilita una veritable integració de llenguatges de comunicació: icònic-verbal, visual-auditiu, estàtic-dinàmic.

Les noves tecnologies permeten organitzar la informació amb una estructura més adaptada a les necessitats i interessos dels usuaris, la qual cosa facilita processos de pensament i recerca d'informació basats en l'associació lliure i el pensament divergent. És el cas d'Internet i de molts materials multimèdia, en els quals el concepte de navegació i recorreguts lliures i personals marquen les pautes d'accés a la informació.

En referència al món de les joguines multimèdia, no només suposen canvis en els suports de joc i en les maneres d'interactuar dels infants, sinó que aporten nous valors educatius (figura 2.1) que cal tenir en compte.

FIGURA 2.1. Per què les joguines multimèdia aporten nous valors educatius?



2.3 Característiques dels suports multimèdia per al joc

S'engloba dins del concepte de suports multimèdia tot allò que fa referència a la banda informàtica i als formats audiovisuals com el so, els gràfics i les imatges fixes i en moviments que serveixen de fonament tecnològic a la gran majoria de les joguines i de jocs del segle XXI.

L'activitat lúdica actual té el suport d'un món tecnològic que es caracteritza per facilitar un *feedback* immediat amb la persona que el fa servir.

La interactivitat permet obtenir una resposta immediata a les accions del jugador. La necessitat d'acció se satisfà de manera puntual, a més d'estimular el repte i la superació personal de manera contínua.

Interactivitat i atracció

Els ingredients clau dels jocs multimèdia que els caracteritzen i els fan atractius són la interactivitat o *feedback* immediat i l'atracció audiovisual.



Entre les videoconsoles portàtils, la Game Boy va ser una de les més reclamades pels infants.

Exemples d'aplicacions per a la formació

Programes educatius dissenyats específicament per treballar continguts curriculars, diccionaris i enciclopèdies, programes per aprendre idiomes, etc.

Exemples d'aplicacions informàtiques

Editors gràfics, de text, de vídeo, d'animacions, de pàgines web, programes de gestió de dades, etc.

Les noves tecnologies permeten la recreació d'entorns virtuals de gran realisme i fantasia, per la qual cosa els nous jocs multimèdia tenen un alt grau d'atracció audiovisual, ja que la situació de joc es veu envoltada d'entorns fantàstics, de gran realisme i de molta acció i moviment.

El nou format tecnològic dels jocs i joguines implica canvis en els suports de joc i en les maneres d'interaccionar amb els infants i aporten nous valors educatius a l'activitat lúdica.

La majoria dels jocs en suport informàtic adreçats a infants fins a sis anys d'edat són jocs educatius mitjançant els quals s'aprenen coneixements, estratègies intel·lectuals i es desenvolupen les capacitats creatives.

Màquines i suports de joguina multimèdia

Alguns dels tipus de màquines i suports de joguina multimèdia que es poden trobar són:

- Joguines intel·ligents com robots, mascotes electròniques, etc.
- Ordinadors portàtils i de sobretaula.
- Videoconsoles portàtils.
- Videoconsoles domèstiques.
- Accessoris i perifèrics d'ordinador com càmeres web, ratolins, teclats adaptats, auriculars, micròfons, etc.
- Accessoris per a jocs multimèdia com volants, pedals, comandaments, etc.
- Mòbils.
- CD i DVD.

Els programes que ofereixen aquests suports electrònics de joc són molt variats tant per la seva temàtica com per la seva finalitat, per les habilitats que promociónen i també pel tipus de valors i actituds que transmeten.

Atenent la finalitat i el tipus d'habilitat que potencien, es poden trobar diferents tipus d'aplicacions multimèdia:

- Aplicacions lúdiques.
- Aplicacions per a la formació, la finalitat de les quals és merament didàctica.
- Aplicacions informàtiques.

2.4 Els videojocs com a recurs socioeducatiu

Els videojocs constitueixen la primera oportunitat dels més petits per accedir a l'era multimèdia.

Definició de videojoc

“Un videojoc consisteix en un entorn informàtic que reproduïx sobre una pantalla un joc les regles del qual han estat prèviament programades. Darrere de la seva innocent aparença de joguina, els videojocs van ser la primera tecnologia informàtica a la qual un gran nombre de persones van tenir accés directe i personal. En definitiva, van preannunciar la irrupció dels ordinadors a les nostres vides.”

D. Levis (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (pàg. 27).

Actualment, els videojocs són un material de joc amb un elevat grau d'acceptació ja que els usuaris entenen ràpidament l'objectiu del joc i es consolida com un dels instruments que pot ser utilitzat per aprofitar aquest element clau per a l'aprenentatge.

Els videojocs milloren la psicomotricitat, els reflexos, la iniciativa i l'autonomia dels jugadors. A més d'utilitzar-se dins de l'àmbit lúdic, també es poden fer servir dins de l'àmbit de l'educació tant formal com no formal, amb una funcionalitat didàctica per contribuir a aconseguir determinats objectius educatius.

Quan es fa referència als videojocs, cal distingir quatre **suports tecnològics** diferents, les característiques dels quals determinen diferents maneres de jugar: les màquines recreatives, l'ordinador personal, les videoconsols i les consols portàtils.

- **Les màquines recreatives** ubicades als salons recreatius de joc: per poder-hi jugar, cal introduir una moneda. Els jocs acostumen a ser senzills i de curta durada per facilitar la rotació del públic i perquè la màquina sigui rendible per al propietari/a.
- **L'ordinador personal** té l'avantatge que es pot fer servir per a altres activitats que no siguin exclusivament jocs.
- **Les videoconsols** requereixen ser connectades a una televisió i es caracteritzen per utilitzar cartutxos o sistemes propis de lectura de discos compactes (CD-ROM, DVD). Són sistemes concebuts fonamentalment per jugar, fàcils d'utilitzar i amb un cost econòmic sensiblement inferior al dels ordinadors personals, tot i que actualment ja hi ha consols capaces d'oferir altres aplicacions multimèdia com veure una pel·lícula, escoltar la ràdio o música, etc.
- **Les consols portàtils** porten incorporada la pantalla de visualització i fan servir cartutxos específics segons la marca registrada. Actualment també poden oferir altres aplicacions multimèdia, com les videoconsols domèstiques.

Indústria del videojoc

La primera videoconsola de jocs domèstica va aparèixer l'any 1970 i s'anomenava Odissey. Des de la dècada dels noranta fins a l'actualitat, s'ha anat produint una consolidació dels videojocs dins del mercat de les joguines. L'aparició gairebé setmanal de nous jocs i el desenvolupament constant de noves videoconsols posen de manifest la rellevància de la indústria del videojoc.



Una de les aplicacions dels ordinadors més utilitzades a les llars són els jocs.

2.4.1 Aplicacions lúdiques dels recursos multimèdia

Podem distingir tota una tipologia dels jocs multimèdia, tot i que en molts casos diferents tipus de jocs es poden trobar barrejats en un mateix producte amb la finalitat d'atraure més públic.

1) Arcade: són jocs de molta acció que requereixen un ritme ràpid, un temps de reacció mínim i una atenció focalitzada. Els jugadors han de superar obstacles que cada pantalla va presentant de manera molt mecànica. Dins de la modalitat dels jocs Arcade, trobem els tipus de jocs següents:

- **Jocs de plataforma:** en els jocs de plataforma, el protagonista està en un espai bidimensional i es desplaça d'un costat a l'altre o bé de dalt a baix.
- **Laberint:** en els jocs de laberint, l'eix central reproduïx un laberint d'extensió considerable que afavoreix la percepció espacial de l'usuari/a.
- **Competicions esportives:** en els jocs de tipologia Arcade de temàtica de competicions esportives, es reproduïxen diferents esports i el jugador es converteix en el rival de la màquina.
- **Jocs de dispara i oblida:** són jocs en primera persona en els quals l'objectiu bàsic és eliminar els enemics.

2) Jocs de simulació: els jocs simuladors o constructors situen el jugador en un entorn molt semblant a la realitat i en el qual ha d'aplicar coneixements específics per tal de resoldre la situació plantejada en el joc. Dins la modalitat dels jocs de simulació, trobem els tipus de joc següents:

- **Simuladors instrumentals:** els jocs simuladors tenen l'origen en els simuladors de vol. Són reproduccions molt sofisticades d'activitats o aparells complexos com simuladors de vol, de cotxes, de motos, etc.
- **Simuladors situacionals:** en els jocs simuladors situacionals, el jugador assumeix un rol específic determinat segons el tipus de simulació, la qual pot ser:
 - **Mitològica:** se simula el desenvolupament de la vida.
 - **Socioeconòmica:** l'argument de la història simulada és principalment de gestió econòmica.
 - **Esportiva:** el jugador adoptarà diferents rols com poden ser d'entrenador, de jugador, seleccionarà els jugadors, etc.

3) Jocs d'estratègia: el jugador adopta el perfil d'un personatge específic i únicament coneix l'objectiu final. Dins de la modalitat dels jocs d'estratègia, trobem els tipus de joc següents:

- **Jocs d'aventura gràfica:** són jocs en els quals es combinen elements d'acció i d'estratègia com a mètode per aconseguir l'objectiu final. Els jocs d'aventura gràfica són d'acció ràpida en què s'han d'aconseguir objectes i accedir a diferents escenaris.
- **Jocs de rol:** en aquests jocs, el jugador pot controlar i col·locar diferents atributs a més d'un protagonista. Dins dels jocs de rol s'inclouen els **jocs de guerra** o d'estratègia militar: en aquests jocs predomina l'elaboració d'un pla d'acció i de reflexió de les jugades enfront de la simple acció.

4) Jocs de taula: en aquests jocs, es fa una representació de molts dels jocs de taula tradicionals i contemporanis. Exemples de la tipologia de jocs de taula són:

- **Puzles i jocs de lògica:** són jocs que afavoreixen el desenvolupament de la percepció espacial i de les capacitats lògiques de l'usuari.
- **Jocs de preguntes:** són jocs de pregunta-resposta que permeten treballar continguts i conceptes molt diversos.

2.4.2 Pros i contres de l'ús dels videojocs

Una de les característiques dels jocs amb suport informàtic o bé dels videojocs és que són jocs que poden resultar principalment educatius, ja que a través d'ells els infants poden aprendre tota mena de coneixements, estratègies intel·lectuals i desenvolupar capacitats creatives.

Els **videojocs** ofereixen diferents aplicacions lúdiques i per a la formació, però cal considerar alguns dels riscos més específics. Els jocs d'Arcade contribueixen al desenvolupament psicomotor i a l'orientació espacial, però convé limitar el temps que es dedica a aquest tipus de jocs i observar el comportament dels infants que hi juguen per tal d'ajudar-los en cas de detectar possibles símptomes d'addicció o d'estar sotmesos a una tensió excessiva.

Els **jocs de simulació** permeten experimentar i esbrinar el funcionament de màquines, fenòmens i situacions, però és convenient recordar els jugadors que es troben davant d'una representació de la realitat -a vegades imaginària- i que la realitat sempre és molt més complexa que la que es representa als simuladors.

En els **jocs d'estratègia**, el risc més important té relació amb la moralitat pels contravalors que moltes vegades promouen i l'adult ha d'organitzar activitats participatives que permetin analitzar i realitzar una reflexió conjunta amb els jugadors sobre aquests aspectes.

Els **videojocs de taula** són els que tenen menys riscos específics i col·laboren en el desenvolupament de la percepció espacial, la lògica, la imaginació, la creativitat, i a més contribueixen a l'assimilació de determinats continguts conceptuals.

Cal destacar que les noves aplicacions dels jocs multimèdia serveixen per fomentar la destresa motriu en infants amb retard mental. S'han realitzat diversos estudis que demostren que, en general, els videojocs constitueixen un instrument eficaç en teràpies de rehabilitació d'infants amb dificultats d'aprenentatge, ja que en faciliten el nivell de concentració i atenció. Una altra possibilitat dels videojocs és per a infants amb càncer per tal de disminuir els mals de cap produïts que produeix la quimioteràpia.

Als anys vuitanta, des del camp de la psicologia i la pedagogia es va començar a intentar donar resposta a les inquietuds, moltes vegades justificades, que despertaven els possibles efectes negatius dels videojocs. Les conclusions a les quals van arribar els primers estudis publicats resultaren sorprenents.



El nom de la consola portàtil Game Boy deixa entreveure el predomini masculí en el món dels jocs informàtics

Contràriament a l'opinió fins llavors generalitzada, la majoria d'aquests treballs no només desmentien els suposats efectes perjudicials dels videojocs, sinó que els atribuïen una llarga llista de qualitats positives, amb prou feines matisades per alguns problemes funcionals de senzilla resolució.

La taula 2.1 ofereix un resum dels aspectes positius i negatius de l'ús dels videojocs.

TAULA 2.1. Pros i contres de l'ús dels videojocs

Aspectes positius	Aspectes negatius
El jugador s'implica, pren decisions i executa accions. Percep que el seu esforç es veu recompensat.	Poden provocar que se'ls dediqui un temps desproporcionat i s'abandonin altres tasques.
Potencien les habilitats psicomotrius.	Poden generar addicció i promoure la soledat.
S'adquireixen coneixements com llenguatges específics, símbols, tècniques, etc.	Alguns videojocs estan carregats de tòpics perillosament masculistes.
Proporcionen un sentit del domini, control i compliment de les execucions en la recerca de les solucions a un problema.	Els jugadors assidus als jocs violents poden presentar una conducta més agressiva, impulsiva i egoista.
Reporten un augment de l'autoestima i reconeixement social per part dels amics.	Els jocs violents poden predisposar a acceptar la violència amb massa facilitat.
Permeten l'exercici de la fantasia sense limitacions espacials ni temporals o de gravetat.	Els videojocs de continguts agressius no són recomanables ja que generen ansietat i sentiments hostils, almenys a curt termini.
Afavoreixen el desenvolupament de la coordinació oculomanejadora, ensenyant habilitats específiques i ajudant a "aprendre a aprendre".	Algunes persones amb fòbia social fan servir aquestes tecnologies com a refugi i defensa de la seva problemàtica. Correspon a la família controlar-ne l'ús.

Exemples de videojocs que poden promoure la violència

En les instruccions del joc *Action man. Destruir a X*: recomana l'ús per a infants majors de 3 anys. Després de descriure el joc, s'assenyala com un aspecte positiu la possibilitat d'utilitzar un complet arsenal de destrucció.

El joc *Crash Bash* també està adreçat al públic infantil major de 3 anys. En les instruccions s'assenyala que l'enfrontament amb el Gran Ós Polar és un dels moments estel·lars del joc. "Has d'esperar el teu moment d'«endinyar-li» una bona canonada quan aparegui la pantalla amb el punt de mira. Genial."

Sovint, els videojocs, a l'hora de submergir els infants en un món de ficció que els evadeix de la realitat, estimulen la imaginació, els impliquen i els desencadenen reaccions emotives de certa intensitat i aquesta conseqüència pot suposar a la vegada un desfogament de tensions.

El grau d'atracció o **la capacitat d'addicció** que poden comportar els **videojocs** **depenen** de diversos factors, però els més destacats són la **qualitat dels gràfics**, el so, la **jugabilitat** o la facilitat per al joc i el **nivell d'entreteniment i de diversió** que proporcionen.

Els videojocs, com qualsevol altre recurs cultural, són eines bàsiques d'aprenentatge social i cultural, eines de socialització que aporten al jugador competències i habilitats instrumentals i socials. El que cal és aplicar metodologies que permetin integrar les noves tecnologies, i els videojocs, a la programació educativa ja que les noves tecnologies formen part de la nostra quotidianitat

2.5 La seguretat en l'ús dels jocs multimèdia o videojocs

Els videojocs i els recursos multimèdia van més enllà de l'entreteniment. Normalment el seu ús no ha de resultar negatiu. És responsabilitat de la família i dels educadors controlar-ne i adequar-ne l'ús, així com limitar possibles excessos.

Amb la finalitat de proporcionar a pares i altres adults compradors i consumidors més confiança i seguretat davant dels jocs multimèdia, s'ha presentat el sistema **PEGI** (*paneuropean game information*).

El **sistema PEGI** constitueix el conjunt de la informació paneuropea sobre jocs, més conegut com el **codi PEGI**, que va ser promocionat pels fabricants i contrastat amb consumidors i mares i pares. Estableix una classificació per edats per als videojocs i els jocs d'ordinadors i ofereix una descripció sobre el contingut del producte per tal de valorar-ne l'adequació o no per a un grup d'edat.

El principal objectiu del codi PEGI és que els consumidors, especialment els pares tinguin prou informació sobre els videojocs que són a la venda per limitar l'accés als menors d'edat a determinats jocs que els poden resultar inapropiats. El codi s'aplica als videojocs, als jocs d'ordinadors i als materials educatius en CD-ROM, independentment de si es distribueixen en línia o pels mitjans de distribució tradicionals en botigues.

Tots els productes estan marcats amb uns logotips que es corresponen amb les franges d'edat recomanades per al videojoc segons els diversos continguts que poden ferir la sensibilitat dels menors. Els logotips especifiquen, a més, el motiu pel qual s'ha classificat en la categoria d'edat seleccionada.

El sistema PEGI inclou cinc categories d'edat: 3+, 7+, 12+, 16+ i 18+. La classificació per edats del codi PEGI no s'ha d'entendre literalment. Hi ha videojocs que aparentment no contenen escenes que poden resultar inadequades per als infants, però que poden contenir valors que els adults de la família no comparteixen. Per tant, són els adults de la família els responsables de les diferents propostes de joc que tenen els seus infants. És important analitzar conjuntament abans de decidir-se sobre una compra o adquisició, contrastar interessos, valors i ajustar-se a les circumstàncies específiques dels infants destinataris del joc.

Per obtenir més informació sobre el sistema PEGI i les seves recomanacions, podeu consultar la secció "Adreces d'interès" del web d'aquesta unitat.

Elements que cal tenir en compte...

... a l'hora d'adquirir un joc multimèdia:

- Obtenir informació sobre els continguts del joc i les habilitats que promociona.
- Considerar les característiques del destinatari al que anirà adreçat.
- Tenir en compte l'edat recomanada pel codi PEGI.
- Intentar diversificar la temàtica, la dinàmica i les estratègies dels jocs seleccionats.

Requisits dels jocs informàtics

El principal requisit que han de complir els jocs informàtics per a menors de 7 anys és que s'adeqüin a l'edat de l'infant al qual van destinats. El segon és que la proposta de joc que presentin s'adeqüi a la seva capacitat de comprensió, que no li resulti massa fàcil per no avorir-se ni massa difícil per no provocar abandonament i frustració.

Els indicadors es faran més comprensibles mitjançant les descripcions del contingut que es mostraran segons sigui necessari. Dins del sistema PEGI hi ha set descripcions diferents de contingut:

- Material que conté paraules malsonants.
- Material que pot afavorir la discriminació.
- Material que fa referència o mostra l'ús de drogues.
- Material que pot espantar o fer por als més petits.
- Material que fomenta el joc o ensenya a jugar.
- Material que conté representacions de nus o comportaments o referències sexuals.
- Material que conté representacions violentes.

La classificació del joc apareix a la part frontal i al dors dels embalatges dels jocs interactius i els botiguers han d'oferir informació sobre el sistema PEGI.

La intensitat del contingut és l'adequada al nivell de la classificació d'edat del joc. A l'hora de jugar amb jocs multimèdia, és important considerar els aspectes següents: !

- És bo compartir el joc amb els infants per tal d'observar-ne les reaccions.
- S'ha d'observar el temps que els infants dediquen a jugar per evitar caure en conductes addictives i s'ha de mirar d'oferir-los altres activitats de joc alternatives.
- Cal animar els infants perquè juguin en companyia per evitar la soledat i l'aïllament.

2.6 Internet i la seva relació amb el joc

Internet es configura com un **entorn de joc virtual** que aporta nous elements a les qualitats d'interactivitat i d'atractiu dels jocs multimèdia.

És un recurs mitjançant el qual es pot jugar i que permet interactuar amb altres jugadors d'una manera nova, ja que facilita la comunicació i la interrelació entre els jugadors o bé en virtut del joc en si mateix, o bé per comentar aspectes o trucs sobre els jocs a través dels fòrums.

Però l'usuari de la pràctica de joc per Internet, més que interactuar, manté una relació d'interactivitat amb un recurs tecnològic que és la xarxa d'Internet, capaç de respondre a les seves accions.

A Internet, l'entorn o l'espai de joc i el temps en realitat no existeixen, sinó que són, en certa manera, imaginaris. Quan es juga a través de la Xarxa, des de casa o des d'una habitació o d'un local, s'arriba a una convergència de l'espai públic amb l'espai privat, i l'espai natural com poden ser un parc o el carrer es converteix en una part de la simulació i, per tant, s'abandona la noció tradicional de l'espai i el temps en el joc real.

A Internet es fa difícil distingir entre els llocs web dedicats a l'oci, a l'entreteniment, als esports i als jocs en si mateixos. Cada dissenyador de webs crea les pàgines d'acord amb les seves inquietuds i necessitats i és possible trobar espais amb diferents enllaços a webs d'entreteniments i jocs. La possibilitat de trobar jocs a Internet és molt àmplia i va augmentant ràpidament i espectacularment. Amb Internet, els jocs són més accessibles, es van actualitzant sovint i es disposa de gran varietat i quantitat.

Predominen els jocs tipus Arcade, tot i que, independentment de la tipologia de joc, són de simulació. N'hi ha en forma de jugador individual o multijugador. Per als infants menors de 7 anys, solen ser de caire educatiu. Algunes de les joguines simulades a Internet són lletres, figures, nombres, cartes..., i personatges d'altres mitjans com els videojocs, la televisió o la mateixa xarxa d'Internet.

La joguina adquireix una altra dimensió ja que no s'hi pot tenir un contacte directe, sinó que està mitjançat per la tecnologia de l'ordinador i de l'entorn de la xarxa internauta. El contacte que estableix el jugador és a través de la manipulació dels cursors dirigits per un ratolí, una palanca de control o un commutador i és en aquests moments quan l'ordinador adquireix la dimensió de joguina.

Qüestionant Internet

1) Tot el nou llenguatge i el nou mitjà d'Internet representen un nou escenari per al joc que condiciona una nova manera de jugar.

2) Internet és un espai ampliat que facilita una xarxa de més relacions malgrat la distància, en certa manera anònima.

3) En les relacions socials, s'observa una modificació i una necessitat de redefinir de nou el que s'entén per **àmbit privat** i **àmbit públic**.

4) Jugar a Internet o amb Internet ha comportat una individualització creixent del fet de jugar o d'adquirir jocs i joguines. Aquesta nova manera de jugar no sols implica noves opcions de joc, sinó també nous valors transmesos mitjançant l'activitat lúdica, així com noves formes de comerç com és el comerç electrònic.

5) Internet és un **medi obert**, un entorn en el qual és molt fàcil accedir a continguts adequats i inadequats i, per tant, hi ha un important risc per als infants a l'hora de navegar-hi i de jugar-hi. És per això que cal tenir en compte un sèrie de mesures per tal de fer-ne un ús responsable:

- L'ordinador ha d'estar ubicat en un espai comú per facilitar l'observació dels jocs i la navegació que fan els infants.
- S'han de presentar propostes d'adreces de joc segures.
- Cal explicar als usuaris els perills que hi pot haver de no respectar unes normes de connexió i de navegació.
- Cal informar-se sobre instruments i recursos de prevenció com poden ser els filtres de continguts.

Trobareu informació sobre diferents webs de jocs infantils en l'apartat "Adreces d'interès".

Sociòlegs i altres teòrics opinen sobre Internet...

... que és a la vegada un mitjà tecnològic (jugar per Internet) que ofereix moderns escenaris per al joc (jugar a Internet) en els quals es pot jugar a una gran varietat de jocs (jugar Internet) que contenen diversos recursos per jugar (jugar amb Internet) i que a la vegada el requerim com a recurs per poder practicar els jocs (i fins i tot comercialitzar-los).

3. L'educador i el joc infantil

La millor manera de conèixer i comprendre l'infant mentre juga és observar-lo. El joc infantil, en les diferents variants i formes que presenta, jugant sol o acompanyat, per l'ambient natural, espontani i distès en què es desenvolupa normalment, és un moment privilegiat per conèixer la personalitat de l'infant, per observar-ne atentament les reaccions i per conèixer-ne les necessitats i els interessos.

Per tal que el joc sigui una font de coneixement de l'infant, l'educador no solament ha de conèixer la fonamentació i la tipologia de jocs infantils, sinó que també s'ha d'ensinistrar en tècniques d'observació per analitzar la informació recollida i interpretar-la adequadament.

Així, es pot observar l'actitud general de l'infant al pati. Per exemple, si juga poc, molt o es mostra passiu sense saber què fer; si té tendència a jugar sol o prefereix jugar en grup, si busca la companyia de l'adult o es mostra autònom, si sempre juga amb els mateixos infants, si fa diferències de sexe en l'elecció dels companys de joc o si prefereix jugar amb els infants més petits.

En els jocs d'interior també es pot observar com es comporta. Per exemple, si es concentra o es distreu amb facilitat, si canvia de joc amb freqüència, si contínuament sol·licita l'atenció de l'educador, quins rols representa en el joc simbòlic, etc.

Pel que fa als tipus de joc que desenvolupa, es pot observar si li agraden els jocs tranquils o dinàmics, si prefereix els jocs tradicionals o prefereix inventar-se'ls, etc.

El joc és un instrument d'observació de la personalitat de l'infant, ja que, a través del joc, l'infant ens mostra com pensa i els coneixements que té del món que l'envolta; per això es pot afirmar que el joc és un mirall que reflecteix el desenvolupament global de l'infant. Tota la seva personalitat s'expressa a través del joc.

No ens ha d'estranyar, doncs, que els infants que juguen a jocs variats i creatius mostrin un desenvolupament intel·lectual més gran que els que juguen poc. Però per tal que els infants juguin, cal que els adults (educadors i pares) possibilitin i fomentin el joc.

Segons Bruner, "la intervenció dels adults ha de consistir a facilitar les condicions que permetin el joc, l'adult ha d'estar a disposició de l'infant i no dirigir ni imposar el joc".

3.1 Intervenció de l'educador en el joc infantil

La intervenció de l'educador en el joc infantil ha d'anar encaminada a estimular i enriquir el joc per tal d'afavorir el desenvolupament de l'infant. L'adult ha d'evitar l'actitud de control del joc. Des d'aquesta perspectiva, l'educador ha de fer el següent:



L'educador participa promovent el joc dels infants.

Podeu completar la informació sobre com resoldre conflictes en l'apartat "La intervenció en situacions de conflicte" de la unitat "Les activitats educatives en el lleure".

- **Crear l'ambient adequat** perquè l'infant jugui:
 - Preparar l'espai per jugar.
 - Destinar temps per jugar.
 - Seleccionar i mantenir en bon estat els materials de joc.
 - Transmetre les normes bàsiques del joc.
- **Presenciar el joc** ja que els infants necessiten la presència de l'adult per donar-los la confiança i la seguretat que els permeti centrar-se en el joc, malgrat que l'adult no jugui.
- **Ensenyar jocs:** inicialment serà l'adult qui iniciï el joc, amb la repetició del joc, l'infant anirà prenent una postura cada cop més activa. En aquest sentit és important que com a educadors tingueu interès a ensenyar els jocs tradicionals, i concretament els de falda, pel corrent afectiu i comunicatiu que s'estableix entre l'infant i l'adult. També perquè formen part del nostre folklore i en transmetre's oralment corren el risc de perdre's en l'oblit.
- **Enriquir el joc:** ja sigui introduint jocs o personatges nous, o modificant les situacions (per exemple, a partir de les experiències d'una sortida o de la narració d'un conte, l'educador pot introduir en el joc situacions i personatges o animals nous).
- **Fomentar que inventin jocs** i creïn les seves pròpies joguines.
- **Promoure la igualtat:** promoure la flexibilitat i la riquesa en la representació de rols.
- **Ajudar a resoldre conflictes:** s'ha d'afavorir una resolució constructiva del conflictes; en aquest sentit, cal que l'educador aporti elements que ajudin als infants a prendre consciència del problema, a buscar solucions i faci que se sentin motivats a aplicar-les.
- **Respectar les preferències de joc de cada infant:** proporcionar-li noves situacions i materials però no forçar-lo a jugar si ell no ho vol.
- **Transmetre la importància del joc a la família:** jugar amb els fills proporciona a les famílies un excel·lent mitjà de comunicació i diversió conjunta. L'educador o educadora ha de crear les situacions que consideri oportuna per tal que les famílies reconeguin el valor del joc i creïn a casa espais temps de joc. També podrà orientar els pares sobre la compra de

joguines per tal d'evitar hàbits de consum poc enriquidors per a l'infant. Igualment s'ha d'interessar per saber a quins jocs juga l'infant a casa seva per poder donar-los continuïtat al centre educatiu.

- **Observar el joc infantil** per tal de seguir l'evolució de l'infant, les seves noves adquisicions, les preferències, les relacions amb els companys i els adults; per millorar les propostes de joc, etc.
- **Establir un marc amb límits:** l'infant ha de poder expressar les seves emocions, però se l'ha d'ajudar perquè aquesta expressió sigui cada cop més simbòlica. L'actitud de l'educador o educadora en el joc lliure ha de ser:
 - **Empàtica:** ha d'establir amb l'infant una relació amigable i comprensiva.
 - **D'acceptació incondicional:** tant de les expressions positives com de les negatives, sense fer judicis de valor i acceptant els errors del nen o nena.
 - **De creació d'un clima de llibertat:** on l'infant pugui expressar els seus sentiments i emocions (amor, odi, etc.). Aquest clima és possible si l'educador està obert a la comunicació i la comprensió.
 - **De confiança i respecte:** l'infant pot solucionar els seus problemes si se li'n dóna la oportunitat, si es respecta el seu ritme de desenvolupament.
 - **No directiva:** partir del desig de l'infant, facilitant el desenvolupament d'aquest desig.

3.2 Recomanacions per la preparació de jocs

Per preparació del joc no entenem que l'educador ensenyi els nens a jugar, ja que l'infant juga espontàniament. La feina de l'educador consistirà a preparar i presentar el joc de la manera més motivadora possible. En aquest sentit, la seva intervenció es pot estructurar en quatre moments, amb unes tasques concretes en cada moment. Malgrat que les pautes que s'exposen a continuació estan bàsicament enfocades als jocs en grup, els diferents moments també són aplicables als jocs individuals, com moltes de les tasques que ha de realitzar l'educador-animador. S'ha fet així amb la intenció de no repetir i pensant tant en l'àmbit d'actuació professional de l'educació formal com de l'educació no formal. Els quatre moments són elecció, presentació, observació i avaluació del joc.

1) Elecció del joc. L'elecció del tipus de joc la realitzarem segons les característiques del grup d'infants al qual vagi adreçat. Tindrem en compte l'edat, el tipus de joc, el nombre de participants, els objectius que volem aconseguir i el context de les activitats, el centre d'interès o el projecte on s'inclogui. En tots els casos, s'ha de tenir en compte el següent:

- L'educador ha de conèixer el joc a fons.
- No ha d'afectar la integritat física, psíquica o afectiva dels participants.
- No pot discriminar per raó de sexe, raça o religió.
- El joc no s'ha d'esgotar mai.
- Cal adaptar-lo al moment i lloc on es realitzarà: interior o exterior, espai disponible, preveure possibles perills, pensar en la possibilitat de fer variacions per adaptar-lo a alumnes amb alguna discapacitat.
- S'ha de preparar amb anterioritat: durada, nom del joc.
- S'han de preveure els materials necessaris.



No s'ha de forçar l'infant a jugar si no en té ganes

2) Presentació del joc.

Per presentar el joc cal tenir presents els aspectes següents:

- Es presentarà el joc amb una proposta motivadora.
- Es realitzarà una explicació clara, concisa i concreta de les consignes del joc.
- Si cal, es crearà certa atmosfera abans de l'inici del joc (ambientació, maquillatge, disfresses, noms especials...).
- Per afavorir l'atenció del grup, es disposaran els participants en semicercle durant l'explicació de les consignes de joc.
- Abans de començar a jugar, cal assegurar-se que tots han entès les normes del desenvolupament del joc.
- En el moment d'explicar el joc, cal diferenciar clarament quina és la finalitat o objectiu del joc i quines són les normes o regles per aconseguir l'objectiu.
- S'ha de mirar de no etiquetar els resultats bons.

3) Observació del joc.

Durant la fase d'observació, l'educador o educadora ha de tenir en compte els aspectes següents:

- L'educador ha de mantenir una observació activa del que passa durant el joc i del seu resultat. Aquesta informació pot ser especialment valuosa en el moment de contrastar amb la família informació sobre preferències, interessos, conductes del seu fill.
- L'observació pot ser externa o interna segons si l'educador participa o no en el joc. També pot ser que un educador participi en el joc i l'altre l'observi.
- El joc és un instrument molt important de l'educador per al coneixement del grup i dels infants, ja que en el joc es revela la personalitat, el caràcter, els sentiments i el grau de maduresa dels participants. Observar com juguen els infants ens permetrà conèixer els seus progressos respecte al següent: la relació amb l'educador, la por de quedar-se sol, les reaccions davant la

Pot ser interessant gravar en vídeo alguna activitat, però s'ha de procurar que no afecti l'espontaneïtat del grup.

frustració, les estratègies utilitzades per resoldre una situació, el grau de concentració i perseverança, etc. I en relació amb el grup de jugadors, també permet observar l'evolució dels infants en la manera de relacionar-se entre ells, en l'acceptació de les regles de joc, la resolució dels conflictes que puguin aparèixer entre ells, etc.

- La guia o instrument d'observació s'elaborarà en funció de l'objectiu que s'hagi plantejat prèviament i del tipus de joc.
- Alguns possibles aspectes en una guia d'observació podrien ser els següents:
 - Grau de participació.
 - Rols que desenvolupen els participants.
 - Relacions que s'estableixen i conflictes que sorgeixen.
 - Fases del joc.
 - Dificultats detectades.

4) Avaluació del joc. L'avaluació implica l'anàlisi i reflexió de tot el procés de joc des de l'elecció, la preparació, la presentació, el desenvolupament fins a la finalització, per tal de valorar tots aquells elements que condicionen més o menys la finalitat educativa encaminada a promoure i respectar el joc dels infants.

En l'avaluació l'educador avalua els infants, però per tal de millorar la qualitat educativa també s'ha de tenir en compte una **avaluació interna de l'educador i del grup d'educadors**. Un cop finalitzada la sessió de joc es pot reflexionar sobre el següent:

- El grau de compliment dels objectius proposats.
- El grau de preparació prèvia dels diferents elements a utilitzar.
- El grau d'adequació del joc als infants.
- L'anàlisi de com s'ha explicat la consigna i de com s'ha desenvolupat el joc.
- Les possibles millores en la planificació, desenvolupament, dinamització i avaluació de la sessió de joc.

També cal tenir en compte **l'avaluació que en fan els participants**:

- La finalitat és prendre consciència de l'experiència viscuda partint d'un plantejament positiu.
- L'avaluació pot ser estructurada o no estructurada, es poden utilitzar diferents instruments (qüestionaris, enquestes...).
- Possibles aspectes a avaluar serien els següents:
 - Què han après?
 - Com s'han sentit?
 - Quines dificultats han tingut en la comprensió de la consigna o durant la realització del joc?

3.2.1 Elecció i elaboració dels instruments d'observació

L'observació exigeix formació, entrenament i sistematització, reflexió i respecte vers l'infant i la tasca educativa. S'ha de tenir cura a l'hora de recollir les dades per tal que siguin tan objectives com sigui possible. A més, l'educador o educadora ha de ser un bon observador d'ell mateix, de com es mostra davant dels infants, de la seva actitud i conducta i de com reaccionen els infants davant seu.

Per tal de sistematitzar les observacions, l'educador o educadora ha de seguir uns passos que l'ajudin a optimitzar el seu treball. En tots els casos caldrà:

1) Definir els objectius: els aspectes sobre els quals volem obtenir informació. Reflexionar sobre l'objectiu de l'observació. Què es vol observar.

2) Establir les conductes que es volen observar: quins aspectes es consideraran rellevants per proporcionar informació sobre el joc dels infants. Hi ha diferents possibles indicadors:

- Els diferents tipus de joc que realitza l'infant.
- El comportament de l'infant en el joc: està concentrat, pendent del que fan els altres, acaba el que comença, etc.
- Ús que fa del material: té cura dels materials, els utilitza adequadament, etc.
- Accions que realitza en el joc: corre, salta, fa com si...
- L'espai: si és suficient, segur, si possibilita el joc, etc.
- Material: si és adequat a l'edat dels infants, suficient, variat, etc.
- Si el temps previst per cada tipus de joc ha estat suficient, el temps que un determinat infant ha estat centrat en un joc, etc.
- Personatges: característiques dels rols preferits.
- Motricitat: equilibri, to muscular, coordinació de moviments, lateralitat, orientació en l'espai i en el temps, coordinació ull-mà...
- Creativitat.
- Capacitat simbòlica.
- Llenguatge que utilitza.
- Sociabilitat: adaptació a les normes, agressivitat, cooperació.
- També cal decidir si l'observació es farà d'un sol infant o del grup d'infants.

3) Concretar l'espai i el temps en què es realitzarà l'observació: l'observació es pot fer de forma puntual (en un moment determinat) o longitudinal (cada cert temps repetir la mateixa observació en diferents moments).

La funció projectiva del joc...

... es manifesta amb com els infants utilitzen les joguines, que en molts casos s'ha d'entendre com una alliberació, la qual cosa no significa permetre indiscriminadament que els trenquin.

4) Una vegada decidit tot això, s'ha de passar a **seleccionar i elaborar el tipus d'instrument** amb què es recolliran de manera àgil i pràctica els aspectes que s'han d'observar per poder analitzar-ne i interpretar-ne les dades a continuació. Els instruments d'observació que s'ajusten més bé són les llistes de control i les escales de valor o estimació.

A continuació teniu un exemple de fitxa d'observació del joc individual amb la panera dels tresors. Aquesta observació es pot repetir longitudinalment per veure l'evolució de l'infant en el joc.

Fitxa d'observació de la panera dels tresors

Observació individual de la panera dels tresors

Nom:

Data:

Hora inici observació:

Hora finalització observació:

Nom observador:

1. S'interessa pels objectes de la panera? Molt/Poc/Gens

2. Accions que fa (explora, agafa, mira, colpeja...)

3. Utilitza totes dues mans o, principalment, només una?

4. Mostra preferència per alguns objectes? Sí/No

Tant si la resposta és afirmativa com si és negativa, per quins?

5. Durant el joc: Està concentrat/Està dispers

6. Durant quant de temps mostra interès pel joc?

7. Podria incorporar algun material nou a la panera?

8. Respecte els materials:

- Li resulten atractius? Sí/No
- Són segurs? Sí/No
- Són prou variats pel que fa a la forma? Sí/No
- Amb quin tipus de material juga més? (metall, fusta...)
- Amb quina textura juga més?

9. Altres observacions d'interès:

10. Conclusions:

5) Recollir les dades: cal tenir present que l'observació no consisteix a fer judicis de valor sobre l'infant, sinó a recollir informació de manera rigorosa per poder analitzar i ajustar eficaçment l'acció educativa.

6) Analitzar i interpretar els resultats: significa fer una anàlisi, una valoració i una reflexió de totes les dades recollides. Està en relació amb les idees prèvies

A la secció annexos del web teniu més exemples de fitxes d'observació del joc.

que l'educador o educadora té sobre el grup o l'infant. Pressuposa honestedat intel·lectual, ja que el que l'educador ha observat l'ha de fer qüestionar-se el que creia saber ja, i no ha de buscar la confirmació de les idees prèvies que tenia. La interpretació permet:

- Augmentar el coneixement de cada infant.
- Revisar i modificar els criteris d'intervenció educativa.
- Elaborar noves hipòtesis de treball.

Per a que la relació entre les observacions i les intervencions posteriors s'ajusti, cal aprendre a mirar i a veure.

L'observació del joc lliure proporciona a l'educador una font d'informació molt valuosa per conèixer experiències, vivències, sentiments i emocions interiors de l'infant, ja que el joc lliure li permet expressar-se lliurement, i és un bon moment per poder detectar conductes anòmales.

D'altra banda, el joc dirigit pot servir per observar els progressos en un determinat aprenentatge, per corregir o detectar determinades conductes mostrades prèviament en el joc lliure, com ara la falta d'interacció amb els companys i companyes, la inhibició o l'agressivitat davant determinades persones, etc.

En qualsevol cas, sempre que l'educador detecti qualsevol conducta anòmala no ha de dubtar a comentar-ho a la resta de l'equip i, si ho considera convenient, als especialistes.

3.3 Orientacions per dinamitzar el joc

Si bé l'educador ha de potenciar i enriquir el joc dels infants, la seva intervenció s'ha d'ajustar a les característiques, les necessitats i les possibilitats d'aquests infants d'acord amb el moment evolutiu en què es troben. D'aquesta manera, la intervenció directa de l'educador en el joc dels infants que tenen entre 0 i 2 anys serà més gran, ja que depenen més de l'adult que no pas els infants que tenen més de 3 anys, que ja són més autònoms.

1) Infants de 0 a 6 mesos. L'educador del grup de nadons ha de saber entrar en el seu món i connectar amb ells per mitjà del joc.

El joc de l'educador amb els nadons s'ha de centrar en el cos de l'infant i en les seves possibilitats de moviment. Per tant, ha de destinar un temps diari a jugar amb cadascun dels nadons (pessigolles, contacte corporal, mirades, cançonetes, etc.).

Quan estan desperts, s'han de situar de manera que puguin veure les persones i els objectes que hi ha al seu voltant. També se'ls ha de donar objectes que puguin subjectar, prémer, colpejar, etc.

2) Infants de 6 a 12 mesos. L'educador ha de continuar dedicant un temps diari a jugar amb cada infant amb jocs corporals i cantarelles.

- Jocs d'imitació d'accions de l'educador.
- Jocs de fer aparèixer i desaparèixer cares o personatges. També jocs de trobar objectes amagats sota un mocador o en una capsa.
- Jocs de llançar i recollir els objectes que tiren de manera repetitiva. Mirar contes i assenyalar-ne les imatges.
- Jocs amb objectes: el nombre i la varietat d'objectes s'ha d'ampliar. És el moment de fer el joc de la panera dels tresors.
- Jocs de gronxar-se, d'amagar-se en capses o casetes per sentir-se protegits. Comencen a caminar i l'espai s'ha d'organitzar perquè hi puguin circular amb els caminadors.

Per començar, es poden fer jocs d'imitar amb gestos les cançons que canta l'educador (petit grup d'infants asseguts en rotllana).

3) Infants d'1 a 2 anys. La gran conquesta dels infants d'un any és caminar. Per tant, estaran molt interessats a caminar, córrer, grimpar, etc. També podran observar i explorar els objectes amb més concentració, establir relacions entre ells (fer torres, fileres, etc.).

- Continuar, davant aquests avenços, dedicant un temps diari als jocs de cada infant. L'infant es pot amagar i l'educador el pot buscar i sorprendre's quan el troba. Buscar o trobar les coses que l'educador li diu. Continuar amb les cançons acompanyades de gestos. Fer el tren.
- Ampliar i variar el nombre d'objectes que puguin explorar. És el moment de fer el joc heurístic.
- Introduir jocs de terra i aigua, jocs amb plastilina.
- Proporcionar espais segurs i lliures d'obstacles perquè puguin córrer, enfilarse, etc. L'educador pot animar l'infant a no rendir-se i perseverar quan apareixen les primeres frustracions.
- Facilitar-los casetes i nines perquè s'iniciïn en els jocs de fantasia.

4) Infants de 2 a 3 anys. En aquest punt, la gran fita és el desenvolupament del llenguatge. Per tant, tots els jocs que impliquin parlar i escoltar els interessaran especialment. També es poden fer jocs d'imitació i el joc simbòlic. Guanyen seguretat en els jocs motors, també guanyen capacitat en els jocs que requereixen concentració i precisió, com ara els trencaclosques.

L'educador pot fomentar aquests avenços proposant les activitats següents:

- Jocs amb les paraules: llegir contes, repetir poesies curtes en què hi hagi paraules repetitives, repetir onomatopeies que els infants memoritzaran fàcilment.
- Jocs d'imitació de gestos: com menja un elefant o com camina un ocell. Fer gestos per tal que la resta de companys endevini de què es tracta.



L'aparició del joc simbòlic marca una fita en l'evolució de l'infant.

- Proporcionar materials per al joc simbòlic: teles, roba de grans, miralls, bosses, objectes quotidians, nines, animallets de peluix, etc.
- Jocs amb aigua, fang, pintura de dits: l'educador ha d'ensenyar als infants a fer un bon ús d'aquests materials i els ha d'animar a crear el que vulguin.
- Proposar jocs de taula: jocs d'enfilar boles, classificar botons, etc. Els ha d'ensenyar a utilitzar-los. Els materials han d'estar ordenats perquè els infants sàpiguen on els han d'anar a buscar i on els han de desar després de jugar. També és un bon moment perquè col·laborin en la reparació de joguines i en la creació de joguines noves.
- Organitzar espais i materials per als jocs motors: espais amplis, rampes, estructures des d'on es pot saltar, tricicles, etc. En aquests jocs és important la presència atenta de l'educador per animar i alabar. No se'ls ha d'espantar recordant-los els perills, sinó que se'ls ha d'ajudar a refer-se dels ensurts.

Entre els 2 i els 3 anys és important promoure al pati els jocs motors, de fantasia i d'experiències amb la natura.

5) Infants de 3 a 6 anys. Els infants d'aquestes edats fan grans progressos en el desenvolupament del llenguatge i en la motricitat. S'interessen per temes fantàstics amb protagonistes animals.

Hi ha grans progressos pel que fa a compartir el joc amb altres infants. Es fa evident en els jocs motors i en el joc simbòlic, ja que s'hi poden entretenir durant hores.

L'educador ha d'organitzar l'espai i els materials d'acord amb les noves possibilitats dels infants. També els ha de recordar les normes per jugar (en el joc tot està permès excepte fer coses que molestin els altres nens i nenes o que malmetin el material de joc).



L'educador organitzarà l'espai i els materials

Ara els infants tenen més iniciativa per jugar, coneixen molts jocs i són capaços d'organitzar-se. Per tant, l'educador ha de tenir en compte aquestes possibilitats noves dels infants i respectar-ne els interessos i les dinàmiques. Malgrat això, l'educador pot enriquir aquestes situacions. Per exemple, pot participar en el joc, fer propostes i suggeriments, procurar que alguns infants intervinguin en alguns papers que a vegades són monopolitzats per altres infants, fomentar relacions positives en el grup, treure importància al fet de guanyar o perdre i així prioritzar el fet de participar, etc.

En el segon cicle de l'educació infantil, l'educador passa a ser més aviat un animador del joc dels infants.

Les activitats educatives en el lleure

Ma. Lluïsa Cortiella Arasa i Francisca Fernández Rodríguez

El joc infantil i la seva metodologia

Índex

Introducció	5
Resultats d'aprenentatge	7
1 Els tipus d'activitats lúdiques i la seva planificació	9
1.1 La planificació de les activitats lúdiques	10
1.2 Les activitats extraescolars	13
1.3 Les sortides i les excursions	15
1.3.1 Planificació de l'excursió	16
1.4 Campaments	20
1.5 Els casals de vacances	21
1.5.1 Característiques dels casals	22
1.5.2 Objectius dels casals	23
1.5.3 Trets generals d'organització i planificació d'un casal	23
1.5.4 Activitats que es desenvolupen en els casals	24
1.6 Les colònies d'estiu	25
1.6.1 Característiques de les colònies	26
1.6.2 Activitats de les colònies	27
1.6.3 Trets generals d'organització i planificació de les colònies	27
1.6.4 Aspectes comuns en la programació i planificació de colònies i casals	28
1.7 Festes	31
1.8 Tallers	32
1.8.1 Classificació dels tallers	33
1.8.2 Metodologia dels tallers	33
1.8.3 Els tallers com a proposta metodològica per a l'educació infantil	35
2 La intervenció en situacions de conflicte en un context lúdic	39
2.1 El conflicte des del punt de vista constructiu	40
2.1.1 Intervenció sobre els símptomes	41
2.1.2 Intervenció sobre les conseqüències	42
2.1.3 Intervenció sobre les causes	42
2.2 Gestió dels conflictes	43
2.2.1 Aspectes a considerar en els infants de 3 a 6 anys	45
2.2.2 Com posar límits als infants	46
2.2.3 Intervenció en infants amb alteracions de la conducta	49
2.2.4 Els jocs cooperatius en la resolució de conflictes	50
3 L'avaluació de les activitats lúdiques	53
3.1 Tècniques d'observació	53
3.1.1 Disseny operatiu	54
3.1.2 Requisits per a una observació adequada	56
3.1.3 Tipus d'observació	57
3.1.4 Instruments d'observació	59
3.2 Anàlisi de les dades	63

Introducció

Una de les transformacions que l'educació està experimentant és l'obertura d'àmbits i camps d'intervenció. L'escola ha deixat de ser l'únic element que es preocupa per l'educació dels infants. L'educació no formal obre dia rere dia noves perspectives d'intervenció educativa. En el fons, el que també està canviant és el concepte d'educació mateix, que amplia l'abast i obre el discurs al camp social i cultural. D'aquesta manera, el lleure també es va configurant com un espai de preocupació educativa.

El lleure es considera un espai important de la vida dels individus que es pot manipular amb facilitat. La indústria del consum ho ha sabut veure i explotar, principalment pel que fa als infants, ja que disposen de molt temps lliure i tenen una edat òptima per adquirir hàbits, aprenentatges i forjar, d'aquesta manera, la personalitat adulta. Per tant, és un sector fàcil de manipular, i més tenint en compte les hores que cada dia molts infants passen davant la televisió o fent activitats extraescolars.

Malgrat que la majoria d'infants assisteixen a l'escola de manera regular a partir dels tres anys, el grau de coneixements adquirits en les matèries escolars dona nivells baixos que comencen a ser preocupants. L'escola pot aprofitar la flexibilitat i la llibertat del temps lliure per aportar elements de renovació al món educatiu mateix.

Si l'objectiu de l'educació és el desenvolupament integral dels infants i aquests infants actuen en l'àmbit de l'educació formal, no formal i informal, l'educació pel temps lliure -entesa en el sentit d'educar els infants perquè utilitzin aquest temps de manera òptima, creativa i autònoma- també s'hauria de tenir en compte en l'àmbit escolar.

L'educació en el lleure està estretament lligada a altres conceptes, com ara la pedagogia del lleure o l'animació sociocultural. Per tant, les possibilitats d'intervenció educativa són àmplies.

L'educació en el lleure es pot entendre de les maneres següents:

- Com una educació en el sentit ampli del terme, sense cap tipus d'especificitat educativa. Només amb el marc del temps lliure com a element diferencial.
- Com una educació basada en la vivència de certs valors com a objectiu de la intervenció.
- Com la intervenció educativa que es caracteritza per la finalitat d'educar pel temps lliure, és a dir, el temps lliure com a objectiu educatiu.

En definitiva, amb les intervencions es pretendria educar en el temps lliure pel

temps lliure, és a dir, educar mitjançant l'oci. De fet, actualment un dels temes que preocupa és la violència de gènere, que s'ha de prevenir a partir d'una educació en valors que emfatitzi la igualtat entre dones i homes des de l'educació infantil mitjançant activitats lúdiques.

En l'apartat "Els tipus d'activitats lúdiques i la seva planificació" es treballarà la manera de planificar i organitzar diversos tipus d'activitats lúdiques, tant des de l'àmbit de l'educació formal com des de l'àmbit de l'educació no formal, mitjançant el temps d'oci i lleure dels infants.

Atès que és probable que en les activitats lúdiques sorgeixin conflictes entre els infants, en l'apartat "La intervenció en situacions de conflicte en un context lúdic" s'analitzaran i es donaran diverses estratègies d'intervenció que de ben segur resultaran útils a l'educador infantil a l'hora d'implementar aquestes activitats.

En l'apartat "L'avaluació de les activitats lúdiques" s'aprofundirà en diferents tècniques i instruments d'observació del joc infantil.

Per estudiar aquesta unitat us anirà bé tenir un petit esquema o guió de cada apartat, ja que us facilitarà el desenvolupament dels supòsits pràctics de les activitats web, que són la millor manera de treballar els continguts de la unitat.

Resultats d'aprenentatge

En finalitzar aquesta unitat l'alumne/a:

1. Dissenya activitats lúdiques, relacionant-les amb les teories del joc i amb el moment evolutiu en què es trobi l'infant.
 - Té en compte el moment evolutiu dels nens i les nenes en el disseny de les activitats lúdiques.
 - Enumera i classifica diferents activitats lúdiques atenent criteris com són, entre d'altres: edats, espais, rol del tècnic, nombre de participants, capacitats que desenvolupen, relacions que s'estableixen i materials necessaris.
 - Té en compte les característiques i el nivell de desenvolupament dels nens i les nenes per a la programació de les activitats lúdico-recreatives.
 - Analitza els elements de la planificació d'activitats lúdiques.
 - Valora l'actitud del professional respecte del tipus d'intervenció.
 - Valora la importància de defugir de la reproducció de rols i estereotips sexistes en la planificació d'activitats lúdiques.
2. Implementa activitats lúdiques, relacionant-les amb els objectius establerts i els recursos necessaris.
 - Té en compte l'adequació de les activitats amb els objectius establerts en la seva implementació.
 - Justifica la necessitat de diversitat en el desenvolupament d'activitats lúdiques.
 - Estableix una distribució temporal de les activitats en funció de l'edat dels destinataris.
 - Realitza joguines amb diferents materials adequats a l'etapa.
 - Organitza els espais, els recursos i els materials (els espais i els recursos), adequant-se a les característiques evolutives dels destinataris, en funció de l'edat d'aquests i d'acord amb els objectius previstos.
 - Identifica els trastorns més comuns (del joc) i les alternatives d'intervenció.
 - Valora la importància de generar entorns segurs.
 - Valora la importància de la participació dels infants i de les seves famílies en el marc de la intervenció.
 - Realitza activitats lúdico-recreatives ajustant-se a la planificació temporal.
 - Analitza els espais, equipaments i materials lúdics.

3. Avaluua activitats d'intervenció lúdica, justificant les tècniques i instruments d'observació seleccionats.

- Aplica diferents tècniques i instruments d'avaluació a diferents situacions lúdiques, tenint en compte, entre d'altres, criteris de fiabilitat, validesa, utilitat i practicitat per als usuaris de la informació.
- Selecciona els indicadors d'avaluació.
- Extreu les conclusions i explica les conseqüències que se'n deriven per a l'ajust o modificació del projecte.

1. Els tipus d'activitats lúdiques i la seva planificació

Els diferents tipus d'activitats lúdiques que s'estudiaran formen més aviat part de l'educació no formal, tot i que n'hi ha que també s'organitzen en l'àmbit de l'educació formal com ara les sortides o excursions.

Els centres d'educació no formal poden ser un suport important per a la vida familiar. Poden considerar-se com “una assistència i protecció necessàries” per a la família, tal com es diu en el preàmbul de la Convenció dels drets de la infància de les Nacions Unides. Són necessaris per al “creixement i el benestar de tots els seus membres, particularment dels infants”, i perquè la família “pugui assumir plenament les seves responsabilitats dintre de la comunitat”.

Els centres d'educació no formal de qualitat poden ajudar al desenvolupament dels infants i protegir-los d'alguns riscos als quals haurien d'enfrontar-se sense aquesta atenció. Els serveis ofereixen jocs que els nens i nenes no tindrien fora, i els donen l'oportunitat d'aprendre a defensar-se mentre els protegeixen. Els ajuden a ampliar el seu món social i promouen les seves relacions d'una manera més lliure que l'escola. De la mateixa manera, els proporciona l'oportunitat de relacionar-se amb adults que no són ni mestres ni pares i els poden donar altres models socials. Alguns centres planifiquen activitats esportives per a infants i joves, així com activitats artístiques i culturals que no podrien trobar en altres llocs. Ajuden a conscienciar als joves sobre els riscos del tabac, de l'alcohol i les relacions sexuals insegures, a més de protegir els nens contra riscos físics i socials als quals poden exposar-se.

Queda clar, doncs, que l'atenció a la infància mentre els pares estan a la feina és una funció molt important dels centres d'educació no formal. Són un camí potencial cap a altres beneficis: poden millorar la qualitat de vida dels infants, oferir-los protecció de tot tipus i són un mitjà per construir un grup social i solidari.

Encara que la història dels centres d'educació no formal es remunta al segle XIX, el seu desenvolupament és bastant recent. L'auge dels centres d'educació no formal té diferents orígens: la protecció a la infància, l'educació, la igualtat d'oportunitats, la solidaritat.

Es fan activitats d'educació en el lleure tant dins l'àmbit de l'educació formal com dins de l'educació no formal. En aquest sentit, cal distingir:

1. Intervencions educatives en el lleure dins del sistema educatiu. Les trobem en el possible tractament o inclusió de l'educació en el temps lliure dins el mateix currículum escolar, com a continguts transversals.

D'altra banda, també es dona una educació en el temps lliure des de l'escola, encara que de manera més difusa per mitjà de l'àrea de descoberta de l'entorn natural i social: activitats de colònies escolars, visites a granges escola o escoles de natura, etc.

En aquest segon cas es proposa, des d'un espai que no és pròpiament de temps lliure, la vivència d'activitats de temps lliure. Hi ha qui considera que aquestes activitats no poden gaudir de les mateixes connotacions que les activitats que es fan en el temps lliure. Aquí es tractaria d'una "esplaització de l'escola".

2. Intervencions educatives en el lleure fora del sistema educatiu. Constituïxen la dimensió més pròpia de l'educació en el temps lliure. En els darrers anys, davant la proliferació d'oferta lúdica, s'ha fet un esforç considerable per sistematitzar la intervenció. D'aquesta manera, se li ha donat una intencionalitat educativa i, en aquest sentit, el model de l'educació formal ha servit de referent. L'Administració també ha vist la necessitat de regular molts aspectes que no es tenien en compte en la legislació que hi havia per donar resposta a les demandes i a les necessitats socials actuals.

La nova **Llei d'educació de Catalunya (LEC)** reconeix el lleure com a àmbit educatiu, estableix que la Generalitat haurà de regular els requisits i els criteris de qualitat de les activitats d'educació en el lleure i també estableix la possibilitat d'ús de les instal·lacions del centre més enllà de l'horari escolar.

Capítol VI. Educació en el lleure. Article 39. Educació en el lleure

El sistema educatiu reconeix i incorpora el caràcter educatiu de les activitats de lleure, especialment el compromís i la transmissió de valors. Aquestes activitats es poden articular entre els centres educatius i els ens locals, les famílies i les associacions en què s'agrupen i les entitats, les associacions i les empreses d'educació en el lleure, en els diferents territoris.

El Govern, havent consultat el Consell de Governos Locals, i d'acord amb el procediment que determina l'article 162, ha de regular els requisits mínims i ha d'establir els criteris de qualitat a què s'han d'ajustar les activitats d'educació en el lleure, a fi de garantir-ne la contribució al procés educatiu.

Els centres públics, en el marc de llur autonomia, i d'acord amb els ens locals corresponents, poden establir acords amb associacions sense ànim de lucre per autoritzar que utilitzin les instal·lacions del centre més enllà de l'horari escolar.

1.1 La planificació de les activitats lúdiques

La incorporació d'activitats lúdiques a l'educació infantil passa per planificar-les a fi de promoure-les i poder-les avaluar. L'educador les ha de planificar tenint en compte que han de promoure el desenvolupament de les capacitats dels infants i, a la vegada, han de ser significatives en experiències i motivadores.

Totes les activitats s'han de planificar prèviament. Això contribueix a donar seguretat a l'educador, que també es transmet als infants.

Planificació

Tots els elements de la planificació són importants. Heu de reflexionar prèviament sobre cadascun dels elements per tal de poder tenir una visió de conjunt sobre què es vol aconseguir i com s'ha d'aconseguir.

El fet de no improvisar no vol dir que s'hagi de ser rígid i fer sigui com sigui el que estava programat. Ben al contrari, s'ha d'estar atent al desenvolupament de l'activitat i ser flexible per introduir canvis si l'interès dels infants ho aconsella. Pot ser que acabin abans o després del que estava previst o inclús que no es puguin dur a terme totes les activitats que hi havia programades.

Els **elements** que s'han de tenir en compte en la **planificació d'activitats lúdiques** són els següents:

1. Anàlisi dels destinataris. Explicar les dades més importants sobre els destinataris d'aquestes activitats lúdiques. Les més importants són:

- Edat dels infants: s'ha de tenir present el moment evolutiu en què es troben a l'hora de seleccionar els jocs o les activitats.
- Nombre de participants.
- Característiques: l'educador pot saber quins són els interessos i les expectatives dels infants si observa a què juguen o què expliquen.

2. Justificació de l'elecció de l'activitat: Explicar breument en què consisteix l'activitat i la seva finalitat.

3. Objectius de l'activitat: Redactar els objectius operatius o didàctics que es pretenen aconseguir amb l'activitat. Han de ser objectius avaluable.

4. Descripció de l'activitat: Explicar els passos i les tasques que s'han de dur a terme per fer l'activitat, és a dir, ha de quedar clar quina és la intervenció de l'educador/a i quines són les accions que els destinataris faran (infants, famílies...).

5. Metodologia: concretar quines estratègies s'utilitzaran per dur a terme les activitats:

- Elecció i adequació de l'espai. Vetllar perquè sigui segur.
- Temporalització: durada de l'activitat incloent la presentació, el desenvolupament i el final de l'activitat.
- Agrupaments: individual, petit grup, tot el grup.

6. Materials necessaris: s'ha de tenir en compte quina edat tenen els participants, quants n'hi ha, quines diferències hi ha entre ells, etc.

7. Avaluació: ha de permetre que els infants puguin ordenar i sistematitzar els continguts apresos (es poden fer jocs a partir del que van veure). Els educadors han d'avaluar si els infants han assolit els objectius previstos, el desenvolupament de l'activitat, és a dir, l'adequació del lloc, els jocs proposats, la temporalització, etc.

8. Organització de l'activitat: preparació prèvia de l'activitat (reunions de l'equip d'educadors per decidir on es farà la sortida o l'activitat, cerca d'informació del lloc on es vol anar, preparació dels fulls d'autoritzacions dels pares, elaboració de la llista de materials per fer la sortida, preparació de la reunió amb els pares, contractació del mitjà de transport, sol·licitació dels permisos si l'activitat es fa des de l'àmbit no formal, etc.).

L'equip educatiu ha de planificar prèviament totes les activitats que es duran a terme. La planificació ha de ser prou flexible per poder donar resposta a possibles imprevistos.

En la programació d'activitats que incloguin el joc com a recurs metodològic, cada grup de continguts s'ha de relacionar amb les activitats. Aquestes activitats constitueixen el camp experiencial dels aprenentatges. Per això, en la selecció i l'organització dels continguts i les estratègies didàctiques, l'educador/a ha de tenir en compte els **criteris** següents:

- **Qualitat:** les activitats seleccionades han de tenir en compte el desenvolupament de la majoria de capacitats.
- **Adequació:** tenir en compte les característiques dels infants. Per exemple, el nivell d'aprenentatge, els interessos, les vivències, l'ambient en què interactuen, el temps d'aprenentatge.
- **Varietat:** incloure activitats individuals i grupals, d'interior i d'exterior, de moviment i de repòs, d'expansió sensoriomotriu, etc.
- **Motivació:** activitats gratificants i promotores de la singularitat creativa dels infants. El joc és un instrument òptim de motivació. L'educador ha de preparar i organitzar el joc. La seva actitud ha de facilitar el joc a fi de promoure l'interès dels infants per les activitats proposades.

Les activitats d'educació en el temps lliure han de permetre l'aprenentatge, la creació i la diversió.

Les activitats didàctiques han de fer referència a situacions vivencials, que resultin familiars i properes als infants, de manera que constitueixin nuclis d'aprenentatge (els animals de la granja, el bany, etc.).

- **Incorporació:** les activitats han de permetre incloure propostes dels infants (què ens podem emportar per si plou?, si sortim al camp, on dipositarem els envasos buits si no hi ha papereres?, etc.). Aquestes preguntes busquen crear en els infants l'hàbit de preveure i planificar les coses abans de fer-les. Al principi, les respostes poden ser bastant il·lògiques o fantàstiques, però a mesura que es facin més grans seran més coherents. També és important que cada infant participi en el grup i interaccioni amb la resta de companys.
- **Aplicació:** moment de la creativitat i del descobriment.
- **Expressió:** acabada l'activitat, és el moment de la lliure expressió (verbal, gestual, etc.), de la discussió, de posar en comú els descobriments que cadascú ha fet.
- **Sistematització:** necessitat de programar sistemàticament les activitats tenint en compte els criteris anteriors. Cal elaborar una enumeració d'experiències vivencials dels infants. Això permetrà relacionar significativament l'escola amb l'àmbit personal, familiar i social. A partir d'aquí, aquestes experiències es podran relacionar amb els continguts nous. El joc té una

importància especial en la selecció d'activitats d'aprenentatge, ja que crea un ambient permanent de trobada, motivació, creativitat, expressió i goig que no ha de faltar en cap model didàctic infantil.

- **Avaluació:** valoració de l'experiència que s'ha dut a terme i proposta de possibilitats noves.

L'avaluació és l'instrument que ens permet organitzar la comparació entre la situació prevista inicialment i la situació real. Aquesta comparació ens ha de donar informació sobre el grau d'assoliment del que inicialment s'havia previst i dels diversos factors que han fet possible o han dificultat el desenvolupament de les activitats.

L'avaluació és un procés que té un caràcter sistèmic, ja que aborda tots els components que apareixen en la intervenció i és un element que ajuda a prendre decisions sobre les diferents reorientacions del procés, cosa que fa que hagi de ser necessàriament un aspecte molt cuidat dins la planificació.

1.2 Les activitats extraescolars

L'educació extraescolar adquireix sentit en el moment que l'escola activa porta a terme programes d'activitats extraescolars. Els principis de l'escola nova i l'educació sense parets fan que molts mestres programin activitats més enllà de l'estricta marc escolar (colònies escolars, visites a granges escola, etc.) Per tant, aquestes activitats estarien organitzades per l'escola i formarien part del currículum educatiu.

Per mitjà d'aquestes activitats es treballen continguts d'educació ambiental, la interrelació de l'escola amb la comunitat, la recuperació de festes, costums i tradicions, la vivència del cycle festiu anual, etc.

Amb aquestes activitats també s'aconsegueix trencar la rutina escolar pel que fa a l'espai i el temps, la col·laboració de mestres o educadors i monitors. En definitiva, es tracta d'obrir l'escola a la comunitat i que l'escola participi activament en la vida d'aquesta comunitat.

Aquestes activitats s'apropen molt a la concepció d'educació en el lleure, però moltes vegades l'alumnat les percep o les viu com si es tractés de temps de treball, ja que tenen lloc dins l'horari o el període escolar. Per tant, l'actitud o la predisposició envers aquestes activitats pot ser diferent de la que es té del temps lliure. D'altra banda, la interpretació de la família també és molt diferent de la concepció que es té de temps lliure quan l'escola hi intervé. Així doncs, la flexibilitat i el marge de llibertat amb què es plantegen fa que la consideració que se'n té canviï.

En l'àmbit de **l'educació no formal**, però **des de l'escola**, també s'organitzen activitats anomenades *extraescolars*. Generalment, les organitzen l'associació

de mares i pares dels alumnes (AMPA). Es fan fora de l'horari escolar i tenen objectius diferents dels del currículum escolar. Poden utilitzar les instal·lacions i els equipaments de l'escola o no, com ara les activitats de natació en piscines públiques o privades. Les activitats les duen a terme diferents professionals, en funció del tipus d'activitat de què es tracti, contractats per l'AMPA. El finançament s'obté de les quotes de les famílies membres de l'AMPA i dels infants que assisteixen a l'activitat.

També hi ha entitats i empreses privades dedicades a oferir activitats als infants fora de l'horari escolar. Se solen fer als centres educatius, ja que així els infants no s'han de traslladar, o en equipaments municipals. Últimament s'han creat moltes empreses privades especialitzades a oferir activitats de lleure tot l'any. Moltes d'aquestes empreses també acostumen a cobrir la vigilància de menjador. Disposen d'un web que els permet fer publicitat dels serveis que ofereixen. Els interessats també el poden fer servir per posar-s'hi en contacte.



Les activitats extraescolars poden ser molt variades

La tipologia d'aquestes activitats és molt variada. Contribueixen a despertar inquietuds, a reforçar els coneixements d'alguna àrea, a fomentar la creativitat i a desenvolupar valors.

Les **activitats extraescolars** es podrien classificar en tres blocs:

- **Activitats de formació:** són freqüents les d'idiomes i les d'informàtica. Els permeten reforçar o millorar els coneixements adquirits a l'aula. És recomanable que se'ls doni un caràcter més amè i menys acadèmic que a l'escola, perquè els infants no les associïn a una prolongació de la jornada escolar.
- **Activitats artístiques:** en aquest cas l'oferta pot ser molt variada (teatre, plàstica, música, dansa, etc.). Els aspectes que més es treballen són l'expressió i la capacitat creadora. Fomenten la imaginació, la comunicació i la destresa manual i visual. Els infants han de divertir-se mentre les fan i no considerar que són una obligació.
- **Activitats lúdiques o preesportives:** engloben una gran varietat d'activitats de motricitat global, com tallers de jocs, natació, karate, psicomotricitat, etc. Aquestes activitats, a més d'afavorir l'estat físic dels infants, són imprescindibles per ampliar la capacitat de coordinació, la psicomotricitat, la flexibilitat i l'agilitat. Els esports desenvolupen valors importants en els infants, com la disciplina, la companyonia, el respecte, l'esperit d'equip, la superació i la competitivitat. Els esports d'equip són recomanables per a alumnes amb problemes de socialització o tímidesa, ja que ajuden a desenvolupar relacions amb els companys i aporten seguretat. Els esports individuals són òptims per a alumnes hiperactius o amb excés d'agressivitat, ja que aprenen a dominar els impulsos i a descarregar l'energia.

Les activitats extraescolars poden estar organitzades per institucions públiques o privades.

És molt important que l'infant faci les activitats que realment li interessin i que les visqui com una experiència lúdica per tal de no avorrir-les. A més, cal no sobresaturar-lo amb massa activitats, ja que també necessita gaudir d'un cert temps no programat pels adults.

Totes les activitats organitzades pel centre educatiu han de figurar en la programació general anual del centre (PGA). A més a més, les activitats organitzades com a complement de les activitats que es fan a classe s'han d'incloure en la programació de l'àrea corresponent.

Totes les activitats adreçades als infants i organitzades des de l'educació en el lleure, i que es fan fora del lloc habitual de residència i en contacte amb el medi natural o rural que les acull, estan regulades per normativa i han d'estar autoritzades per la Secretaria de la Joventut de la Generalitat de Catalunya.

1.3 Les sortides i les excursions

Els educadors han d'utilitzar els recursos de l'entorn per fer sortides, excursions i visites, cosa que implica obrir-se a les diverses experiències que ofereix l'ambient i tenir un contacte directe amb l'entorn.

En l'educació infantil, les sortides a l'entorn natural proper són un requisit necessari per assolir els objectius educatius de l'etapa. Aquestes sortides han de constar en la programació i s'han de planificar.

Les sortides a l'entorn són un recurs important en l'educació infantil per diverses raons:

- **Són motivadores** sempre que tinguin en compte els interessos i les necessitats dels infants a qui s'adrecen. A més, s'ha de partir de les experiències o els coneixements previs d'aquests infants per aconseguir que l'aprenentatge sigui significatiu.
- **Col·laboren en l'aprenentatge constructivista**, ja que a partir de les experiències que l'infant té amb els objectes i les situacions reals, i no pas amb les representacions o les imatges de la realitat, pot participar activament en la construcció dels seus coneixements.
- **Es basen en el joc**. El joc afavoreix el desenvolupament de les capacitats que els infants han d'assolir, ja que implica participació, activitat, interacció i afavoreix la globalització de les situacions. S'ha d'evitar la falsa dicotomia entre joc i treball escolar.

1.3.1 Planificació de l'excursió

Les excursions...

... són una excel·lent oportunitat per treballar els hàbits, les actituds i valors a través dels continguts transversals d'educació per a la salut i l'educació del medi.

Als annexos del web trobareu un article relacionat amb l'organització de sortides a l'entorn a l'EI.



El nombre d'infants i la seva edat determinen el nombre d'adults acompanyants.

L'èxit d'una excursió es basa en una bona planificació en la qual no es deixi res a l'atzar. A part dels aspectes organitzatius, s'han d'escollir adequadament el lloc i les activitats que es faran en funció de l'edat i les característiques dels destinataris. No s'ha d'oblidar que la planificació ha de ser suficientment flexible per poder respondre de forma àgil a possibles imprevistos.

En l'organització de qualsevol tipus de sortida es poden diferenciar tres fases: abans, durant i després de la sortida.

1. Abans: preparació de la sortida.

- **Escollir el lloc a visitar.** Els educadors l'han de seleccionar en funció dels aspectes següents:
 - **Objectius de la sortida.** Dependran dels continguts que s'hagin de treballar. De totes maneres, hi ha uns objectius comuns a totes les sortides, com ara desenvolupar la capacitat d'observació, respectar l'entorn, desenvolupar l'orientació espacial, elaborar i interpretar plànols, afavorir el llenguatge i la comunicació, potenciar l'autonomia personal, etc.
 - **Edat dels infants.** En aquestes edats es recomana no anar gaire lluny (20-30 km. amb transport en sortides de tot el dia) tenint en compte que els atreu més el que és proper i familiar.
 - **Nombre d'infants.** Determinarà el nombre d'adults acompanyants. A vegades es pot comptar amb la col·laboració d'unes quantes mares acompanyants durant la sortida. És important que l'educador reculli informació del lloc a visitar (mapes, guies, etc.) per tal de poder planificar més bé les activitats.
- **Programar la sortida:**
 - **Fixar les dates i contractar el mitjà de transport,** si fora necessari. Habitualment es va en autobús, però també es pot anar amb transport públic.
 - **Fixar els objectius, continguts i activitats a realitzar durant i després de la sortida.** Per establir les activitats cal conèixer què saben els infants sobre el tema de la sortida, coneixements previs. Es pot saber fent preguntes al grup, demanant-los que facin un dibuix expressant la seva vivència personal i construint un mural col·lectiu amb tots els dibuixos, etc.
 - **Motivar els infants:** apropar-los al tema per tal de despertar el seu interès, per exemple, ambientant l'aula o el passadís amb fotografies del tema, amb la lectura d'un conte, visionat d'un vídeo, la visita al centre d'alguna persona entesa en el tema, fer que s'imaginin que són uns exploradors que aniran a un lloc on no hi ha anat mai cap infant abans, etc.

- **Informar als infants de què faran durant la sortida:** és un bon moment perquè formin grups o equips per fer determinades activitats, escollir el nom del seu grup, preparar les targetes d'identificació de cadascun indicant nom i telèfon de contacte per si es perdés.
- **Explicar què han de portar.** Caldrà fer una fulla informativa per als pares indicant la data de la sortida, lloc, com s'anirà, quin tipus d'activitats es realitzaran i què han de portar els infants (xandall, calçat esportiu, gorra, una muda, esmorsar, algun material específic per alguna activitat, etc).
- **Demandar l'autorització dels pares.** Es pot fer en la mateixa fulla informativa. Cal indicar si la sortida té algun cost per a les famílies. Si la sortida queda fora de l'horari habitual també s'indicarà l'hora de sortida i d'arribada i el lloc.
- **Fer la llista dels materials que hauran de portar els educadors**(llapis, ceres, càmera de fotos, joguines, farmaciola, telèfon, ...)

Les sortides no s'han d'improvisar sinó que s'han de planificar prèviament.

2. Durant: realització de la sortida.

- El dia de la sortida, repartir les targetes d'identificació a cada infant i portar la llista de tots els infants i telèfons, fotocòpia de la pòlissa sanitària del centre. Comprovar que es porta tot el material.
- Durant el viatge es poden fer diverses activitats lúdiques com cantar cançons, jocs verbals, etc. Es pot fer alguna parada breu.
- Una vegada arribats al lloc elegit es van fent les activitats planificades. Es poden fer observacions de coses i llocs utilitzant el major nombre de sentits.
- Observar formes, mides, colors amb els ulls directament i amb lupa de diferents plantes i animals amb els que es troben. Comparar olors, per exemple l'olor del carrer amb cotxes i l'olor del parc o del camp. El soroll dels cotxes durant el trajecte i escoltar els sons del camp. Recollir objectes de la natura (fulles, pedres, terra...). Dibuixar una planta, flor, animal. Els educadors poden fer fotos del lloc i dels infants per comentar-les a la tornada, gravar sons de diferents moments del trajecte.
- Realitzar diferents jocs en gran grup: identificar un objecte amb els ulls tapats, per l'olor, jocs d'exploració i orientació en l'espai, etc.
- Deixar un temps lliure perquè els infants facin el que vulguin.

Animar un viatge en autocar. La carrera del paper

- Material: Dos rotllos de paper higiènic.
- Descripció: Es formen dos equips que corresponen a les dues files dobles de seients de l'autocar. El joc consisteix a anar passant el rotllo de paper, el més ràpid possible, de davant fins al darrera, sense que es trenqui. L'equip que pugui fer arribar el rotllo de paper, el més aviat possible i sense trencar-se serà el guanyador. Si el paper es trenca l'equip haurà de tornar a començar. El primer jugador de cada fila haurà d'aguantar el rotllo de paper.

Durant el viatge, conversar amb l'amic del costat, o mirar el paisatge també són activitats agradables.

El paper de l'educador durant la sortida ha de ser:

- Vetllar per la seguretat dels infants al seu càrrec.
- Acompanyar els infants, escoltar-los i orientar-los però no dir-los què han de recollir o recollir-ho ell en comptes dels infants, ja que són els infants qui han de fer les activitats.

- Estimular l'observació i la recerca per part dels infants i incitar la seva creativitat.
- Actuar en casos de conflictes.
- Respectar i fer respectar el medi ambient. L'educador és un model pels infants per tant, ha de donar exemple, i no només amb paraules sinó amb fets.

A l'apartat "La intervenció en situacions de conflicte en un context lúdic" d'aquesta unitat s'aborda el tema de la intervenció de l'educador en la resolució de conflictes.

3. Després: seguiment i avaluació de la sortida.

- Els dies posteriors a la sortida es poden fer les activitats de consolidació dels continguts treballats durant la sortida i l'avaluació final. S'han de fer activitats que relacionin els diferents continguts afavorint un enfoc globalitzador.
- Es pot comentar a nivell de grup, les experiències personals de cadascun. Que cada equip mostri què ha recollit. Formulen preguntes sobre el què els agradaria saber i busquen solucions amb l'ajuda de l'educador.
- També es poden fer diferents activitats individuals o en petit grup relacionades amb la sortida:
- Comentar les fotografies de la sortida. Escoltar els sons gravats i reconèixer-los.
- Utilitzar el material recollit per a:
 - Fer ordenacions, comparacions i classificacions (totes les fulles són iguals?).
 - Buscar relacions entre elements: coses que són del camp (animals, plantes...) i coses que no ho són (envasos, papers...).
 - Observar algun animal recollit (formiga, caragol, etc.) i veure com es desplaça, què menja?. Plasmar-ho en murals, cartells, etc.
 - Dibuir el que més els hi ha cridat l'atenció de la sortida.
 - Modelar fruites observades amb plastilina.
 - Aprendre jocs, cançons i endevinalles relacionades amb el què han vist.

A partir d'aquestes activitats es poden fer també activitats de reforç i/o d'ampliació per aquells infants que ho necessitin.

Fer una avaluació final amb els infants i amb l'equip d'educadors per reafirmar-se en el procediment seguit o buscar-ne un altre de millor. Comprovar si els infants han assimilat els continguts i el procés seguit per veure si els objectius i les activitats proposades eren adients, per exemple, què ha estat bé?, en què s'ha fallat?, el temps dedicat a cada activitat ha estat suficient?, etc.

En funció d'aquestes valoracions es decidirà si es repetirà la sortida la propera vegada, quins ajustaments s'haurien de realitzar, etc.

És útil per properes ocasions, realitzar una fitxa de cada excursió on s'indiqui el lloc, objectius, activitats que hagin funcionat molt bé, cost aproximat i grau de compliment de les expectatives

Les excursions organitzades des d'entorns no formals també han de tenir en compte els tres moments de planificació, abans, durant i després de l'excursió.

En aquest àmbit els professionals que hi treballen són els monitors sota la responsabilitat d'un director de lleure. És l'equip de monitors qui planifica i organitza l'excursió per seguir tots una mateixa **metodologia** i criteris educatius. Generalment s'utilitza com a metodologia general en les excursions la metodologia activa basada en l'aprenentatge per descobriment a partir de l'observació del medi ambient.

En l'**elecció del lloc** s'ha de tenir molt en compte les característiques del grup d'infants, com ara el nombre de participants, si hi ha cap infant amb alguna discapacitat, l'edat ja que condiciona la seva capacitat física. En la taula 1 teniu una referència de la capacitat física dels infants segons l'edat.

TAULA 1.1. Capacitat física segons l'edat

Edat	Temps que poden caminar	Desnivell
3 anys	30 minuts	50 metres
4 anys	45 minuts	50-100 metres
5 anys	70 minuts	100-150 metres
6 anys	90 minuts	150-200 metres

Les excursions poden ser de mig dia o de tot el dia, en tot cas, convé conèixer de primera mà, abans de fer l'excursió, el lloc i l'itinerari a seguir per poder calcular millor el temps del trajecte a peu, lloc on descansar, si hi ha alguna font o un lloc pla on poder dinar i jugar, etc.

La selecció de les activitats a realitzar durant l'excursió pot ser molt variada i dependrà de l'època de l'any i del lloc on es vagi (platja, muntanya, parc, etc.). En qualsevol dels casos s'han de preparar activitats per realitzar.

Durant el trajecte, si es va amb autobús o tren, per tenir-los entretinguts, es pot cantar, explicar contes, conversar amb el company del costat, o mirar el paisatge, ja que també són activitats agradables. El que no s'ha de fer és jugar des del principi fins al final del viatge.

No s'ha d'oblidar que els infants solen estar excitats per la marxa i el viatge els cansa aviat, convé tenir preparats jocs que els tranquil·litzi i distregui. A continuació teniu un exemple de joc:

De l'Havana ha arribat un vaixell carregat de...

Qui dirigeix el joc elegirà el tipus d'objectes, per exemple, "carregat de fruites" els infants han de dir noms de fruites sense repetir-ne cap. L'infant que primer diu una fruita que ja s'ha dit, se li pot cantar "1, 2, 3, Xavier (el nom de l'infant) escolta bé!" I a continuació es torna a començar amb una altra paraula.

El tipus d'activitats

El tipus d'activitats a realitzar durant l'excursió estarà en funció del lloc elegit i de l'època de l'any.

Aquest joc es pot fer més complicat en funció de l'edat dels infants, per exemple, De l'Havana ha arribat un vaixell carregat de cotxes". Els infants han de dir paraules que comencin per la lletra "C". També, aquest joc, pot ser eliminatori.

Una vegada s'arriba al lloc escollit es poden fer activitats de molts tipus, però normalment es treballen els **eixos** següents:

- **Descobriment de l'entorn natural, social i cultural:** es poden plantejar jocs a activitats a partir d'un eix d'animació (som exploradors), jocs de pistes, jocs motrius, etc.
- **L'alimentació:** es poden treballar els hàbits d'alimentació (què menja cadascú, què porten per beure...) i d'higiene.
- **Cura del medi ambient:** és un bon moment de conscienciar-los de que ho han de deixar tot recollit (dipositar els papers i envasos en bosses i tirar-les després als contenidors).
- **Activitats per després de l'excursió:** es pot comentar què els va semblar l'excursió i es poden realitzar jocs a partir del que van aprendre.

Els jocs no s'han d'improvisar. S'han de portar preparat i no descuidar el material necessari per portar-los a terme, si és que en cal. Per això és tant important la planificació no només de l'excursió sinó també la selecció de les activitats i jocs que es duran a terme.

Què han de portar els educadors? Farmaciola, llista infants participants, autoritzacions, targetes d'identificació, cartilla sanitària.

1.4 Campaments

Els campaments son un tipus de servei que exigeix dels infants un notable esforç físic d'adaptació ja que les condicions en què viuen són molt diferents a les habituals de la seva llar, però també ofereix la possibilitat de viure més estretament el contacte amb la natura.

Els **campaments** son una activitat que consisteix en una estada en un entorn natural en tendes de campanya.

Les tendes tenen fonamentalment la funció de servir per dormir, però segons la grandària del campament pot haver-hi també altres instal·lacions com: una tenda menjador, una tenda sanitària o una que faci les funcions de cuina.

El campament és un recurs idoni per educar el caràcter, l'esforç i la superació personal dels infants. Existeixen dos **tipus de campaments** segons el lloc on es puguin emplaçar:

- **Campaments preinstal·lats** totalment o parcialment en zones habilitades per a aquesta activitat.
- **Campaments mòbils** que els infants ajudaran a muntar.

Els **objectius** del campament són:

- Capacitar els infants per a l'adaptació a un estil de vida més auster.
- Educar l'infant en valors com: la solidaritat, l'esforç, la superació personal i el caràcter.
- Posar-lo en contacte directe amb la natura.

1.5 Els casals de vacances

Els **casals de vacances** són un servei que ofereix la possibilitat que els infants desenvolupin activitats lúdiques i manuals en el seu entorn habitual –al mateix barri, poble o municipi– de dilluns a divendres en èpoques de vacances.

Actualment, els casals o les colònies urbanes són una proposta que es té molt en compte a l'hora d'organitzar el temps lliure dels infants durant el període de vacances escolars. Són molt útils a les famílies que no poden tenir cura dels fills per motius laborals.

Les colònies urbanes s'emmarquen dins l'educació de l'oci i el lleure.

Habitualment s'organitzen en períodes no lectius i utilitzen els espais escolars. Solen ser molt més freqüents a l'estiu, malgrat que, segons les necessitats de la zona, també se'n poden organitzar durant les vacances de Nadal.

A l'hora d'organitzar-les, és important tenir en compte que han de tenir un contingut educatiu ben diferenciat del de l'educació formal.

És un servei molt flexible, ja que permet als professionals que hi participen adaptar-se fàcilment a la quantitat, les característiques i la dispersió d'edats dels participants.

Els casals es diferencien de les colònies i dels campaments en el fet que els infants no s'allunyen de la seva llar i, consegüentment, tampoc no s'allunyen de les seves famílies; les veuen cada dia. L'infant només passa unes hores fora de casa cada dia. En sortir del casal, el pare o la mare el va a recollir, cosa que facilita la relació i la comunicació dels professionals que intervenen en el casal amb els pares dels infants.

Podeu consultar el reglament que regula les activitats d'educació en el lleure en la secció "Annexos" del web.

Els casals de vacances estan regulats pel **Decret 137/2003, de 10 de juny**, de regulació de les activitats d'educació en el lleure en les quals participen menors de 18 anys

Decret 1372003, de 10 de juny.

Article 1: Objecte i àmbit d'aplicació:

1.1. Aquest Decret regula les acampades juvenils, els camps de treball, els casals de vacances, les colònies, les rutes i qualsevol altra activitat assimilable que, sigui quina sigui la seva denominació i característiques, habitualment realitzen les entitats d'educació en el lleure infantil i juvenil, en les quals hi participin persones menors de 18 anys en nombre superior a sis, que no tinguin caràcter familiar i que es desenvolupin a Catalunya, amb una finalitat educativa, cultural, formativa o social.

Article 2: Activitats subjectes i excloses

2.1 El contingut d'aquest Decret és d'aplicació a les activitats organitzades o promogudes per persones físiques o jurídiques, públiques o privades, les persones participants de les quals hagin estat prèviament inscrites a aquestes activitats.

2.2 Queden excloses del compliment d'aquesta normativa les activitats objecte d'aquest Decret que estiguin regulades pel Departament d'Ensenyament.

2.3 Queden excloses del compliment d'aquesta normativa les activitats organitzades, directament, pel Consell Català de l'Esport, o per qualsevol de les entitats inscrites o que tinguin seccions esportives adscrites al Registre d'entitats esportives de la Generalitat de Catalunya.

2.4 Queden excloses del compliment d'aquesta normativa les activitats promogudes o organitzades per centres residencials i d'acolliment, propis o col·laboradors, de la Direcció General d'Atenció a la Infància i Adolescència i de la Direcció General de Justícia Juvenil. Tanmateix, notificaran a la Secretaria General de Joventut la realització de l'activitat amb l'antelació suficient als efectes previstos a l'article 10, apartat 4.

1.5.1 Característiques dels casals

Hi ha diferents tipologies de casals de vacances, ja que cada municipi, en funció de les necessitats i demandes de la seva població, organitza les activitats de forma diferent. Malgrat això, es poden establir alguns aspectes que permeten diferenciar els casals de la resta d'activitats lúdiques. Aquests aspectes diferencials es podrien concretar en els punts següents:

- La major part de casals es fan en torns setmanals o quinzenals, de dilluns a divendres.
- Els horaris varien d'un casal a un altre. Així, poden haver-hi casals amb horari de matí, horari de tarda o d'ambdós.
- Des del casal es pot oferir la possibilitat d'acollida als matins i de menjador als migdies, però els infants sempre tornen a dormir a casa seva.
- El seu emplaçament acostuma a ser en equipaments de lleure o en escoles; en centres cívics o en instal·lacions esportives pròpies del municipi.

- L'agrupació dels infants es fa per edats.
- El treball del casal té com a destinataris últims els infants, però no s'ha d'oblidar mai que les famílies són també un dels objectius principals.

1.5.2 Objectius dels casals

L'objectiu principal dels casals és educar per la convivència, el respecte i la tolerància amb una metodologia activa i participativa basada en el joc i l'animació sociocultural. I per aconseguir-ho, posen a l'abast una sèrie d'activitats lúdiques generalment relacionades amb els temes transversals.

Els objectius dels casals són:

- Permetre el coneixement de l'entorn a partir del treball d'aspectes cívics.
- Oferir els infants la possibilitat de jugar i aprendre amb altres infants de característiques diferents com pot ser la cultura, situació familiar, procedència, etc.
- Gaudir lúdicament d'espais públics com són els parcs, les piscines o els jardins que es troben a l'entorn més proper en companyia d'altres infants.
- Desenvolupar la convivència, el respecte i la tolerància de cadascun dels infants participants a partir de la relació amb altres membres del grup.
- Fomentar el contacte amb altres institucions públiques de caràcter cívic, com per exemple amb la policia local o amb els bombers; així com el contacte amb altres ciutadans com és el cas de familiars i veïns.

1.5.3 Trets generals d'organització i planificació d'un casal

La planificació d'un casal és una tasca que s'ha de fer amb temps suficient perquè tot estigui preparat el dia de l'inici. Això vol dir que com a mínim dos mesos abans ja s'ha de començar amb tots els preparatius.

- Les primeres tasques a realitzar tenen a veure amb “el **màrqueting**” del casal, és a dir, amb la seva difusió, així com amb la presentació del projecte pedagògic en què es recolza. El casal es presentarà a totes les entitats implicades, és a dir, a la direcció de l'equipament on es durà a terme, als pares dels possibles infants destinataris i a les institucions públiques i privades que poden aportar subvencions i ajuts econòmics i materials.

- Durant l'últim mes, la feina s'intensificarà ja que és el moment de preparar les **activitats** i el material d'ambientació del casal, amb la previsió de totes les despeses.
- Després de la posada en pràctica i, un cop acabat el casal i l'estiu, totes les parts implicades s'han de tornar a reunir per fer-ne una **valoració** i una memòria.

1.5.4 Activitats que es desenvolupen en els casals

Exemple de joc de coneixement del medi

El joc de pistes o gimcana: un grup d'infants ha de seguir amb atenció les pistes que han deixat prèviament els organitzadors. Alhora, han d'anar fent diverses proves per aconseguir més pistes. L'infant aprèn a entendre els signes de les pistes, a desxifrar missatges i a relacionar-se amb l'entorn i amb els companys. A la vegada, coneix l'espai del recorregut d'una manera divertida.

Les activitats que es porten a terme són molt variades i accessibles a tots els participants, independentment de les seves circumstàncies personals.

Hi ha activitats que es desenvolupen dins el grup de pertinença (el grup d'edat) i d'altres que es comparteixen amb altres grups, és a dir, amb companys i companyes de diferents franges d'edat.

S'hi fan activitats diverses: tallers, bany, jocs, excursions, visites, etc. Bàsicament, podem estructurar les activitats en les categories següents:

- Activitats relacionades amb el temps destinat a l'**acolliment i el comiat** dels infants. Aquí s'han de tenir en compte tant els infants com els familiars a l'hora de plantejar-les.
- Els **jocs**. Caldrà afavorir els jocs de grup i deixar prou temps per als jocs de pati lliures.
- **Sortides i excursions** fora de l'ambient habitual del casal.
- **Racó de reflexions**, que es durà a terme en algun moment del dia per tal de revisar tot el que s'ha fet i plantejar solucions als problemes, si és que n'hi ha.
- **Treball d'hàbits** per potenciar la responsabilitat dels infants, com ara els hàbits d'ordre i de neteja.
- Les **festes**, tant durant la vida del casal com en la seva cloenda.
- Els **tallers**, que caldrà tenir ben definits.

Les **propostes de joc** més adequades per a l'educació infantil són les següents:

- **Jocs de dinàmica de grup:** de presentació, de coneixement, etc.
- **Jocs d'exterior:** jocs motors, jocs d'aigua i de sorra, jocs a la piscina, jocs amb la mànega. S'ha de preveure tant el joc lliure, a partir dels equipaments disponibles, com el joc dirigit.

- **Jocs per conèixer el medi:** independentment que a les colònies es treballi per centres d'interès o eix d'animació, aquests jocs són molt adequats, ja que possibiliten el coneixement de l'entorn natural i social. Es poden fer jocs de pistes. Per fer aquest joc cal que prèviament s'hagi previst i preparat l'itinerari segons la finalitat que es vulgui aconseguir. Per exemple, conèixer les instal·lacions del casal o de la casa de colònies, conèixer el barri, el parc, etc.
- **Jocs d'interior:** s'han de preveure jocs més tranquils per fer després de menjar o bé per quan fa mal temps i no es pot jugar a l'exterior. Tant els jocs dirigits per l'educador com els jocs de taula tenen un gran valor educatiu.

A l'hora d'organitzar els jocs, s'ha de tenir en compte que n'hi ha d'haver de diferents tipus i s'ha de buscar els moments del dia més adequats per dur-los a terme. Els infants no poden passar el dia fent jocs motors, ja que comporten un desgast d'energia important.

S'ha de preveure temps per llegir i explicar contes, fer tallers, jocs d'interior per als moments de més calor o per després de menjar, en cas que hi hagi infants que no facin la migdiada.

L'avantatge dels jocs d'interior és que són tranquils i afavoreixen la concentració. Els més adequats són els manipulatius, els de raonament lògic, els de memòria o els de taula, com ara el parxís o l'oca.

S'han de preveure i organitzar els espais per fer jocs individuals i en grups petits. També s'haurà de tenir en compte la selecció de jocs, sobretot si els grups són heterogenis.



Moltes de les activitats dels casals es fan a l'aire lliure

1.6 Les colònies d'estiu

Els seus orígens els podem trobar a Europa, concretament a Suïssa el 1876. A Catalunya va ser l'Ajuntament de Barcelona un dels primers a impulsar-les; des del 1906 fins al 1936 es van organitzar colònies escolars municipals per uns 12.000 infants. Aquelles colònies tenien un marcat caràcter assistencial ja que s'adreçaven a infants pobres i malalts de la ciutat de Barcelona per tal que anessin a fer salut al camp juntament amb els seus educadors i educadores, que eren els encarregats de gestionar-les. En començar la dictadura, les colònies van desaparèixer en favor de les organitzacions juvenils de la Falange; únicament organitzacions dependents de l'Església, com el Moviment Apostòlic d'Infants, es van atrevir a organitzar-ne. Ja al final del franquisme, aquestes colònies comencen a tenir un caràcter educatiu, que no assistencial, encara que es continuen adreçant a sectors desfavorits de la població i estan fortament influïdes pel Moviment Escolta.

Amb el naixement dels esplais, les colònies esdevenen una de les principals activitats per treballar amb els infants en temps de vacances.

Les primeres colònies a Catalunya van ser...

... impulsades per l'Ajuntament de Barcelona amb un clar caràcter assistencial i van durar des de l'any 1906 fins al 1936, any en què van desaparèixer perquè va començar la dictadura i es van afavorir les organitzacions juvenils de la Falange, que depenien de l'Església i adquirien un caire més educatiu que assistencial.

En contrast amb els casals, les colònies són sortides de l'entorn més proper amb una durada determinada i que tenen implícit l'allotjament en un edifici propietat de l'empresa que el gestiona o en règim de lloguer o de donació. Impliquen l'allotjament per un determinat període de temps, i les visites dels parents, si s'escau, es concreten en uns moments determinats i prèviament establerts.

Les colònies d'estiu, a més d'estar promogudes pels centres d'esplai, també poden estar organitzades per l'administració pública, autonòmica o municipal, per empreses privades, associacions, parròquies, organitzacions de caire social i pels centres educatius.

Les colònies són activitats educatives que es fan en una casa de colònies o en una altra instal·lació autoritzada, ja preparada i habilitada per a aquesta funció. Aquestes cases disposen d'espais diversificats: menjador, cuina, dormitoris, lavabos i sales diverses, i espais exteriors per fer-hi activitats. Les activitats més habituals són els jocs, les excursions, les sortides i les descobertes, les vetllades, els tallers i els grans muntatges derivats de diferents centres d'interès. Algunes cases tenen piscina.

En algunes colònies es dedica un temps important a fer una activitat concreta (idiomes, esport, fotografia, escalada, coneixement d'una població o país, etcètera) en un indret que convida a fer-ho, són les colònies especialitzades.

1.6.1 Característiques de les colònies

El tipus d'activitats que es realitzen són similars a les que es fan als casals, tot i que es potencien especialment els jocs motors, les curses, el coneixement del medi natural com ara l'observació dels animals i les plantes, els cicles de la natura, l'astronomia, etc. Fomentant les activitats en grup i el desenvolupament de l'autonomia personal.

Cal destacar la importància que els infants convisquin durant uns dies amb altres infants i amb altres adults que no són els de la seva família perquè afavoreix el nivell d'autonomia de cada infant.

El fet d'estar en contacte amb la natura, permet treballar l'observació i el respecte a l'entorn natural.

Així mateix, les colònies es diferencien dels campaments pel tipus d'ubicació on es realitzen, ja que es porten a terme en tendes de campanya.

Hi pot haver campaments preinstal·lats totalment o parcialment en zones prèviament habilitades o bé campaments mòbils en els quals els infants ajuden a muntar-los amb els objectius principals de tenir un contacte directe amb la natura i de capacitar els infants per adaptar-se a un estil de vida més auster. Però aquesta diferència gairebé no existeix a l'actualitat. Es realitzen campaments en edificis convencionals com les colònies.



Amb les colònies d'estiu es facilita el joc a la natura i s'afavoreix el desenvolupament de l'infant, que interactua amb el medi ambient que l'envolta.

1.6.2 Activitats de les colònies

Les activitats que es desenvolupen durant el temps de colònies han estat prèviament programes dels professionals que les duen a terme amb la participació de tots els membres que hi intervenen. Mitjançant les activitats s'aconseguirà l'assoliment dels objectius proposats. Entre les activitats desenvolupades en una colònia destaquen:

- **Les activitats relacionades amb la vida quotidiana**, que giren al voltant de les tasques domèstiques i de la rutina:
 - De neteja i d'ordre personal amb relació al propi cos, amb la roba i amb els materials i estris emprats.
 - De neteja i ordre de la casa o campament.
 - De moments de la vida del grup, ja sigui amb relació al moment de llevar-se i anar-se'n a dormir o l'hora de dinar, sopar, etc.
- **Les activitats relacionades amb el contacte amb la natura**, ja que es pot aprofitar com a recurs el medi natural que envolta la casa de colònies.
- **Les activitats relacionades amb el descans o la relació espontània**, deixant temps lliure perquè els infants puguin xerrar o fer allò que creguin més adient.
- **Les activitats relacionades amb un tema determinat**, un projecte o centre d'interès. Normalment, la trama central d'una colònia desencadena una sèrie d'activitats polifacètiques.
- **Les activitats relacionades amb la vida en grup**, com és el cas de les assemblees, valoracions o vetllades que es realitzen en acabar el dia, com explicar un conte tranquil, cantar o dansar, i que a més a més permeten als infants conèixer el folklore i els costums catalans.

1.6.3 Trets generals d'organització i planificació de les colònies

Organitzar una colònia (cosa que també passa amb els campaments) no és una tasca complicada però sí laboriosa. La seva organització comença molt abans de la sortida, potser a començaments de l'any –si és que es volen organitzar les colònies d'estiu–, data en què els organitzadors ja posen mans a l'obra.

- El procés s'inicia amb l'estudi dels infants, del lloc on es farà, el plantejament del projecte que es durà a terme, la previsió de despeses i el repartiment de tasques i responsabilitats entre els educadors.
- En una segona fase, tota la feina realitzada es posarà en comú amb els pares i mares dels infants per tal que s'hi puguin implicar i participin activament

Podeu consultar a la secció "Annexos" del web el Decret 140/2003, de 10 de juny, d'aprovació del Reglament d'instal·lacions destinades a activitats amb infants i joves. Concretament fa referència als campaments juvenils, les aules de natura, les granges escola, els albergs de joventut i les cases de colònies.

en tot el treball d'organització. A més a més es realitzarà un treball bàsic amb els infants per tal de preparar-los activament.

- La tercera i última fase serà la posada en pràctica de tota l'organització durant els dies triats i a la casa escollida.

1.6.4 Aspectes comuns en la programació i planificació de colònies i casals

A l'hora de preparar i organitzar les colònies d'estiu i els casals, l'equip de professionals que hi intervé ho ha de fer conjuntament i amb prou antelació.

S'ha de planificar i programar els aspectes organitzatius i les activitats que es duran a terme. La planificació i programació de les activitats a les colònies i casals consisteix en:

- **Seleccionar objectius**, buscar un centre d'interès o eix d'animació sobre el qual establir la proposta d'activitats.
- **Desenvolupar i seqüenciar les activitats** pensant amb els recursos necessaris per dur-les a terme. Resulta pràctic fer-ho a partir d'un cronograma, establint lloc, horaris, grups, responsables, etc. La programació de l'activitat es presenta amb la fitxa de cadascuna de les activitats previstes
- **Horari base**. Les activitats que es té previst realitzar al llarg del dia i durant tots els dies que duri les colònies convé tenir-les plasmades de forma esquemàtica.



Promoure la relació amb els altres és molt important en les activitats educatives en el lleure

Recursos organitzatius

El primer pas serà decidir les dates de realització de les colònies i el casal. També s'haurà d'escollir el lloc i la casa de colònies.

Entre la diferent oferta que hi ha, s'hauran d'establir uns criteris per fer la tria, per això s'ha de tenir informació general del lloc, de les instal·lacions, serveis que s'ofereixen, de la zona, etc.

S'ha de tenir en compte les característiques dels infants (edats, sexe, nombre, casos amb necessitats especials, etc.)

1) Respecte l'espai, s'ha de preveure:

- Infraestructura, equipaments, necessitats, mancances... Anàlisi dels espais del projecte: descripció, extensió, grau d'adaptació a la seva funció, ubicació dels espais necessaris. Dades generals de les infraestructures: Descripció física, descripció tècnica, polivalència, adaptabilitat, manteniment, cost, etc.

- Elaboració del mínims i màxims exigibles en els aspectes d'infraestructura per al desenvolupament de les activitats.

2) Recursos materials: En la realització de colònies, campaments o casals d'estiu cal preveure els mitjans tècnics necessaris per portar a terme les activitats del projecte:

- Mitjans tècnics necessaris que necessitem per a l'organització de l'activitat: llums de gas, llanternes, sacs de dormir, material per als tallers, material per als jocs, farmaciola...
- Relació de mitjans tècnics necessaris, especificació dels equipaments, infraestructures, mitjans tecnològics, PC portàtil, telèfon mòbil, connexió internet, etc.

En unes colònies o en uns campaments s'ha de donar, en fer la inscripció, una llista amb tot el que els infants han de portar. En un casal d'estiu potser caldrà donar un full informatiu amb allò que s'ha de portar abans de cada activitat concreta. Aquesta llista és important per dues raons:

- Com a orientació de tot allò que s'ha de portar per participar a les activitats, com per exemple la roba, el calçat, el sac de dormir, el necessari, etc.
- Com a informació de tot allò que s'ha de portar per participar a l'activitat i que degut a les característiques de la nostra programació és necessari portar, com per exemple una llanterna, una gorra, una brúixola, per fer tallers (got de iogurt, rull de cartró de paper de cuina, pot de vidre de melmelada, etc.), una cantimplora, etc.

3) Recursos humans: Descripció de tot el personal necessari per portar a terme l'activitat. Nombre d'educadors i/o monitors. En el cas de les colònies, si ens movem en l'àmbit no formal, cal tenir en compte:

- Que en activitats de lleure infantil i juvenil cadascuna de les activitats ha de comptar amb un equip de monitors, al davant del qual hi haurà obligatòriament un responsable permanentment, el director de l'activitat.
- Que la normativa vigent exigeix que per cada 10 participants hi hagi un monitor i que el director de l'activitat haurà d'estar en possessió del diploma de director d'activitats en el lleure infantil i juvenil, llevat en activitats amb menys de 25 participants, que en aquest cas serà suficient el diploma de monitor.

4) Documentació: La documentació necessària per l'organització de l'activitat: la notificació de l'activitat, el propi projecte, les autoritzacions, la fitxa mèdica, els llistats, l'atenció sanitària, les assegurances, les titulacions, els permisos, etc.

Documentació de suport per a la bona organització de l'activitat pot ser:

Els monitors

L'equip de monitors ha de participar en les reunions de programació de les colònies on també s'ha d'establir el marc ideològic i els valors que s'han de potenciar en l'educació dels infants assistents a les colònies.

Documentació

Per la realització de les colònies s'ha de disposar de la documentació exigida: autorització dels pares, fotocòpia de la targeta de la seguretat social, fotocòpies de les titulacions dels monitors, pòlissa d'assegurança, etc.

- Full d'inscripció: Dissenyar un full d'inscripció pràctic que faciliti als pares i mares el sistema d'inscripció. En aquest full hi podem incorporar l'autorització dels pares i mares o tutors i també la fitxa mèdica que la normativa vigent exigeix.
- Arxiu de la documentació de cada participant: Hem d'establir sistemes d'arxiu que ens facilitin trobar el més ràpidament possible la documentació de cada participant.
- Dossier per als educadors o monitors amb tota la informació dels nens del seu grup.

5) Logística: Tots els requeriment organitzatius a nivell de situació i transport. Coneixement previ de la zona, plànols d'itineraris, transport, etc.

• **De situació:**

- Plànols, itineraris, coneixement previ de la zona.
- Senyalització de com arribar al lloc de l'activitat.
- Organització de les entrades i sortides dels casals.
- Organització de rutes i excursions.

• **De transport:** Transport d'arribada i de tornada dels participants al lloc de l'activitat:

- Transport en autocar a càrrec de l'organització: en aquest cas l'activitat comença en pujar a l'autocar. En aquest cas es contracta un servei de transport escolar i de menors a una companyia de transport.
- Transport a càrrec dels participants: en aquest cas l'activitat comença en el lloc previst per portar a terme l'activitat.
- Pels nostres mitjans, quan anem a l'activitat tots plegats a peu o en bicicleta o en un altre mitja de transport públic, en aquest cas l'activitat comença en el lloc de concentració per sortir tots plegats.

• **De seguretat:** Preveure les mesures de seguretat i prevenció a tenir en compte en l'organització de l'activitat.

6) Difusió: Difusió de l'activitat atenent als públics que va dirigida. N'hi ha de diferents tipus (tríptic, cartell, banderola, falca ràdio, carta entitats, invitació segons "mailing", banderoles, líders d'opinió, reunions, etc.).

- Quantitats respectives de cada tipus.
- Emplaçaments idonis per la difusió segons destinataris elegits.
- Temporalització idònia de la difusió.
- Previsió de mètode d'avaluació de l'impacte de la difusió.
- Pressupost de la difusió.

- Ingressos: quotes dels participants, subvencions, difusió, etc.
- Despeses: lloguer, materials, salaris, transport, etc.

7) Avaluació: Establir els procediments mitjançant els quals avaluarem la consecució dels nostres objectius organitzatius i educatius i establir una metodologia d'avaluació contínua.

1.7 Festes

Les festes són activitats socials i culturals que s'organitzen per celebrar algun esdeveniment popular (Nadal, carnestoltes, etc.). Tot i així, també les pot inventar un educador (una festa d'aniversari, la primera nevada, etc.).

Les festes tenen un gran valor com a recurs educatiu i dinamitzador de grups, ja que quan diverses persones celebren una festa se senten més unides. Per tant, les festes afavoreixen la participació i la comunicació entre les persones i els grups. L'estil de celebració i la comunicació és lúdic, alegre, informal i amb activitats variades.

Les festes tenen un component de tradició. Si hi ha infants procedents d'altres cultures, serà una bona ocasió perquè donin a conèixer les seves tradicions (jocs, contes, plats típics, costums, etc.).

S'ha de procurar que els infants participin activament en la preparació i la celebració (guarnint la classe, preparant la disfressa, fent la recepta, etc.). L'important és que els infants visquin la festa i no tant que l'entenguin. Cal que els infants coneguin els ritus típics de cada festa (cançons, danses, dites, etc.).

En la **planificació** d'una festa es tenen en compte **tres fases**: preparació de la festa, desenvolupament i valoració.

- **Fase de preparació:** amb anterioritat al dia de la festa s'han de preveure reunions d'equip per organitzar-la. Això implica establir criteris d'organització espacial, material o ambiental (preparar els guarniments, la música, els jocs, les activitats, etc.). També s'ha de pensar de quina manera se'n farà difusió, etc.
- **Fase de desenvolupament:** és el moment de la festa. Tota festa es divideix en tres moments: inici, desenvolupament i final. Segons la durada total de la festa, aquests tres moments duraran més o menys. En qualsevol cas, però, el desenvolupament serà el que durarà més.
 - **Inici de la festa:** caldrà fer jocs i activitats per anar animant o per anar donant impuls a la festa mentre van arribant els participants. En les activitats d'inici, es pot incloure música per animar i es poden repartir

L'organització de festes, amb l'ambient d'alegria, és un recurs excel·lent per afavorir la relació, la comunicació i la integració.

targetes amb el nom de cada participant o amb el símbol del motiu de la festa. També es poden fer activitats que sorprenguin i ajudin a introduir-se fàcilment en la festa. Jocs per a grans grups, els jocs de confiança són molt adequats, jocs per promoure la participació de grans i petits conjuntament. Aquests jocs han de tenir una estructura molt senzilla perquè tots s'animin a participar-hi.

- **Desenvolupament de la festa:** en el moment central de la festa es fan les activitats més significatives, les que estan relacionades amb el motiu de la festa. S'han de poder fer diversos jocs a la vegada i hi ha d'haver cartells que indiquin els espais on es duen a terme. Està bé que, en els jocs, els participants obtinguin punts que després puguin canviar per objectes, menjar, etc. No s'haurien d'oblidar els jocs populars (carreres de sacs, el ball de l'escombra, etc.)

- **Final de la festa:** de manera progressiva s'ha d'anar donant fi a la festa per tal que els participants es vagin acomiadant i vagin sortint. Aquesta part pot consistir a fer un berenar, menjar-se el pastís d'aniversari, repartir regals als assistents, cantar una cançó de comiat coneguda, etc. En una festa sempre s'ha de preveure la recollida del material i la neteja de l'espai.

- **Fase d'avaluació de la festa:** s'ha de comprovar si s'han aconseguit els objectius. Caldrà haver establert els indicadors corresponents tant des del punt de vista dels participants com des del punt de vista dels responsables de l'organització de la festa (nivell de participació de les famílies, grau de satisfacció general, incidents i solucions que s'han donat, etc.)

1.8 Tallers

Els tallers tenen com a objectiu fonamental l'adquisició d'unes habilitats concretes per l'infant.

Els infants que hi participen acostumen a estar molt motivats ja que normalment són ells qui escullen el tipus d'activitat que volen desenvolupar, a més a més, l'infant coneix amb anterioritat les metes que es volen aconseguir.

Aquest servei pot ser un recurs independent o formar part d'un altre servei com poden ser unes colònies o un esplai en què algunes de les activitats hagin estat preparades com a tallers.

1.8.1 Classificació dels tallers

En funció de la durada de cada taller podríem establir una primera classificació segons que siguin tallers permanents o tallers de temporada.

- Els **tallers permanents** són tallers que sorgeixen amb vocació de permanència en el temps, demanen una inversió més forta ja sigui econòmica, de mitjans materials, infraestructura o del personal que hi treballa.
- Els **tallers temporals**, segons sorgeixen en moments puntuals, per la qual cosa s'han de poder muntar i des muntar amb facilitat.

El concepte de taller inclou tot tipus d'activitats. Les possibilitats de combinació de diferents matèries són pràcticament infinites, motiu pel qual es fa difícil una classificació rigorosa, ara bé, com a guió orientatiu podem fer una classificació segons les matèries que es tracten:

- Tallers d'expressió plàstica i manualitats:
 - Fang o guix
 - Dibuix o pintura
 - Estampació Material
 - Reciclatge
 - Papiroflèxia
- Tallers relacionats amb la natura:
 - Jardineria
 - Cura d'animals
 - Fenòmens meteorològics
 - Astronomia
- Tallers relacionats amb l'expressió musical:
 - Confecció d'instruments musicals
 - Danses
 - Coral
 - Ritme i percussió
 - Instruments

Tallers

Els tallers de teatre, d'informàtica o de cuina, podrien ser exemples de tallers permanents. Un taller de titelles o de mòbils, podrien ser exemples de tallers temporals.

1.8.2 Metodologia dels tallers

La metodologia dels tallers possibilita que cada infant progressi en la construcció dels coneixements d'acord amb el seu ritme personal de treball i en fomenta la

integració social de forma cooperativa i solidària. Es fonamenten en la pedagogia activa centrada en l'infant però que a la vegada afavoreix la integració en el grup.

Cada sessió de taller es divideix en tres **moments**:

- Explicació de l'activitat a fer.
- Desenvolupament de l'activitat.
- Posada en comú i valoració.

Els **tallers de fabricació de joguines** amb material reciclat representen unes experiències molt enriquidores per als infants, ja que permeten treballar els aspectes següents:

- Educació per al consum com a tema transversal: no comprar-ho tot.
- Valoració del material reciclat, que serveix perquè facin joguines divertides.
- Valoració i utilitat de les joguines que han creat.
- Cura de les joguines.
- Respecte al medi ambient.
- Creativitat i utilització alternativa de materials.
- Socialització i treball en grup.



Els tallers estimulen la creativitat

Per fabricar joguines es necessiten diversos materials específics. Com que la majoria no poden estar a l'abast dels petits, s'hauran de desar en una prestatgeria alta o en algun altre espai segur (cola, tisores grans, grapadores, cúters, etc.).

Durant l'activitat de tallers, cal allunyar els infants més petits de les prestatgeries en què hi ha les seves joguines o bé crear algun tipus de separació que ofereixi seguretat. Si és possible, és millor fer els tallers en altres espais.

Quan els infants són tan petits, és normal que no respectin les orientacions que se'ls donen i que no facin el que es pretén. Per això convé evitar que es distreguin amb altres objectes aliens a l'activitat.

Els educadors s'han d'encarregar de presentar els materials, que han d'estar nets i ben cuidats, en envasos agradables i han de ser assequibles per als nens. Han d'eliminar els que estiguin trencats i els que ja no serveixin i guardar les parts que encara es puguin utilitzar. També han de retirar els que es puguin restaurar i, un cop restaurats, els han de mostrar com si fossin una conquesta perquè els podran tornar a fer servir. S'ha de mostrar als infants la quantitat de fitxes o peces, perquè es vagin acostumant a localitzar-les si els cauen a terra. Convé numerar els materials perquè els adults els puguin localitzar més fàcilment.

1) En començar l'activitat se'ls ha d'explicar de manera tranquil·la, senzilla i molt clara què faran i on són i com cal utilitzar els materials:

- S'ha de seguir una seqüència determinada perquè la vagin associant a les accions que vindran a continuació, aprenguin a esperar-se i no es llancin sobre el material.
- Els materials s'han de col·locar en una zona determinada, com ara al damunt d'una taula o al damunt de la catifa.
- Els materials han de ser en envasos que puguin anar identificant per mitjà de dibuixos simbòlics i rètols escrits que assenyalin què contenen.
- Se'ls ha de dir on és el material i se'ls l'ha de donar a mesura que el necessitin.

L'aprenentatge del manteniment, tant dels espais com dels objectes que s'utilitzen en qualsevol de les activitats amb els infants, es pot considerar integrat en el tema transversal d'educació ambiental i de respecte al medi. És l'entorn concret en què els nens actuen. Per mitjà de les experiències lúdiques poden adquirir consciència del valor que té i de la importància de tenir-ne cura.

2) Durant l'activitat: A l'hora de fer servir el material o les joguines, cal transmetre als infants la seguretat que n'hi ha prou per a tots. Convé fer-los saber que no cal que acumulin els objectes. Als nens i les nenes que tenen mancances els costarà més d'entendre. De fet, acumular les joguines o el material expressa aquesta falta.

3) Una vegada finalitzada l'activitat: Cal guardar el material adequadament perquè es conservi bé i es pugui fer servir la pròxima vegada que es necessiti.

És el moment d'adquirir l'hàbit de recollir. No sol ser fàcil d'aconseguir. L'educador ha de col·laborar amb els infants i els ha de recordar que ho han de fer perquè les joguines i els materials no es perdin ni s'espatllin i perquè l'endemà els puguin trobar. En el cas de les activitats en què han col·laborat les famílies, la recollida del material s'ha de fer en grup i amb repartiment de tasques: netejar-lo, classificar-lo i col·locar-lo en caixes, separar el material espatllat, veure si es pot arreglar, etc.

1.8.3 Els tallers com a proposta metodològica per a l'educació infantil

R. Tavernier, a *La escuela antes de los seis años*, defineix el taller com una organització de treball que permet arribar a realitzacions individuals o col·lectives (amb distribució de responsabilitats o sense). Aquestes realitzacions poden ser produccions materials (pintura, ceràmica, costura, etc.) o no materials (produccions sonores, lectura, dansa...)

L'organització de les activitat per tallers és complexa i afecta el conjunt de la programació, és una proposta que emfatitza la cooperació, el treball en equip, l'acció i el descobriment.



Taller d'activitats

Sovint, aquesta organització de tallers sobrepasa les possibilitats de l'aula i ocupa altres espais dintre de l'escola. Igualment poden sobrepasar les possibilitats dels educadors que poden necessitar per al seu funcionament altres col·laboradors: pares, talleristes, voluntaris...

L'organització de l'escola per tallers suposa un replantejament dels rols tradicionals a l'escola. Els infants guanyen protagonisme i es converteixen en els principals actors del seu procés d'aprenentatge i l'educador deixa de ser el líder director del grup per convertir-se en el seu coordinador i animador.

En el taller, els infants gestionen la seva acció des del començament fins al final. Decideixen quin projecte volen portar a terme i quin camí s'ha de seguir per arribar-hi. En aquest sentit, els tallers potencien l'autonomia infantil, l'autoestima i les habilitats socials, alhora que permeten a l'infant conèixer i interioritzar el seu entorn físic i cultural.

El taller requereix un espai, una ambientació i uns materials específics per a tot allò que es vulgui produir. En funció d'aquest producte, es posaran en marxa les capacitats i habilitats de l'infant per imaginar què vol fer i per resoldre com i quan fer-ho.

C. Merino i E. Fernández (1989) consideren **tres aspectes de l'organització de tallers**: l'autogestió del treball, l'organització de l'espai i l'activitat al taller.

L'autogestió

L'activitat parteix de la cooperació entre infants i entre infants i educador. L'educador coopera amb els infants ajudant-los a prendre consciència de les seves accions i de les interaccions que es produeixen entre tots a través de la comunicació.

El punt de partida de l'activitat del taller serà l'interès dels alumnes per alguna o algunes qüestions que s'aniran configurant com un projecte després d'una fase de discussió i planificació cap a una resposta o solució. Els passos que s'han de donar per iniciar l'activitat consistiran en el següent:

- Expressió i anàlisi d'idees.
- Formació de grups de treball.
- Concreció dels mitjans necessaris per portar a terme les diferents tasques.

L'organització de l'espai

Per fer tallers a l'escola, cal disposar d'espais mínimament amplis i fàcilment accessibles. Aquests tallers abastaran tot el ventall d'activitats que es poden fer en aquesta etapa educativa. Ha de ser un ambient ben estructurat que pugui donar resposta a les necessitats i expectatives dels infants.

A la secció "Recursos de contingut" de la unitat, al web de l'escola El Tomillar, trobareu exemples d'organització per projectes.

L'ambientació d'aquest espai s'anirà fent progressivament i en funció de l'activitat desenvolupada pels infants, que participaran activament en aquesta ambientació. Els infants aniran coneixent els materials i les eines que els ajudaran a portar a terme el que volen fer. Igualment entre tots consensuaran les **normes de funcionament del taller**:

- Escollir lliurement què volen fer.
- Tenir cura del material: no malbaratar-lo i conservar-lo bé.
- Deixar els materials endreçats.
- Utilitzar símbols per identificar materials, eines, espais, activitats.
- Decidir lliurement i opinar sobre el projecte durant tota la seva realització: inici, procés i final.

L'activitat al taller

Al taller, es posen en joc les habilitats infantils comunicatives, socials i de raonament. El fet que les seves iniciatives i les seves opinions siguin considerades, els donarà molta satisfacció i n'afavorirà l'autonomia i autoestima.

El treball als tallers sol tenir tres **fases**: organitzar la classe, assumir responsabilitats i elaborar i implementar el projecte.

- **Organitzar la classe.** Els infants participen en l'ambientació del taller distribuint espais i materials. Es tracta d'una activitat altament creativa ja que els infants es van adonant de per què prenen una decisió i no una altra; s'inventen codis per tal de classificar espais, materials i tipus d'activitats; resolen a través del diàleg els problemes que tenen plantejats, etc.
- **Assumir responsabilitats.** Per desenvolupar la tasca que s'han proposat, cal que distribueixin funcions i que assumeixin responsabilitats respecte al que ha de fer cadascú. Els infants han de participar en l'elaboració de les normes de funcionament del taller i posteriorment les hauran de respectar. Hauran de valorar el seu propi procés d'aprenentatge a través de les tasques i activitats encomanades a cadascú i al grup, introduint els canvis que calgui en l'organització i en les normes per tal d'arribar a aconseguir els objectius proposats.
- **Elaborar i implementar el projecte.** Quan els infants comencin a agafar responsabilitats es podrà començar a treballar vertaderament en equip. Cada equip haurà de fer el següent:
 - Elaborar el projecte de treball: aporten idees, les discuteixen i prenen una decisió.
 - Distribuir les tasques i accions que s'han de realitzar, deixant el més clar possible on es vol arribar i quina és la funció de cadascú.



El taller de pintura

- Triar un membre, que farà de coordinador.
- Portar a terme les activitats que prèviament s'han decidit entre tots. L'educador està present i ofereix el seu suport sempre que calgui.
- Fer una valoració del funcionament del taller.

Els infants han de conèixer com estan organitzats els tallers, com funcionen i quina és la manera més adequada de treballar-hi, utilitzant els materials i eines correctament i de manera creativa.

La **metodologia dels tallers** es basa en la participació activa de totes les persones implicades, en un ambient de creativitat, responsabilitat, independència, solidaritat i tolerància.

2. La intervenció en situacions de conflicte en un context lúdic

Els educadors i els pares són el model principal per als infants i, per tant, han d'intentar ser un bon exemple per a ells. Els educadors i els pares no poden exigir als infants que facin el que ells mateixos no compleixen.

És molt important que els adults estiguin d'acord entre ells. En cap cas un adult ha de desautoritzar un altre adult en públic, ja que és humiliant i, a més a més, és un mal model de conducta envers els infants que ho presenciïn. Per tant, com a equip educatiu, cal fer el següent:

- Establir acords sobre l'estil educatiu.
- Dialogar, cedir i buscar punts d'acord en cas que hi hagi punts de vista diferents. No hi ha una sola manera de fer les coses.
- Valorar positivament les iniciatives de cadascú i repartir-se les feines, però compartir responsabilitats.
- Ser positiu, cooperar i treballar en equip és el millor.

El repte és començar a fer veure a l'alumnat que cooperar, posar les nostres habilitats a disposició del grup, és millor, no solament des del punt de vista ètic, sinó també des del punt de vista de l'eficàcia. Cal treballar des dels jocs cooperatius, però també s'han de cercar formes de treball i d'aprenentatge cooperatiu, trobar alternatives als jocs i les joguines competitives.

Actualment, en la majoria de famílies i a l'escola imperen les relacions democràtiques i afectuoses entre els infants i els adults. Està ben vist que els nens i les nenes discuteixin, portin la contrària o, fins i tot, s'oposin totalment a les idees de l'adult. Això implica renunciar a les imposicions i optar per l'afecte com la millor arma per fer-los entendre qualsevol principi. Plantejat així sembla fàcil, però no ho és.

Els infants estan atents a tot el que passa al seu voltant i reben influències d'altres infants, adults i de la televisió. Això significa que els pares i els educadors no solament els han d'ensenyar què és correcte, sinó que també els han de fer entendre perquè determinades actituds no són desitjables i, per tant, no les han d'imitar.

En conseqüència, els pares i els educadors són qui han d'imposar uns límits als infants, perquè sàpiguen el que està bé i el que està malament, el que es pot tolerar i el que no.

Una educació excessivament permissiva és tan perjudicial com una d'autoritària. Per tant, el més recomanable és un terme mitjà. El component socialitzador del joc és un marc excel·lent per treballar les normes de convivència bàsiques.

S'ha de ser coherent...

... si no volem que diguin paraulotes, tampoc les podem dir nosaltres. Si volem que tractin algú amb respecte, nosaltres també haurem de ser respectuosos. No els podem dir que no cridin si nosaltres els cridem.

S'ha de ser afectuosos amb els infants; han de saber que tenen l'amor incondicional de l'adult.

Els infants necessiten normes i límits ben definits, però també prou espai per desenvolupar-se amb llibertat. Donar-los cada cosa en la mesura justa és el repte més gran a què s'afronten pares i educadors.

2.1 El conflicte des del punt de vista constructiu



L'educador aportarà elements als infants perquè resolguin els seus conflictes de forma constructiva.

Des d'un punt de vista constructivista de l'aprenentatge, no es poden considerar problemàtiques les situacions associades a moments específics en cadascun dels processos que es recorren per a aconseguir-los. Això, però, no significa que no es necessitin intervencions ajustades per superar-les. Precisament, l'enfocament educatiu es refereix a aprofitar aquestes situacions problemàtiques com a mecanismes de retroalimentació positiva, mentre que provoquen la necessitat de dissenyar estratègies resolutives vàlides. El problema, per Piaget, és l'avantsala necessària per al coneixement, ja que implica l'assimilació de les claus que intervenen en aquella situació i l'acomodació del pensament cap a una estratègia adequada. Així, per exemple, per superar una situació de conflicte en l'ús d'una mateixa joguina per més d'un infant, es pot, no solament establir un torn, sinó fer que aquest torn impliqui una aportació de cadascun dels infants per tal de millorar l'ús d'aquesta mateixa joguina. Per exemple, un puzle i les peces que té pot implicar, a l'hora de repartir-les entre els infants, no solament una oportunitat de col·laborar, sinó fins i tot de cooperar cap a un bé únic i comú, és a dir, construir el puzle.

Per determinar si una situació és problemàtica o no cal considerar i diferenciar els elements següents:

1. **Síntoma:** Un símptoma del comportament dels nens són les seves actuacions, les conductes que s'observen. Si no s'adapten al que es considera adequat per a tot el grup, serà necessari ensenyar i aprendre a ajustar les normes establertes.
2. **Conseqüència:** La conseqüència d'un comportament problemàtic és precisament la dificultat o el dany que causa en relació amb els elements següents:
 - **Un mateix:** són els símptomes que passen més desapercibuts, ja que es presenten transparents, pràcticament freturosos de símptomes directes. Els sofreixen els nens que no són conscients dels seus drets i els cedeixen davant les demandes dels altres.
 - **Els altres:** si resulta agressiu per a ells.
 - **L'activitat:** que s'està realitzant, impedit el seu desenvolupament harmònic.
 - **Els objectes:** o materials que s'utilitzen de manera no adequada o que no es cuiden i es deterioren.
3. **Causes:** La causa és l'origen del símptoma. Caldrà saber interpretar-la perquè atorga diversos significats al símptoma mateix i a les conseqüències.

S'aconsellen diferents intervencions educatives. Com a possibles causes de les situacions no satisfactòries s'identifiquen les següents:

- **Les circumstàncies superen l'educador.** Això pot passar per diversos motius:
 - L'educador passa per una situació d'estrès i no ha pogut engegar els mecanismes necessaris per dirigir la situació.
 - L'activitat no estava prevista i presentava manques en la provisió de materials a utilitzar.
 - Les activitats que s'han plantejat no s'adequaven a les possibilitats de l'edat del grup.
- **La causa està associada a un procés de creixement i maduració personal.** Si la causa que s'interpreta d'un símptoma, per més preocupant que sigui, està associada a un procés de creixement i de maduració personal, que és el que sol passar en la majoria dels comportaments dels infants a aquestes edats, no s'ha de considerar ni una manca ni un problema.

El grau de tolerància davant una conducta agressiva el determina la manera com s'interpreta.

2.1.1 Intervenció sobre els símptomes

El tractament sobre els comportaments que plantegen conflictes a l'escola infantil no ha de pretendre eliminar-los. S'inicia amb l'acceptació de la seva presència en el desenvolupament normal de la convivència i es planteja un tractament educatiu com a alternativa, perquè els nens siguin capaços d'autoregular-los.

- **Comportaments que l'educador pot deixar passar:** per exemple, provar de fer el contrari del que diu l'educador.
- **Comportaments que no s'han de tolerar:** els comportaments que impliquen conseqüències abusives envers els altres. S'han de tallar immediatament. La intervenció de l'educador consistirà a marcar el límit corresponent, perquè els infants experimentin la prohibició.

Es pot ser tolerant quan...

... un infant toca un objecte que no ha de tocar. Si no és greu, s'ha de tenir certa tolerància, però cal comunicar-li amb la mirada que se l'ha vist.

Aquest establiment de límits representa una actuació decidida mitjançant la qual l'educador demostra davant el grup la seva autoritat i el seu poder. En aquestes edats els dona seguretat i facilita l'obediència. Cal considerar la necessitat d'una intervenció que resolgui una situació intolerable des d'un punt de vista educatiu i del seu aprenentatge.

Perquè els infants no assoleixin comportaments inadequats, cal incorporar en les seves conductes una sèrie d'estratègies que els permetin autoregular els seus impulsos. Són les que fan referència a la intervenció sobre les causes.

2.1.2 Intervenció sobre les conseqüències

El fonament de qualsevol comportament que se sol·liciti als infants ha d'estar relacionat amb les conseqüències gratificants que tindrà.

- **El seu grau d'adequació o de "bondat"**: s'ha de concretar que beneficia els altres, l'entorn i, evidentment, un mateix. La idea principal seria que "no és bo el que perjudica els altres".
- **El seu grau d'inconveniència o de "maldat"**: el determina el dany que produeixi als altres, a l'entorn i a un mateix, fins que puguin entendre que hi ha un sistema de relació que cal arribar a assolir.

Com a idea fonamental, s'ha de destacar que els perjudicis infligits perjudiquen tot el sistema. La intervenció sobre les conseqüències consistirà a expressar i manifestar les pèrdues i els perjudicis que per a tots implica un comportament inconvenient, i a proposar una compensació que han de fer especialment els qui hi estan directament implicats i tot el grup, per tal d'equilibrar de nou la situació. Caldrà adequar sempre aquesta compensació a les possibilitats dels infants.

Els professionals d'educació infantil han de considerar que la majoria de les conseqüències problemàtiques que es presenten a la seva aula són degudes al procés maduratiu dels nens i les nenes. Els resulta molt difícil aplicar qualsevol estratègia perquè les estan aprenent.

2.1.3 Intervenció sobre les causes

L'educador ha de saber que...

...la majoria de conseqüències problemàtiques que puguin aparèixer en les relacions entre els infants són degudes a la seva immaduresa.

Aquest tipus d'intervenció consisteix a ajudar els infants, a acompanyar-los mentre creixen. S'ha de promoure la confiança en les seves possibilitats i així evitar que adquireixin una consciència negativa sobre la seva identitat i les seves possibilitats. Ajudar-los a créixer, que és el mateix que recórrer amb ells el procés de la seva maduració, és aportar-los estratègies que els facilitin una regulació dels seus impulsos.

L'actuació per resoldre un comportament inadmissible resulta necessària però insuficient. Per tant, s'ha de completar amb l'ensenyament d'estratègies d'autoregulació que incideixin sobre les causes que originen els comportaments no desitjats.

Aquestes estratègies tenen dues vessants: l'una és **cognitiva** i caldrà adaptar-la a les possibilitats dels infants, ja que consisteix a adonar-se del que passa i raonar-ho. L'altra consisteix a ser capaç de **controlar els primers impulsos** per dirigir els esforços a aconseguir el que és més beneficiós per a un mateix i per als altres.

En les relacions socials és normal que apareguin conflictes. Cal tenir, doncs, estratègies i habilitats per resoldre'ls adequadament, sense violència. Així, no ens ha d'estranyar que durant el joc sorgeixin conflictes entre els infants. Són freqüents, per exemple, les disputes que es creen perquè diversos nens volen una mateixa joguina. En aquest cas, val la pena comprovar que hi ha prou joguines per a tots, ja que l'escassetat fomenta els conflictes. La majoria de vegades, però, el problema no és aquest.

L'educador només intervindrà quan sigui absolutament necessari i ho farà per recordar i fer respectar les **normes** per poder jugar:

- No es poden fer coses que molestin als companys.
- S'ha de fer un bon ús de les joguines i materials.
- Les joguines, després de jugar, s'han de recollir i desar al seu lloc.



Les normes són necessàries per conviure

La intervenció de l'educador en les situacions de conflicte ha d'anar adreçada a ensenyar als infants a arribar a acords, a negociar o compartir i d'aquesta forma, arribaran a ser capaços de resoldre per si mateixos els seus conflictes.

2.2 Gestió dels conflictes

Un cop d'ull a les causes que generen conflictes a l'aula ens assenyala que la majoria estan provocats per una atmosfera competitiva i intolerant, una comunicació molt pobre, la inadequada expressió de les emocions, la manca d'habilitats en resolució de conflictes i el mal ús del poder per part dels adults.

Caldrà promoure les condicions per tal de crear un clima adequat i afavoridor de relacions cooperatives que disminueixin el risc de nous esclats, aprenent a tractar i solucionar les contradiccions abans no arribin a convertir-se en antagonismes:

1) Gestió positiva de les emocions. Verbalitzar i animar a verbalitzar els sentiments ajudarà a gestionar els conflictes de manera més positiva. Caldrà doncs treballar l'autoestima, la identitat, el sentiment de pertinença a un grup, etc.

En aquest sentit caldrà augmentar el vocabulari de les emocions, posar en pràctica tècniques i jocs que permetin coneixes i integrar-se en un ambient de confiança i responsabilitat.

Generalment, els adults volen tractar als nens de manera justa, pacient i respectuosa. Però a vegades es senten desorientats tan bon punt apareixen les primeres enrabiades o l'infant es mostra trist o angoixat.

Els infants han d'aprendre a conviure amb aquests sentiments, perquè quan siguin grans els experimentaran moltes vegades, i cal que els coneguin i que aprenguin

Hem d'entendre que...

... la tristesa, la ràbia o la por són tan inherents a la vida com l'alegria i l'amor. No hem de rebutjar aquests sentiments.

Funció catàrtica del joc

El joc compleix una funció catàrtica, ajuda a elaborar les situacions que l'infant no comprèn, que li causen conflicte o confusió i que no sap ni pot acceptar.

a sobreposar-s'hi, a consolar-se ells sols (no sempre tindran algú al costat per fer-ho), i a no deixar-se abatre per la pressió sinó tornar el més aviat possible a la normalitat.

El joc pot alliberar tensions i conflictes interns. Un infant pot traspasar a l'activitat lúdica la representació d'un conflicte existent a la vida quotidiana i, mitjançant el joc, buscar la solució desitjada que la realitat no li pot oferir. És per aquest motiu que hi ha la necessitat de potenciar tota mena de jocs en els quals els infants tinguin l'ocasió d'experimentar i de controlar les seves emocions, pensaments i sentiments. A través del joc simbòlic l'infant podrà anar elaborant aquestes emocions.

Perquè un infant gosi expressar la seva opinió, encara que aquesta no agradi al grup, fa falta que hagi tingut aquesta llibertat a casa seva. Se'ls ha de permetre des de molt petits opinar. Si no escoltem als infants, si no els deixem acabar les frases i, per contra, els renyem quan ens interrompen, serà difícil que desenvolupin la confiança en sí mateixos. En aquest sentit, són molt adequats els jocs de confiança.

2) Gestió dialogada de conflictes. Caldrà aprendre a analitzar, a negociar i a buscar solucions creatives mútuament satisfactòries que permetin als infants aprendre a resoldre per ells mateixos els seus conflictes. Per tal que ningú se senti humiliat o ofès mentre es discuteix un conflicte, cal establir una sèrie de **normes**:

- Tothom ha de tenir l'oportunitat d'exposar el seu punt de vista. Mentre un parli, els altres l'hauran d'escoltar amb atenció.
- És preferible tractar els temes un cop els ànims s'hagin refredat.
- Cadascú hauria de poder explicar obertament perquè està enfadat o què és el que no li ha agradat o molestat. Per això és necessari que, d'entrada, ningú no s'ofengui ni passi al contraatac si se sent criticat.
- Tots han de plantejar les seves propostes per solucionar el conflicte. Tothom ha d'estar disposat a cedir en alguna cosa per tal d'arribar a un acord.
- Si l'adult prohibeix alguna cosa, ha de saber explicar el perquè.

3) Habilitats comunicatives. Una bona comunicació és fonamental en el procés d'aprendre a resoldre conflictes de forma no violenta.

Caldrà tenir en compte els diferents canals de comunicació i la seva importància: la comunicació verbal (el llenguatge, el què i el com diem les coses) i també la no verbal.

Caldrà també aprendre a escoltar amb tots els sentits (escolta activa, parafraseig, preguntes obertes, etc.), a vigilar la tendència a dir que no.

Treballar els aspectes de la comunicació implica moltes més coses: aprendre a aprendre i a usar la paraula, a expressar-se, a no interrompre quan parla un altre, a posar en pràctica tècniques que permetin un repartiment just de la paraula, etc.

4) El llenguatge verbal i no verbal en la comunicació amb els infants. Els infants, especialment els petits, són molt sensibles a la manera en que els adults

En cap cas s'ha de ridiculitzar o humiliar l'infant. Tampoc se l'ha de comparar amb altres. Les comparacions són odioses.

els hi parlen. El to de veu, els gestos, les mirades,... signifiquen molt per a ell, més que no pas el significat de les paraules. Un to de veu incorrecte pot fer-li creure que en realitat no se l'està renyant, que es tracta d'un joc i per tant, no s'ho prendrà seriosament.

- **Per mostrar desaprovació.** L'educador per mostrar autoritat o si ha de renyar a algun infant, no ha de cridar ja que amb aquest comportament es potència que ells també ho facin. Si són ells els que criden, no s'ha de respondre cridant, és millor dir-los que només els fareu cas si parlen sense cridar.
 - Cal apropar-se a l'infant amb qui es vol parlar, ajupir-se a la seva alçada per tal de mirar-lo directament al ulls, però mai per sota.
 - Si un infant fa rebequeries i arriba a una situació de descontrol: cal agafar-lo dels braços fermament, però sense fer-li mal. Demanar-li que ens miri a la cara i ens escolti.
 - Amb un to de veu greu, però sense cridar, parlar demostrant seguretat, amb un to ferm, però no ha de ser un to enfadat, comunicar-li que s'està disgustat.
 - Dir-li allò que no fa bé, utilitzant paraules clares i entenedores. S'ha de ser concís i s'ha de deixar clar que és el mal comportament el que no ens agrada però sense posar en dubte el nostre afecte per la seva persona .

- **Per mostrar aprovació.** Si un infant fa sense rondinar una cosa en la que habitualment dóna problemes, s'ha d'elogiar el seu bon comportament. L'educador ha de marcar els petits èxits de l'infant amb la seva aprovació, sinó és molt probable que la propera vegada intenti cridar l'atenció de l'adult portant-se malament. L'educador ha de saber que quan un l'infant li parla, s'ha de mostrar interessat pel que li vol explicar, per demostrar-li que l'escolta, l'ha de mirar a la cara, inclinar el cap lleugerament cap a un cantó, i mantenir l'atenció amb la mirada per sota dels ulls de l'infant (recorre amb la mirada el triangle format per la boca i els dos ulls).

5) Treball de la diversitat. Enfrontar un conflicte passa per descobrir totes les percepcions. Haurem de treballar tècniques que ens permetin descobrir i integrar que la diferència és un valor i una font d'enriquiment mutu, que ens ensenyin a descobrir els valors de l'altra part, que la veiem com algú amb qui col·laborar, amb qui aprendre i ensenyar, i no com un enemic a eliminar perquè pensa o és diferent a nosaltres i pot ser un obstacle per als nostres objectius.

2.2.1 Aspectes a considerar en els infants de 3 a 6 anys

Els infants de 3 a 6 anys se n'adonen del que fan malament els seus companys. Ja han après un bon nombre de normes, i intenten transmetre-les als altres.

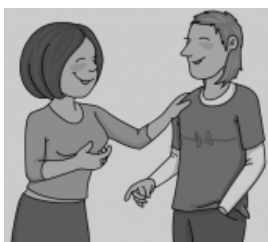
Per parlar amb veu d'aprovació...

s'ha de fer servir un to agut, fins i tot emocionat, que transmeti la satisfacció que l'educador sent. Acaronar el cap del nen o posar-li una mà a l'espatlla també tindrà un sentit positiu. Amb infants petits resulta útil picar de mans i fer crits d'alegria.

Felicitar i elogiar els bons comportaments és tan important com renyar els dolents. D'aquesta manera s'encamina a l'infant en la direcció correcta.

En aquesta edat els infants ja saben moltes coses que estan bé o malament. Els més petits, de 3 a 4 anys, encara poden confondre bo o dolent amb els seus propis desigs («La mare és dolenta perquè no em deixa jugar amb la sorra»). Per contra, els de 5 i 6 anys fixen la seva atenció en els adults, volen ser com ells i acostumen a trobar bé allò que aquests decideixen. El que sí exigeixen és que es mantinguin les mateixes normes.

No s'han d'oferir massa opcions a un infant petit. El de 3 anys encara no sap decidir per ell mateix el que vol; és l'adult qui ha de triar per ell i convence'l amb un missatge engrescador. El de 4 i 5 anys només pot enfrontar-se a eleccions senzilles.



L'educador és un model de conducta per l'infant

Els infants de 4 i 5 anys són capaços de prestar atenció a un altre infant i acceptar opinions diferents a la seva: «D'acord, no juguem a pilota, juguem a atrapar». Es tornen més considerats amb els altres i també més cooperatius: «Espera, que t'ajudo i així anirem més ràpid». Malgrat això, són encara molt egocèntrics. Coneixen de sobres el concepte de “dolent” o “injust”, però acostumen a atribuir les accions incorrectes als altres, especialment si els altres no els proporcionen el que ells desitgen en aquell moment. Estan totalment convençuts de que tenen la raó, i res no els pot fer canviar d'opinió. No hem de rebutjar aquesta conducta, ja que és perfectament normal, però sí que és útil parlar amb els infants en el moment que es produeix la situació.

Els infants entre 4 i 5 anys no poden distingir amb claredat entre “meu” i “teu”. El seu desig de posseir quelcom té en ells tanta força que agafen i s'emporten qualsevol cosa que els agrada. Malgrat que aquests actes siguin normals, és important ensenyar-los a tornar el que han pres a un altre nen.

Un altre problema és el concepte de veritat que tenen els infants. La majoria sol explicar històries que són clarament inventades. No ho fan amb mala intenció, sinó que és resultat de la seva desbordant fantasia; per aquesta raó no els hem de renyar ni castigar. El que no està bé és dir mentides premeditadament per aconseguir qualsevol benefici o perjudicar a una altra persona, cosa que els infants d'aquesta edat encara no saben fer.

2.2.2 Com posar límits als infants

No hi ha cap mena de dubte que els pares, mares i els educadors són els responsables directes de posar límits als infants, el difícil és saber com fer-ho.

El joc és un laboratori on els infants assagen els comportaments socials que observen al seu entorn i des d'on canalitzar i donar sortida a moltes emocions contingudes o que no entenen o no saben explicar amb paraules. Però això no és suficient per aprendre els comportaments socials. Els infants, són molt sensibles al comportament i les emocions d'altres infants, però donada la seva immaduresa, també són molt egocèntrics, per tant, són els adults els responsables

Els infants de 4-5 anys necessiten que se'ls hi expliquin les normes.

de la seva seguretat, benestar i d'ensenyar-los el que està bé i el que no ho està. En definitiva, els adults són qui els han d'anar introduint en el món de les normes de convivència les quals, d'alguna manera, contribueixen a afavorir la seva integritat i seguretat. Viure en societat implica donar i rebre, renunciar a alguns interessos individuals per al bé de tota la comunitat. Des d'aquest plantejament sorgeix la necessitat d'establir unes normes, un límits a les conductes i la necessitat de que es compleixin.

Jugar amb els altres també suposa establir unes normes per poder jugar tots plegats, i complir-les. Les normes marquen els límits del que es pot fer i del que no es pot fer. Les normes no han de ser imposades.

La Jo Frost, coneguda com "La Supermainadera", és una experta en el món de l'educació infantil. Ha donat a conèixer a pares, mares i educadors, una sèrie de tècniques, bastant senzilles, encaminades a aconseguir disciplinar infants difícils, aconseguint molts bons resultats.

1) La tècnica de l'aparcament: va bé per inculcar normes fent que l'infant reflexioni sobre el seu mal comportament. S'aplica amb infants entre 1 i 9 anys d'edat.

- **Premis i lloances:** De la mateixa manera que renyem els mals comportaments, també hem de premiar i elogiar els bons. El millor premi que li podem donar a un infant és atenció, lloances i amor.
- **Coherència:** Un cop heu establert una norma, no la podeu canviar simplement per estalviar-vos discussions o per evitar que l'infant munti una escena. Les normes han de ser fermes. Assegureu-vos que tots els adults que cuideu dels infants mantingueu les mateixes normes.
- **Rutina:** S'ha de mantenir un ordre i seguir una rutina. En l'horari hi ha d'haver hores per jugar, hores per treballar, hores per banyar-se, hores per menjar, hores per netejar, hores per dormir,... Els infants han de saber que "toca fer" en cada moment, i així ja estaran preparats per fer-ho i es mostraran més conformes, evitant-vos discussions. Durant les vacances i caps de setmana la rutina pot ser una mica més flexible.
- **Límits:** Els infants necessiten saber que hi ha uns límits al seu comportament, és a dir, que hi ha coses que no són acceptables. Cal que establiu unes normes i explicar-los com les han de complir.
- **Avisos:** Aviseu contínuament a l'infant de què és el següent que "tocarà fer" (p.ex. "D'aquí a cinc minuts sortiràs de la banyera i et portaré al llit"; p.ex. "D'aquí a deu minuts ja estarà el dinar"; p.ex. "Quan acabem de dinar el grup verd recollirà la taula i el grup blau rentarà els plats"). D'aquesta manera l'infant ja està preparat per al següent que vindrà, l'aneu acostumant a la rutina, i és menys probable que us posi pegues per, p.ex., sortir de la banyera, seure a dinar o fer les tasques que té encomanades.
- **Advertències per mal comportament:** Quan l'infant es porti malament, no el castigueu ja d'entrada; la primera vegada simplement l'advertiu, i així li doneu la oportunitat de corregir el seu comportament.

Els caramels i les joguines no són necessàriament una recompensa. Sí que ho pot ser una sortida especial amb nosaltres a qualsevol lloc.

Una tècnica de l'aparcament

Dibuixeu en una pissarra magnètica un camí dividit en deu o dotze caselles (com si fos un petit Joc de l'Oca), i feu fitxes imantades amb una foto dels infants. Els bons comportaments seran premiats avançant una posició endavant en el camí, mentre que els mals comportaments implicaran retrocedir una casella enrere. Cada cop que un infant arriba fins a la meta rep un premi.

- **Explicacions:** Un infant petit no pot entendre com volem que es comporti si no li hem explicat abans. Hem de parlar-li amb claredat i ensenyar-li com és la manera correcta. (“Has de demanar les coses així: «Me’n dones una mica, si us plau?»”). I tot això sense raonaments complicats: un infant petit no els entén, limiteu-vos a frases senzilles (“A la nena li fa mal si li tires de les trenes”; “El nen està trist si li prens la joguina”; “Mossegar no està bé”). Quan estiguen renyant a un nen, expliqueu-li els motius amb paraules apropiades a la seva edat. Pregunteu-li si entén la raó per la qual l’hem renyat, d’aquesta manera, en respondre’ns, el missatge li calarà més fons.
- **Contenció:** No perdre la calma, no cridar mai. L’adult és qui s’ha de mantenir centrat. No reaccionar a una enrabiada amb una demostració de còlera ni respondre a uns crits cridant també. Però tampoc s’ha de permetre que ens prenguin el pèl.
- **Responsabilitat:** Permet que facin petites coses al seu abast per estimular la seva autoconfiança i aprendre les habilitats socials necessàries. Deixar que ens ajudin a fer les coses. Però moderar les expectatives; no ens podem sentir defraudat perquè fallin o s’equivoquin de tant en tant.

Aquestes normes s’haurien d’aplicar de forma sistemàtica, ara bé, hi ha situacions en que s’haurien de fer excepcions, en quan a la tècnica de l’aparcament, com per exemple:

- Quan un nen o nena està malalt.
- Quan no es tenen evidències clares de qui ha fet l’entremaliadura.
- Quan l’infant que s’ha comportat malament realment li sap greu.
- Quan un infant està passant per una situació difícil i que el traspalsa emocionalment (la separació dels pares, el naixement d’un germà, etc.).

2) La Tècnica del joc compartit: Cal ensenyar als infants com mantenir relacions socials. El fet que dos infants no sàpiguen jugar plegats o es barallin és perquè no han après a relacionar-se correctament.

Una de les maneres és proposant i ensenyant jocs compartits; en comptes de jocs o joguines individuals. En serien un bon exemple els jocs tradicionals i els de regles com ara els jocs de taula on hagin de jugar junts i on per poder-hi jugar, han d’aprendre a respectar les regles del joc.

Un altre consell que dona és quan les relacions entre l’adult i l’infant no són gaire bones o s’han anat fent tenses, és convenient que tots dos passin més temps junts, fent coses plegats, evidentment que jugar junts serà una bona opció, la qual cosa implica no només que l’adult els dediqui el seu temps si no que també els escolti. Compartir moments lúdics és la millor manera de millorar les relacions i mostrar afecte vers l’altre.

3) La Tècnica de la implicació: Permet que l’infant es senti escoltat sense que l’adult hagi de renunciar a les seves feines i obligacions.

Exemple de tècnica de la implicació

l'educador està preparant uns materials i l'infant reclama la seva atenció, si no li fa cas, no parlarà d'insistir i de molestar. La qual cosa pot ser un preludi de conflicte. La millor solució és implicar l'infant en la feina de l'adult, que l'ajudi. Permet prestar atenció als infants a la vegada que acompliu amb les vostres obligacions. Això funciona amb els infants petits; els fa sentir responsables i els dóna confiança. És molt important que siguin feines en les quals se'n puguin sortir bé i no els generin frustració. Evidentment que caldrà agrair-li i elogiar el seu esforç i col·laboració prestant-vos la seva ajuda.

Si heu de renyar a un infant recordeu que l'infant no és "dolent", és dolenta l'acció que acaba de fer.

Els límits s'han d'establir de forma clara, per això cal:

- **Fermesa:** un "no" és un "no".
- **Immediatesa:** el nen ha de saber de seguida quines són les conseqüències dels seus actes.
- **Consistència:** Tots els adults a càrrec del nen heu de mantenir les mateixes normes.
- **Claredat:** establiu unes normes simples i expliqueu-les clarament des del principi.
- **Flexibilitat:** la norma és la norma, i la flexibilitat és per a les excepcions.
- **Privacitat:** si és possible, mai renyis a un infant davant dels altres infants ja que ho viu com un afrontament humiliant, i pot continuar portant-se malament per salvar les aparences o per demostrar que no li afecta el tema. Demana-li que us acompanyi a fora i renyar-lo allà. Quan el renyeu, no l'heu de reprovar a ell com a persona, sinó limitar-vos a criticar l'acció.
- **Comprensió:** no imposeu les normes; raoneu-les i escolteu també el punt de vista de l'infant.
- **Independència:** no donar-los les coses fetes, si ho poden fer ells. No passa res si no ho fan tant bé o s'equivoquen.
- **Autoritat:** tenir present el llenguatge verbal i el no verbal.

2.2.3 Intervenció en infants amb alteracions de la conducta

Alguns infants presenten problemes de conducta, l'educador pot intervenir a partir del joc i de determinades dinàmiques per tal d'ajudar-los a adquirir i mantenir conductes socials adequades.

- **Infants hiperactius:** són infants amb un excés d'energia, per neutralitzar-la els hi anirà bé els jocs motrius d'exterior i els jocs manipulatius i de construcció. El grau de dificultat ha de permetre que els puguin realitzar de forma satisfactòria per tal d'augmentar la seva autoestima.
- **Infants agressius:** els jocs de manipulació i de construcció els ajudaran a centrar l'atenció. Els jocs de dramatització de situacions quotidianes els ajudaran a adquirir models de comportament social i afectiu adequats.

- **Infants inhibits:** els jocs col·lectius, cooperatius, jocs per racons i les joguines de peluix contribuiran a afavorir l'afectivitat i la seva integració amb la resta de companys del grup.

2.2.4 Els jocs cooperatius en la resolució de conflictes

Diversos estudis fets per promoure els jocs cooperatius. Després s'ha pogut constatar, en el joc lliure d'aquests infants, un increment en les interaccions verbals positives i un increment del contacte físic positiu entre ells, especialment amb els discapacitats. Paral·lelament, es va observar una disminució del contacte físic negatiu i de les interaccions verbals negatives. També es va constatar un increment de les conductes prosocials i una disminució de l'agressivitat. Per tant, els infants també aplicaven les interaccions positives entre els infants promogudes durant els jocs cooperatius en altres contextos de joc.



L'educador ha de saber dialogar

En aquests jocs, quan sorgeixen conflictes, el paper de l'educador ha de ser proposar al grup la recerca d'alternatives i estimular l'organització social. En la pràctica, es pretén que els infants siguin capaços de trobar solucions als problemes. Això els porta a anar assolint més autonomia en les relacions socials.

La intervenció educativa de l'educador davant dels conflictes no ha de consistir a renyar els que es barallen, sinó a aportar elements que ajudin els infants a prendre consciència del problema, a buscar solucions i fer que se sentin motivats a aplicar-les.

En l'etapa de l'educació infantil, els jocs de cantarelles eliminatòries o per veure qui serà primer, ajuden als infants a prendre decisions, sense crear conflictes.

Dalt del cotxe

- **Objectiu:** Determinar quin dels jugadors haurà de parar. Afavorir la interiorització del ritme i l'atenció.
- **Desenvolupament:** Els jugadors formen rodona. Un d'ells canta una cançó i, a ritme va tocant, un per un i per ordre, els companys; aquell a qui toca pronunciar la darrera síl·laba queda eliminat, o li toca parar.

Dalt del cotxe hi ha una nina que repica els cascavells, trenta, quaranta, l'atmetlla amarganta, pinyol madur, vé's-te'n tu. Si tu te'n vas nero, nero, nero, si tu te'n vas, nero, nero, nas

El conflicte és quelcom natural; en comptes de negar-lo cal entendre'l i aprendre a resoldre'l de manera positiva. Aquests jocs ensenyen a solucionar els conflictes sense violència.

El collage

- **Definició:** Es tracta d'un joc de rols en el qual el grup és dividit en tres grups. Cadascun d'ells té unes consignes pròpies, però una comuna que consisteix a veure quin és el millor treball

dels realitzats pels tres davant una mateixa proposta. Es trobaran amb que no hi ha material suficient per a fer-lo els tres.

- **Objectius:** Analitzar les actituds i mecanismes que provoca una dinàmica competitiva, així com diferents formes d'enfrontar-la.
- **Participants:** Grup, classe,... a partir de 5 anys.
- **Materials:** 4 cartolines, 1 barra de cola, 1 retolador i una revista.
- **Consignes de partida:** (allò que es diu a tots). Només es podrà utilitzar el material que l'educador col·loqui a la taula central. Es divideix al grup en 3 subgrups d'igual nombre de persones i un quart grup de 3 observadors (1 per grup). Cadascun d'ells té 20 minuts per realitzar un collage que representi-hi, per exemple les quatre estacions de l'any. Totes les parts del collage han d'estar pegades a la cartolina i retolat almenys el títol. Abans de complir-se els 20 minuts s'han de lliurar els collage a l'educador. Es tracta de veure, quin grup ho fa millor.
- **Desenvolupament:** Una vegada donades les consignes generals i dividit el grup se'ls dóna un temps, abans de començar el treball, perquè s'organitzin i donar els rols específics de cada subgrup, començant pels dels observadors. Cal fer especial èmfasi que ningú es pot sortir del rol assignat. Una vegada explicats a cada subgrup, es col·loca el material en el centre i es dóna el senyal d'inici.
- **Avaluació:** Primer s'ha de fer una roda en la qual cadascun **sense entrar en debat** conti com s'ha sentit, Només **sentiments**.

Després els observadors contenen el més objectivament possible el desenvolupament del joc, explicant a tot el gran grup quin era la consigna específica del grup que observava.

A continuació es pot obrir un debat sobre les actituds que s'han donat i es donen en un ambient de competició: quins resultats s'han obtingut amb les diferents actituds: violenta, passiva, no violenta,...? Quines reaccions han generat? Quin tipus de respostes poden ser efectives per a fer "el que és just"? A qui serveix competir i a qui cooperar?

És important deixar clar que en el debat parlem de rols que han jugat unes persones i no d'aquestes persones. És molt important que ningú es senti malament. L'educador haurà de procurar que totes les coses surtin durant l'avaluació i serveixin per a enriquir el debat.

Consignes

- **Observadors:** no intervé per res. Presa nota de tot el que ocorre: estratègia que elabora el grup, forma d'organitzar-se, relacions entre ells, rols que assumeixen, frases significatives,...
- **1º grup:** el seu objectiu és guanyar per sobre de tot. Per a això els està permès qualsevol cosa. No cooperen amb els altres grups i no deuen arriscar-se que altre grup pugui fer un collage millor que el seu.
- **2º grup:** treballen en el seu collage sense ficar-se amb-res ni amb ningú. La seva postura és defugir les dificultats o conflictes. Mai s'enfronten. Davant ordres o agressions, la seva postura és la submissió. Mentre no es fiquin amb ells continuaran treballant.
- **3º grup:** la seva consigna principal és que tot grup té dret a realitzar el mural. Haurien d'afrontar els conflictes de forma positiva.

Els jocs cooperatius entrenen per al treball en equip i promouen una solució constructiva dels conflictes.

3. L'avaluació de les activitats lúdiques

L'educador necessita saber fins a quin punt s'han acomplert els objectius que havia proposat i veure si la seva intervenció ha estat adequada. L'avaluació ha de proporcionar aquesta informació.

Mentre juguen, els infants es comporten tal com són i mostren els coneixements que tenen del món. Per tant, l'observació directa de l'activitat lúdica es converteix en el marc més adequat per dur a terme l'avaluació.

Aquesta observació permetrà obtenir informació de l'infant o del grup i també dels diversos elements de la programació o de la intervenció educativa.

L'anàlisi de les dades de l'observació ha de permetre que els educadors reflexionin sobre l'adequació de la seva intervenció i sàpiguen en quins elements s'han de fer adaptacions. Per tant, tota avaluació, si es vol fer bé, comporta una autoavaluació de l'educador/a.

En l'**avaluació**, com a mínim, s'haurien de determinar mecanismes per fer el seguiment i l'avaluació dels **infants**, de les **activitats** i dels **educadors**.

- **Infants:** el seguiment dels infants durant el desenvolupament de les diverses activitats lúdiques, possibles conflictes que puguin sorgir en el dia a dia i com s'han resolt. El seguiment dels infants amb problemes d'adaptació, infants discapacitats o amb problemes socials.
- **Activitats:** avaluació diària de les activitats que es duen a terme. Moment en què es farà l'avaluació, els responsables de recollir els materials i desmar-los, l'adequació del material, les condicions de seguretat dels materials i dels espais, el tractament dels estereotips sexistes, si el temps previst per fer l'activitat ha estat suficient, etc.
- **Educadors:** com es farà el seguiment dels educadors en les activitats, resolució de possibles conflictes, estratègies utilitzades per promoure la participació dels infants i de les famílies, etc.

L'educador infantil avaluarà de manera sistemàtica els diferents elements de la programació, la seva pròpia intervenció i les capacitats dels infants.

El joc lliure

Observar l'infant durant el joc lliure pot donar informació sobre la seva iniciativa, si és capaç de jugar sol sense massa dispersió.

3.1 Tècniques d'observació

L'observació és la tècnica més adequada i utilitzada per recollir informació sobre els infants en l'etapa de l'educació infantil. L'observació també és un mètode de

treball que l'educador fa servir per adequar la seva intervenció a les necessitats concretes del seu grup i recollir informació sobre un infant o més.

L'observació implica una actitud de serietat i professionalitat, de reflexió, de respecte a la tasca educativa i envers l'infant. La finalitat és adequar la intervenció educativa a les necessitats observades en l'infant i en el grup.

Per poder avaluar és imprescindible que l'educador sàpiga observar i que l'observació sigui una tasca habitual i sistemàtica.

L'avaluació formativa ha de permetre conèixer amb objectivitat com està anant tot el procés d'intervenció. Per fer-la, és útil observar sistemàticament les conductes dels infants, les estratègies d'aprenentatge que utilitzen i les conductes dels educadors. Aquestes observacions s'han d'anotar en un registre, seguint unes pautes que permetin analitzar-les posteriorment.

Aquestes observacions poden ser directes o indirectes, mitjançant gravacions en vídeo mentre estan jugant o a partir de l'anàlisi de les produccions dels infants, com ara dibuixos, treballs manuals, etc. L'educador ha de comentar aquestes observacions amb la família de l'infant.

Per dur a terme una **observació sistemàtica** s'ha de partir del següent:

- Coneixements de psicologia evolutiva pròpia de l'edat dels infants.
- Coneixements previs que es puguin tenir dels infants concrets d'aquell grup, barri, etc.
- Objectius que es vulguin aconseguir.

A partir d'aquesta informació es podran recollir de manera sistemàtica els comportaments que interressi observar, per estudiar successivament l'evolució de l'infant o del grup, i els seus progressos o estancaments, per tal de preveure el tipus d'ajut necessari perquè puguin progressar. Aquest tipus d'observacions es duran a terme durant l'avaluació contínua o formativa i s'empraran uns instruments d'observació que ajudaran a sistematitzar-les.

3.1.1 Disseny operatiu

El disseny operatiu constitueix el suport tecnològic per confeccionar els instruments que guiaran l'observació i que estaran dissenyats d'acord amb una prèvia catalogació de signes atribuïts a cada conducta, expressada a la vegada per múltiples característiques. El disseny d'instruments precisos i concrets redueix considerablement el bagatge informatiu, però té avantatges, ja que, d'una banda, permet seleccionar només la informació que es considera útil per a l'avaluació, i, de l'altra, limita les influències externes produïdes pels prejudicis personals, les imatges distorsionades de la realitat, els valors, l'escassa formació de l'observador,

etc. El fet d'estructurar detalladament el focus d'atenció permet un major nivell d'objectivitat.

El disseny operatiu es podria iniciar després d'haver donat respostes a aquests interrogants: **què observar?, quan?, com? i on?**

1) Què observar: no es pot observar tot al mateix temps (es tracta dels moviments i les activitats infantils, que es desenvolupen a un ritme bastant accelerat). Per tant, s'ha de fer el següent:

- Definir la unitat d'observació (un determinat infant, un grup).
- Concretar els fets, les tasques o les conductes a observar.
- Establir els indicadors.

2) Quan observar: caldrà fer observacions en diferents moments del dia, en diferents dies, en diferents situacions de joc.

3) Com observar: constitueix el suport metodològic de l'observació que, lògicament, depèn molt de la naturalesa de l'objecte a observar (persones, escenaris, activitats o objectes).

Així, el plantejament metodològic és diferent si es pretén observar les característiques de l'aula (com treballen els alumnes en grup o individualment) o si, per contra, es tracta de la interacció educador-infant (diferents tipus de tasques, motivació, relacions afectives, etc.). En aquest sentit, indubtablement l'educador mateix no pot dissenyar ni executar el procés de l'observació, ja que no pot ser al mateix temps observador i observat en una situació natural. En aquests casos, es fa necessari designar un altre observador, que bé podria ser un altre educador del centre, que per tant no és totalment aliè al context, o un avaluador extern. Ambdues figures plantegen situacions de rebot diferents i, tot i que s'admet amb més facilitat la figura d'un educador del centre, aquesta circumstància no l'eximeix de ser una persona aliena a la dinàmica d'aquesta aula.

D'altra banda, la presència d'un estrany propicia sempre la modificació de conducta, fet que s'ha de considerar especialment en observacions puntuals i de curta durada. En les observacions que exigeixen intromissions perllongades, la presència de l'observador s'arriba a considerar normal i, al cap de poc temps, les conductes solen ser les habituals. Tanmateix, la gravació en vídeo del desenvolupament de l'activitat lúdica també pot ser un bon recurs.

4) On observar: fa referència al lloc on es faran les observacions i a la ubicació en aquest escenari de les persones observades. Per exemple, la situació que ocupa l'infant a l'aula durant l'activitat de joc per racons. En aquest cas, caldria descriure'n la ubicació espacial, els llocs que tria, etc. L'exercici per a una observació del grup exigeix més espai temporal que no pas el que es destina a una situació individual.

A partir d'aquí, caldrà fer el següent:

Indicadors d'observació del joc

- Tipus de joc que fa.
- Rols preferits.
- Motricitat.
- Creativitat.
- Capacitat simbòlica.
- Llenguatge.

- Elegir i preparar els instruments d'observació que ajudin a l'objectivitat i la sistematització, i que permetin registrar el que s'ha observat. El registre ha de ser tan breu i àgil (codificació de paraules o esdeveniments amb signes) com ràpids són els canvis d'actituds i conductes de les persones.
- Observar-ho en l'ambient natural.

3.1.2 Requisits per a una observació adequada

No es descobrirà res nou si es diu que l'educador habitualment i de forma espontània observa les conductes i les interaccions dels infants, individualment o en grup, però perquè les observacions aportin informació rellevant i tan objectiva com sigui possible, hi ha d'haver una intencionalitat, una preparació prèvia.

Perquè l'observació sigui un mitjà de coneixement de l'infant i un recurs pedagògic, ha de complir uns requisits:

- Abans d'observar, s'ha d'haver concretat què es vol observar, és a dir, l'objectiu de l'observació. A continuació, s'ha de preparar un instrument que permeti enregistrar les conductes observades.
- L'educador ha de conèixer prèviament els patrons de conducta i les característiques de l'edat evolutiva dels infants que s'han d'observar.
- L'observació sempre partirà de l'infant o del grup d'infants en una situació i hi farà referència. Només podem observar el comportament com a manifestació de la personalitat en una situació concreta.
- S'ha de ser precís a l'hora d'enregistrar les observacions. És a dir, les manifestacions de l'infant s'han d'anotar textualment i a l'acte per evitar ometre detalls que podrien ser rellevants quan posteriorment se'n faci l'anàlisi i l'explicació.
- Les conductes de l'infant no s'han de confondre amb la interpretació de l'observador. Aquesta interpretació només s'ha de fer després d'enregistrar el que s'ha observat. Per tant, s'ha de distingir el que realment s'està veient i escoltant de les conclusions que se'n treuen. A més, s'ha d'interpretar el que s'observa des del punt de vista de l'infant i no imposar les percepcions adultes.
- Cal definir, prèviament, amb precisió, exactitud i sense ambigüitats la conducta observada, inclòs el llenguatge corporal; o l'escala descriptiva graduada de les conductes que s'han d'observar.
- És millor fer les observacions en diferents ambients, moments i situacions per tenir més garanties de fiabilitat.
- Les observacions sobre l'infant s'han de tractar amb respecte i l'infant no s'ha de sentir observat; per tant, les persones que habitualment estan amb ell



L'observador extern afegeix objectivitat a l'observació.

poden ser uns bons subjectes observadors. L'observació és més fàcil durant el joc lliure, ja que té més marge de llibertat.

- S'ha d'evitar la subjectivitat de l'observador. Els prejudicis ens porten a veure el que esperem veure o el que volem veure; ens acostumem a creure certes coses i les donem per fetes i no es té consciència de la seva importància i significació. Evitar els prejudicis de l'observador i "efecte halo", es a dir, si ens agrada una persona tendir a veure només les parts bones i a l'inrevés.

3.1.3 Tipus d'observació

Amb l'objectiu de conèixer millor l'infant, l'educador haurà de recollir informació. Habitualment aquesta informació s'obté per dues vies, l'observació indirecta i l'observació directa. Totes dues vies són recomanables, ja que la informació que faciliten es complementa i ajuda a tenir una visió més completa i global de l'infant o del grup. Tot seguit expliquem els dos tipus d'observació resumidament.

- **Observació indirecta:** fa referència a tota la informació que s'ha recollit a través de qüestionaris i entrevistes en altres moments de la relació centre-família i que s'ha desat per utilitzar-la posteriorment. Ens referim, per exemple, a la informació facilitada per altres persones, sigui la família (en emplenar la fitxa d'inscripció) o altres professionals que tinguin una relació directa amb l'infant, i ens pugui aportar informació complementària que ajudi a interpretar correctament les conductes i situacions observades durant les activitats lúdiques.
- **Observació directa:** és la que l'educador o educadora porta a terme en el context de la seva pràctica diària. Per tal que l'observació sigui tant rigorosa com sigui possible, l'educador ha de ser objectiu en la recollida de les dades. Per això, caldrà que l'observació no es faci de manera improvisada. L'educador, a través de la planificació i preparació prèvia d'activitats lúdiques, podrà observar les conductes i situacions significatives que li permetin conèixer millor cada infant i el grup en general. En aquest sentit, el joc lliure ofereix una font d'informació molt valuosa ja que possibilita crear un entorn natural on l'infant pot actuar amb total naturalitat i espontaneïtat.

Els mitjans tecnològics també poden facilitar la feina. És el cas de les càmeres de vídeo. Cal tenir present que sempre que s'opti per aquest mitjà, s'ha de tenir l'autorització dels pares o dels tutors legals en virtut de la normativa que regula els drets sobre la imatge i de la protecció jurídica del menor que es tenen en compte en les fonts següents:

- La **Constitució espanyola** de 1978.

La Constitució espanyola de 1978, article 18.1

Es garanteix el dret a l'honor, a la intimitat personal i familiar i a la pròpia imatge.

- **La Llei Orgànica 1/1982**, de 5 de maig, de protecció civil del dret a l'honor, a la intimitat personal i familiar i a la pròpia imatge.

Capítol II: De la protecció civil de l'honor, de la intimitat i de la pròpia imatge. Article Setè.

Tindran la consideració d'intrusions il·legítimes en l'àmbit de protecció delimitat per l'article segon d'aquesta llei:

1. L'emplaçament en qualsevol lloc d'aparells d'escolta, de filmació, de dispositius òptics o de qualsevol altre mitjà apte per gravar o reproduir la vida íntima de les persones.
2. La utilització d'aparells d'escolta, dispositius òptics o de qualsevol altre mitjà per conèixer la vida íntima de les persones o manifestacions o cartes privades no destinades a qui faci ús d'aquests mitjans. També inclou qualsevol mitjà que es pugui fer servir per l'enregistrament, el registrament o la reproducció d'aquests elements.
3. La divulgació de fets relatius a la vida privada d'una persona o una família que afectin la seva reputació i el seu bon nom. També la revelació o la publicació del contingut de cartes, memòries o altres escrits personals de caràcter íntim.
4. La revelació de dades privades d'una persona o una família coneguts per mitjà de l'activitat professional o oficial de qui els revela.
5. La captació, la reproducció o la publicació per fotografia, film o per qualsevol altre procediment de la imatge d'una persona en llocs o en moments de la seva vida privada o fora d'aquests, excepte els casos previstos en l'article vuitè, dos.
6. La utilització del nom, la veu o la imatge d'una persona per a fins publicitaris, comercials o de naturalesa anàloga.
7. La imputació de fets o la manifestació de judicis de valor per mitjà d'accions o expressions que de qualsevol manera lesionin la dignitat d'altra persona, menyscabant la seva fama o atemptant contra la seva pròpia estimació.

- **La Llei Orgànica 1/1996**, de 15 de gener, de protecció jurídica del menor, de modificació parcial del Codi Civil i de la Llei d'enjudiciament civil.

Capítol II: Drets del menor.

Article 4. Dret a l'honor, a la intimitat i a la pròpia imatge.

2. La difusió d'informació o la utilització d'imatges o nom dels menors en els mitjans de comunicació que puguin implicar una intrusió il·legítima en la seva intimitat, honra o reputació, o que sigui contrària als seus interessos, determinarà la intervenció del Ministeri Fiscal, que instarà immediatament les mesures cautelars i de protecció previstes en la Llei i sol·licitarà les indemnitzacions que corresponguin pels perjudicis causats.

3. Es considera intrusió il·legítima en el dret a l'honor, a la intimitat personal i familiar i a la pròpia imatge del menor qualsevol utilització de la seva imatge o el seu nom en els mitjans de comunicació que puguin implicar menyscabament de la seva honra o reputació, o que sigui contrària als seus interessos fins i tot si hi ha el consentiment del menor o dels seus representants legals.

Cal dir que, últimament, algunes llars d'infants privades ofereixen a les famílies la possibilitat d'observar a temps real, des de casa o des de la feina, què fan els seus fills a l'aula, a partir de la instal·lació d'un circuit tancat de càmeres de televisió.

Els mitjans tecnològics ofereixen avantatges en l'observació de conductes en un entorn natural, sense manipulació de variables per part de l'observador. A més, es pot veure l'escena tantes vegades com es vulgui, es minimitza l'efecte halo i es millora la quantitat i l'objectivitat de la informació recollida. D'altra banda, ofereix a l'educador una informació molt interessant per reflexionar sobre la seva pròpia forma d'actuar i intervenir amb els infants.

3.1.4 Instruments d'observació

Els instruments d'observació que s'elaborin han de permetre uns nivells de qualitat en la recollida de les dades per tal que realment recullin la informació que interessa i ho facin d'una manera objectiva. Si no és així, correrem el risc que les dades no siguin fiables, vàlides ni precises. Això determina els paràmetres de qualitat dels instruments d'observació:

- **Fiabilitat:** un instrument és fiable si les dades procedents de diferents observadors sobre una mateixa situació observada coincideixen. També quan s'utilitza successivament en les mateixes condicions i proporciona resultats idèntics. La fiabilitat serà més gran si els ítems a observar estan definits de manera clara.
- **Validesa:** un instrument és vàlid si detecta o recull el que realment es vol mesurar. Com que no és fàcil, es recomana utilitzar registres que prèviament hagin passat controls de validació (és el cas de tests i qüestionaris psicològics).
- **Precisió:** un instrument és de qualitat quan realment detecta la conducta definida per l'ítem. És a dir, l'instrument és "sensible" quan la discriminació que fa és tan precisa que permet diferenciar de manera operativa les respostes o els comportaments dels subjectes observats.

Per tal que la informació recollida sigui útil, l'observació ha de ser sistemàtica, objectiva, clara, adequada, mesurable i comparable. S'ha de ser rigorós en el moment de preparar l'instrument de registre, d'enregistrar, de fer el buidatge i d'interpretar les dades recollides.

És important establir un acord d'equip sobre el sistema i els instruments de recollida de dades per tal que tots utilitzin el mateix. D'aquesta manera, es facilitarà la comparació dels registres i serà més rigorosa. També caldria que tots fessin servir els mateixos models de documents: fitxa d'activitats, fitxa de seguiment dels infants, etc.

Hi ha una sèrie **d'instruments** que poden ser de gran utilitat per als educadors a l'hora d'elaborar el seu propi registre d'observació del joc dels infants.

1) El diari (figura 3.1): recull els esdeveniments quotidians més significatius (activitats, jocs, anècdotes...). Implica una reflexió del que ha passat al llarg de

la jornada. Les anotacions no es fan durant el desenvolupament dels fets, sinó al final de la jornada. Aporta molta informació, però és fàcil confondre els fets amb la seva valoració. S'ha de completar amb altres instruments més estructurats.

FIGURA 3.1. Exemple de disseny de diari de l'aula

2) Registre anecdòtic (figura 3.2): serveix per registrar els esdeveniments (escrits o filmats) mentre estan succeint (el que passa, el que es diu, l'ambient en què es desenvolupa) i que a l'educador li criden l'atenció. Pot fer referència a un alumne en particular o a un grup. Presenta l'inconvenient de la subjectivitat per part de l'observador i que pot interrompre l'activitat espontània del grup. Però, en canvi, permet una anàlisi posterior més profunda, focalitza l'atenció sobre els fets concrets i es registren fidelment les paraules i gestos.

FIGURA 3.2. Exemple de registre anecdòtic

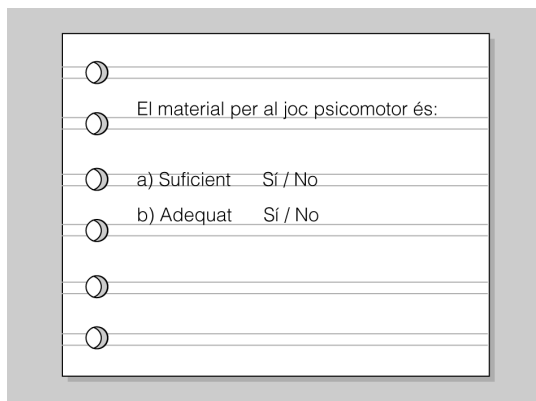
Els fets significatius a registrar són: comportaments que es repeteixen freqüentment, comportaments no habituals, incidents favorables o desfavorables per l'infant.

Ee el comentari s'hauria d'indicar: tipus d'activitat i estímul o que va provocar el comportament concret. Quin era seu l'objectiu. Cap a qui o què es va dirigir la conducta, intensitat, persistència i duració.

3) Llista de control (figura 3.3): consta d'un llistat de conductes, característiques, habilitats, qualitats que es consideren rellevants, i que cal veure si estan present o no en l'infant o grup. Només cal marcar la resposta adequada en cada cas. Són

fàcils de contestar, però es perd informació, ja que no indica la freqüència, la intensitat i l'evolució de la conducta.

FIGURA 3.3. Exemple de llista de control



El material per al joc psicomotor és:

a) Suficient Sí / No

b) Adequat Sí / No

Permeten conèixer el progrés de l'infant o del grup. Conèixer quines accions concretes realitza. Constatar si després d'una determinada estratègia d'aprenentatge, les habilitats o conductes estan presents. Programar l'acció educativa partint de la realitat present.

Per exemple, possibles comportaments a observar en activitats lúdiques podrien ser:

- Juga sol.
- S'entrega al joc amb entusiasme.
- Es mostra agressiu.
- Es mostra introvertit.
- Plora quan les coses no li van bé.
- S'enfada i es retira del joc amb freqüència.
- S'inventa jocs.
- Li fa vergonya participar en alguns jocs.
- Alguns jocs li fan por.
- És molt intrèpid.
- Busca la protecció de l'adult.

Exemples en l'ús de joguines i material lúdic:

- Comparteix les joguines amb els altres infants.
- Té cura dels jocs.
- Utilitza el material de forma creativa.

- Parla amb les joguines, els hi posa noms.
- Es concentra molta estona en un mateix joc.

4) Escales de valor o d'estimació (figura 3.4, figura 3.5 i figura 3.6): recullen la freqüència i el grau amb què apareix una conducta. Exigeix un judici per part de l'observador. S'ha d'evitar puntuar els valors centrals, ja que no aporten informació rellevant.

FIGURA 3.4. Exemple d'escala de valor gràfica

<input type="radio"/>	1. Quan acaba de jugar recull les joguines:				
<input type="radio"/>					
<input type="radio"/>	Sempre	Gairebé sempre	A vegades	Poques vegades	Mai
<input type="radio"/>					
<input type="radio"/>					
<input type="radio"/>					

FIGURA 3.5. Exemple d'escala de valor numèrica

<input type="radio"/>	1- Prefereix jugar sol/a:				
<input type="radio"/>	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>					
<input type="radio"/>					
<input type="radio"/>					
<input type="radio"/>					

FIGURA 3.6. Exemple d'escala de valor descriptiva

<input type="radio"/>	1. Quan se li diu que ha finalitzat el joc:		
<input type="radio"/>			
<input type="radio"/>	a) Recull el material		
<input type="radio"/>	b) Li costa recollir però al final el recull		
<input type="radio"/>	c) No recull el material		
<input type="radio"/>			

3.2 Anàlisi de les dades

S'ha d'acordar amb l'equip com es durà a terme el buidatge i la interpretació de les dades recollides.

L'anàlisi de les dades ha de permetre una retroacció (*feed-back*) pel que fa a la coherència i a l'efectivitat de les intervencions: si s'han acomplert els objectius, si les activitats lúdiques han estat encertades, quines conductes o conseqüències han generat aquestes activitats, quines dificultats han sorgit en el desenvolupament de les activitats o del projecte, etc.

L'educador ha de ser un bon observador, dels altres i de si mateix, de com es mostra i actua amb els infants. Ha de ser conscient que els infants el tenen com a model i que, per tant, ha de predicar amb l'exemple.

Convé fer observacions tant del **joc lliure** com del **joc dirigit**, ja que totes dues aporten informació complementària. Observar l'infant en el joc lliure permet detectar punts forts i febles del seu comportament que, a partir del joc dirigit, es podrà mirar de corregir o potenciar. Per exemple, el joc dirigit, quan es tracta d'infants que durant el joc lliure juguen sols o no es relacionen amb els companys, pot afavorir aquest contacte amb la resta de nens.

Les dades recollides sobre el joc infantil, determinades amb anterioritat per l'equip d'educadors i descrites amb precisió i amb detall per cadascun d'ells, s'analitzaran conjuntament per tal d'establir els elements comuns detectats i els que corresponen a interpretacions personals. Tots són importants per determinar l'adequació i la consecució dels objectius.

S'ha d'acordar prèviament un model de document per fer el buidatge i la **transmissió de la informació**. De les dades recollides i analitzades, s'ha de decidir quina informació es dona a qui (altres professionals o família) i com es dona (de manera escrita o oral). Cal anar amb molt de compte a l'hora de destriar quina informació personal dels infants es dona. Igualment, cal tenir tacte, prudència i empatia en el moment de donar-la. La informació que es pugui considerar confidencial no s'ha de passar.

La investigació-acció

És un recurs de treball en equip per garantir la validesa de les observacions, a partir de l'anàlisi i reflexió de les dades.

L'oferta lúdica per a la petita infància

Ma. Lluïsa Cortiella Arasa i Dolores Manuela Sánchez Castillo

El joc infantil i la seva metodologia

Índex

Introducció	5
Resultats d'aprenentatge	7
1 Entitats i serveis d'oferta lúdica	9
1.1 Sectors productius d'oferta lúdica	10
1.2 Serveis socioeducatius en el lleure	11
1.2.1 Els centres d'esplai	12
1.2.2 Centre cívic	14
1.2.3 La granja escola i l'aula de natura	15
1.3 Altres serveis lúdics	16
1.3.1 Els centres recreatius o parcs infantils de joc	17
1.3.2 L'animació hospitalària	19
2 La ludoteca	23
2.1 Objectius i funcions de les ludoteques	24
2.2 Característiques de les ludoteques	25
2.3 Espais de les ludoteques	26
2.4 Organització de les ludoteques	30
2.4.1 Registre d'usuaris de ludoteques	30
2.4.2 Registre de les joguines de les ludoteques	31
3 Els espais lúdics	37
3.1 Els espais lúdics a l'aire lliure	37
3.1.1 Legislació sobre parcs infantils a l'aire lliure	39
3.1.2 Les àrees de joc infantil en els parcs	40
3.2 L'organització dels espais de joc	43
3.2.1 L'organització de l'espai interior de joc segons l'edat dels infants	44
3.2.2 L'organització de l'espai exterior de joc	46
3.3 Els racons	49
3.3.1 Tipus de racons	49
3.3.2 Objectius dels racons de joc	51
3.3.3 Classificació dels racons de joc	52
3.3.4 Normes dels racons de joc	55
3.3.5 Avaluació dels racons	55

Introducció

El joc és un instrument privilegiat perquè l'infant desenvolupi les capacitats preteses. Per tant, en la planificació que l'educador ha d'elaborar, s'ha de prendre el concepte de joc com a punt de partida per admetre que és una tasca en què l'infant assaja contínuament noves adquisicions i aprenentatges, que afronta d'una manera espontània i amb ple gaudiment.

Les característiques i les necessitats de les famílies actuals són diferents de les de les famílies de dècades anteriors, ja que els condicionants socials i laborals han canviat de manera accelerada. Això explica la demanda de serveis educatius no formals que hi ha en l'actualitat per part de les famílies com a alternativa per ocupar el temps de lleure dels infants i com a complement de l'educació formal.

Hi ha una gran varietat d'oferta lúdica adreçada als infants i les seves famílies, tant en l'àmbit públic com en l'àmbit privat.

En aquesta unitat s'exposaran diferents tipus d'entitats, serveis i institucions que ofereixen activitats lúdiques, i el marc legal en què es desenvolupen.

Es fa especial referència a les ludoteques pel seu important paper en l'educació infantil en l'àmbit del lleure socioeducatiu. En aquest sentit, les ludoteques són un recurs excel·lent que afavoreix i possibilita el joc: ofereix materials lúdics, espais segurs i condicionats per jugar amb l'atenció i l'assessorament de professionals qualificats en l'àmbit del joc i les joguines.

Com a educadors infantils, heu de saber que l'espai, sia interior o exterior, és un recurs molt important en la planificació de les activitats lúdiques, ja que les determina i les condiona.

L'apartat "Entitats i serveis d'oferta lúdica" presenta diferents modalitats de serveis d'oci i lleure per a la infància, tipus d'activitats que organitzen, normativa de les instal·lacions i equipaments, etc.

L'apartat "La ludoteca" se centra en la normativa actual que les regula, els tipus que hi ha i les funcions que fan. També presenta els tipus d'activitats que s'hi duen a terme i es donen orientacions i exemples de com organitzar un establiment d'aquestes característiques.

En l'apartat "Els espais lúdics" es descriuen els diferents tipus d'espais de joc que hi ha i es donen pautes sobre com analitzar-los en funció de les normatives que els regulen. Es dedica una atenció especial al treball per racons i a la manera com organitzar racons de joc.

En aquesta unitat, es recomana completar l'estudi dels apartats "La ludoteca" i "Els espais lúdics" amb els vídeos de la ludoteca Olzinelles i de la llar d'infants Els menuts de la Pineda (Gavà), que trobareu a l'aula. Les activitats web també

estan molt enfocades a treballar casos pràctics a partir d'aquests vídeos.

Resultats d'aprenentatge

En finalitzar aquesta unitat, l'alumne/a:

1. Dissenya projectes d'intervenció lúdics, i els relaciona amb el context i l'equipament o el servei en què es desenvolupen i els principis de l'animació infantil.
 - Identifica els diferents tipus de centres que ofereixen activitats de joc infantil.
 - Analitza la legislació, característiques, requisits mínims de funcionament, funcions que compleixen i personal.
 - Identifica les característiques i prestacions del servei o equipament lúdic.
 - Estableix espais de joc tenint en compte: el tipus d'institució, els objectius previstos, les característiques dels nens i les nenes, els materials dels quals es disposa, el pressupost i el tipus d'activitat a realitzar en ells.
 - Defineix els criteris de selecció de materials, les activitats a realitzar, d'organització i de recollida de materials, les tècniques d'avaluació i els elements de seguretat en els llocs (espais) de jocs.
2. Avalua projectes d'intervenció lúdica, i justifica les tècniques i els instruments d'observació seleccionats.
 - Selecciona els indicadors d'avaluació.

1. Entitats i serveis d'oferta lúdica

A Catalunya gaudim d'una àmplia xarxa d'entitats d'educació en el lleure que, des de la iniciativa de caràcter social i sense afany de lucre, es dediquen a l'atenció a la infància des del vessant pedagògic i cívic, i contribueixen a la cohesió de la societat a través de la formació dels infants en els valors democràtics.

Els orígens d'aquestes entitats els trobem els anys seixanta, en una societat tancada on la participació dels infants era reduïda, gairebé, a les relacions dins la família i l'escola.

Va ser amb l'arribada de la democràcia que les necessitats dels infants es van posar en relleu. Els factors que en aquells anys van contribuir a fomentar la importància de treballar en pro de la infància van ser: els avenços tecnològics, els fluxos migratoris de la població des de la resta d'Espanya a Catalunya i la incorporació de la dona al món laboral, així com el nou concepte d'oci i vivència del temps lliure que anava emergent.

És en aquest context que en un primer moment apareixen: **els esplais**, **els agrupaments escoltes** i **els casals de joves**. En els seus orígens, tots tres es dedicaven a atendre uns grups socials determinats, però també suposaven una alternativa al plantejament que es feia a la societat de consum de l'anomenat **oci**.

Malgrat que la funció principal de les entitats d'educació en el lleure és la d'ocupar el temps lliure dels infants mitjançant activitats lúdiques i educatives, el seu objectiu principal és la integració social dels infants i la transmissió d'uns valors.

Ara bé, encara que és cert que el plantejament que fan aquestes entitats del temps d'oci és que durant aquest temps l'infant pugui trobar un lloc on s'ho pugui passar molt bé amb activitats més o menys atractives i engrescadores, també ho és que darrere de cadascuna de les activitats que es duen a terme hi hagi un projecte educatiu global que fomenti el desenvolupament psicosocial de l'infant.

El projecte educatiu que es dissenya, des de cadascuna de les entitats d'educació en el lleure, ha de donar resposta a les característiques de la població per a la qual es treballa, seguint l'esquema que es mostra a la figura 1.1.

Els objectius generals que es plantegen les entitats d'educació en el lleure vers els infants són:

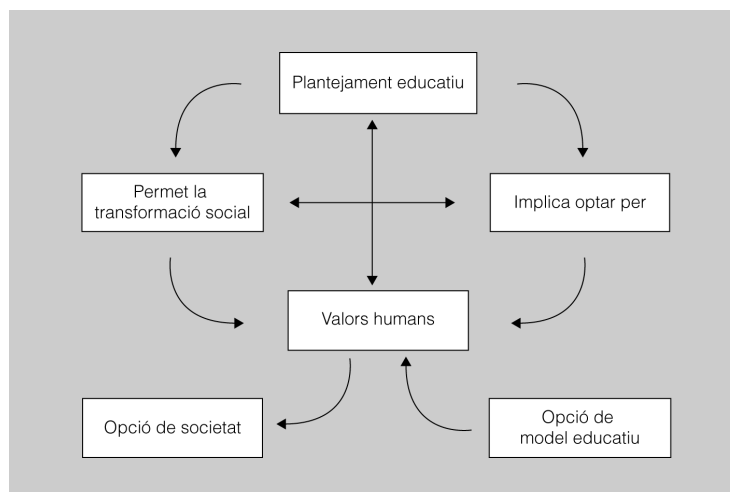
- Intervenir en l'educació dels infants a partir d'una proposta de valors que permetin que els nens se socialitzin. De totes maneres, hem de tenir present que en tot aquest procés són els joves mateixos els encarregats de transmetre els valors plantejats als infants.

Els agents que cooperen amb...

... les entitats d'educació en el lleure són la família, l'escola i qualsevol altra entitat de l'entorn proper, amb una vinculació molt estreta per part de tots.

- Prevenir l'exclusió social d'infants en situació de risc, com ara els infants nouvinguts o els infants amb discapacitats.
- Motivar el canvi social a partir de la inserció de l'infant en la societat.
- Donar a conèixer les tradicions i la cultura catalanes.

FIGURA 1.1. Mètode de treball de les entitats en el lleure



Tota l'activitat que es duu a terme des de les entitats d'educació en el lleure sempre es fa en cooperació amb altres agents educatius per establir vincles de comunicació freqüent i seguiment individual.

Entre la varietat d'oferta lúdica adreçada a la infància, es farà especial referència a la ludoteca.

1.1 Sectors productius d'oferta lúdica

Una **fundació** és un tipus de persona jurídica, en què els beneficis patrimonials es destinen a obres socials.

Associació

És una entitat formada per un conjunt de socis amb una finalitat d'interès general o particular. Dotada de personalitat jurídica, amb funcionament democràtic. Els associats es comprometen a posar en comú els seus coneixements, activitats o recursos econòmics durant un temps determinat o indefinit. N'hi ha moltíssimes (per exemple, associacions de mares i pares d'alumnes, associacions infantils i juvenils, associacions recreatives o culturals, etc.).

L'oferta lúdica per a la petita infància i les seves famílies és molt diversa i pot procedir tant del sector públic com del sector privat. En tots dos casos s'engloba dins l'àmbit de l'educació no formal.

L'Administració pública, per mitjà de la Secretaria General de la Joventut del Departament d'Acció Social i Ciutadania de la Generalitat de Catalunya, pot ser titular d'equipaments destinats a activitats lúdiques, regula els requisits mínims que han de complir els equipaments i els serveis destinats a activitats de lleure infantil i juvenil, facilita assessorament i promou campanyes, programes i activitats d'educació en el lleure en l'àmbit de l'Administració central, autonòmica, local i també des dels consells comarcals.

Des dels organismes o les entitats privades també es promouen ofertes lúdiques per als infants amb finalitat lucrativa o no lucrativa.

- **Sense finalitat lucrativa:** són les entitats que no tenen com a finalitat obtenir beneficis econòmics amb les activitats que duen a terme. Hi

trobem les fundacions, les associacions i les federacions, que reinverteixen l'excedent de la seva activitat en una obra social (les caixes i les grans empreses solen crear fundacions).

- **Amb finalitat lucrativa:** són empreses privades amb forma jurídica molt diversa, sia individual o col·lectiva (cooperatives, etc.).

Les **federacions** són entitats formades per l'agrupació de diverses associacions.

A cada tipus d'activitat correspon un marc legal concret que la regula. Tota entitat ha de disposar d'uns estatuts o d'un reglament de règim intern per regir-se. Fan referència a les normes de funcionament de l'entitat que seran discutides i aprovades pels seus membres i que es recolliran per escrit. Recullen les característiques i la personalitat de cada entitat (nom, domicili, finalitats, activitats que fa, drets i obligacions dels membres, etc.)

Les entitats que promouen oferta lúdica poden ser de titularitat pública o privada, amb finalitat lucrativa o no lucrativa. L'oferta és molt variada i poden adoptar diferents formes jurídiques, cadascuna amb el seu marc legal.

1.2 Serveis socioeducatius en el lleure

Els serveis socioeducatius en el lleure com les granges escola, els esplais, les cases de colònies, els casals i les ludoteques creen una font d'experiències que col·labora en el desenvolupament de les capacitats de l'infant de manera integral. Alhora, contribueixen a l'optimització de les seves potencialitats i a la seva autonomia personal i social. Sense oblidar la possibilitat de joc lliure que ofereixen els parcs infantils situats en places i jardins.

L'educació en el lleure, com a part de l'educació no formal, és una intervenció educativa en el temps lliure dels infants i els joves fora de l'ensenyament reglat i de l'àmbit familiar.

Fora de l'entorn escolar, hi ha institucions i serveis d'oferta lúdica que fan servir la joguina i el joc com a contingut educatiu.

Els centres d'esplai, els agrupaments escoltes i els casals de joves són les associacions juvenils en què es porten a terme les activitats d'educació en el lleure associatives durant tot l'any. L'activitat, però, incrementa durant els períodes de vacances d'estiu (els casals d'estiu) i de Nadal.

Les colònies, els campaments, les rutes i els camps de treball són les activitats més destacades d'educació en el lleure en contacte amb la natura durant el període de vacances. La seva funció educativa és la transmissió de valors individuals i col·lectius. Alhora, contribueixen a l'educació integral dels infants i els joves i utilitzen els recursos que ofereixen les activitats pròpies del temps d'esbarjo. Aquestes activitats es fan en unes instal·lacions específiques, com les cases de colònies, les granges escola, les aules de natura, els albergs de la joventut i els campaments juvenils.

1.2.1 Els centres d'esplai

La idea de la creació d'un centre d'esplai va sorgir a finals dels anys seixanta com a conseqüència del desenvolupament del treball social d'algunes parròquies. La iniciativa es va presentar com una alternativa a les ofertes d'ocupació del lleure del Govern de l'Estat. Tenia un caràcter altruista i d'ocupació voluntària dels joves que eren monitors en el seu temps lliure. És a dir, els centres d'esplai van sorgir com a resultat de l'evolució social i del teixit associatiu del poble de Catalunya.

El mot *esplai* significa 'acte de gaudir del temps lliure', 'esplaiar-se'.

El centre d'esplai és un servei socioeducatiu, sense ànim de lucre, arrelat en un determinat territori i identificat amb aquest, sia amb un barri o amb un poble concret. Els esplais, tot i que fan una funció social i de servei públic, no depenen de l'Administració pública. Es gestionen per mitjà de recursos privats, encara que poden ser centres concertats amb l'Administració.

Els **esplais** són entitats sense ànim de lucre que s'adrecen als infants en el temps lliure per tal d'oferir-los la possibilitat de desenvolupar diferents tipus d'activitats en el seu entorn habitual. Promouen l'educació integral dels infants basada en els valors de la convivència, la companyonia, la solidaritat i les actituds de compartir.



L'esplai Teià es troba a la localitat de Teià, al Maresme.

Els **centres d'esplai** estan lliures de programes escolars sotmesos a avaluació i de les obligacions i l'exigència d'un rendiment respecte a uns continguts preestablerts. Això els permet dedicar-se més a les actituds i als valors partint dels mateixos interessos i projectes personals dels infants. Però aquesta idea no implica que els educadors o monitors d'un centre d'esplai no tinguin una responsabilitat en l'educació dels infants, al contrari, els centres d'esplai han de treballar en coresponsabilització amb la família i l'escola per oferir una base estable i coherent d'accions educatives.

Un centre d'esplai està molt vinculat a la zona geogràfica on estableix la seva ubicació. Hi treballen professionals del món de la infància i de l'adolescència i també voluntaris dins d'un horari extraescolar, els caps de setmana i en períodes de vacances. Aquests voluntaris garanteixen que siguin entitats sense ànim de lucre. El creixement d'aquest recurs, però, ha comportat la necessitat de dotar-se d'un personal amb dedicació professional en combinació amb un equip de voluntaris més formats i compromesos amb la matèria que es tracta.

Els professionals que intervenen són persones formades en educació en el lleure: monitors i directors. Molts d'ells disposen també d'altres estudis com són els estudis d'educació social, psicologia, pedagogia, magisteri, etc. També compten amb voluntaris.

Aquests professionals i voluntaris treballen amb la voluntat de ser un servei per a la comunitat més propera com les famílies, les escoles, el barri, l'església i altres serveis de la zona. Contribueixen amb la seva intervenció en l'educació dels infants i propicien un marc de convivència amb valors com la solidaritat,

la cooperació i el respecte entre tots i cada un dels membres de la comunitat. La proposta de valors ètics que existeix en l'esplai fomenten una societat lliure i solidària.

Als centres d'esplai, es realitzen moltes activitats lúdiques, esportives, musicals, artístiques, d'aventura, etc. relacionades amb un projecte personal o de grup, desenvolupat en un marc associatiu i la finalitat del qual és una educació divertida i creativa dins del marc de l'educació no formal i des d'una perspectiva integral que atén el compromís social amb l'entorn.

Hi ha diferents centres d'esplai segons els destinataris que en fan ús. Alguns són oberts cada dia i d'altres únicament funcionen els caps de setmana. Alguns acullen infants i adolescents des dels tres fins als disset anys, i d'altres només atenen adolescents. Les modalitats canvien en funció de les característiques del conjunt de població en el qual s'ubiquen.

Les activitats lúdiques que es duen a terme als centres d'esplai són:

- Activitats estables amb infants i adolescents.
- Activitats i serveis per a les famílies.
- Activitats i serveis per a les escoles.
- Activitats i serveis per al barri i la ciutat on són ubicats.

Un dels models d'activitats i serveis projectats pels centres d'esplai són els casals de vacances infantils i les colònies d'estiu. Han aparegut amb la idea de conciliar la vida familiar amb la vida laboral de les famílies en temps de vacances o períodes no lectius.

En la realització de sortides a la natura utilitzen les instal·lacions de les cases de colònies, dels albergs juvenils i dels campaments juvenils.

- **Cases de colònies:** S'entén per casa de colònies tota instal·lació que permanentment o temporalment es destini a donar allotjament a grups d'infants o de joves participants en activitats educatives en el temps lliure, culturals i de lleure.
- **Albergs de joventut:** S'entén per alberg de joventut tota instal·lació que permanentment o temporalment es destini a donar allotjament, com a lloc de pas, d'estada o de realització d'una activitat, a joves, en forma individual o col·lectiva, i també, amb determinades condicions, a famílies, adults i grups d'infants.
- **Campaments juvenils:** són instal·lacions a l'aire lliure dotades d'uns equipaments bàsics; es destinen exclusivament a la realització d'estades amb grups d'infants i joves, organitzades per entitats o institucions degudament reconegudes.

L'objectiu principal de l'esplai és la integració social dels infants.

En la secció "Adreces d'interès" del web d'aquesta unitat, trobareu adreces relacionades amb el món de l'esplai.

El Decret 137/2003, de 10 de juny, regula les activitats d'educació en el lleure en les quals participen menors de 18 anys.

El **Decret 140/2003, de 10 de juny**, d'aprovació del Reglament d'instal·lacions destinades a activitats amb infants i joves. Concretament fa referència als campaments juvenils, les aules de natura, les granges escola, els albergs de joventut i les cases de colònies.

Pel que fa al finançament dels centres d'esplai, surt de l'equilibri entre les quotes de les famílies, els convenis de les administracions públiques i els recursos propis de l'entitat.

1.2.2 Centre cívic

Els centres cívics són equipaments socioculturals pròxims als ciutadans, de titularitat municipal. Estan destinats a l'ús públic, amb la finalitat d'aconseguir la descentralització administrativa de determinats serveis municipals als barris. També tenen l'objectiu de prestar serveis a persones i entitats per impulsar activitats que tinguin per objecte el desenvolupament social, cultural, esportiu, de lleure i promoure l'associacionisme i la participació ciutadana en general.

Les finalitats dels centres cívics són les següents:

- **Dotar els barris** d'un lloc de trobada, de relació i de participació de la ciutadania i, en especial, del veïnat de la zona.
- **Fomentar la participació**, la individual i la col·lectiva, de la ciutadania en els assumptes de la comunitat.
- **Desenvolupar activitats**, de manera individual o col·lectiva, adreçades a cobrir necessitats en els àmbits de la comunicació, la informació, l'aprenentatge, l'esbarjo i la creació.
- **Donar suport infraestructural** perquè les entitats duguin a terme activitats.
- **Oferir el servei com a seu social** d'entitats del barri o de la ciutat per promoure i consolidar les associacions, les entitats i els grups cívics de tot caire, i dotar-los d'uns espais adequats, prioritàriament no d'ús exclusiu, sinó compartits.
- **Apropar els diferents serveis municipals** que permetin una descentralització administrativa, en serveis de proximitat a la ciutadania.

Els centres cívics han d'estar al servei de tots els ciutadans i han de tenir la consideració de béns de domini públic. Les instal·lacions bàsiques són el punt d'atenció i informació al ciutadà, la sala d'actes (polivalent o auditori o teatre), les

sales polivalents (reunions i tallers) i les especialitzades (tallers, assaig i creació, i exposicions).

Molts dels centres cívics s'ubiquen en edificis de dimensions superiors que permeten la concentració d'equipaments socials, cosa que facilita l'optimització i la rendibilitat dels recursos (horaris més amplis, economia, més proximitat i visibilitat dels serveis al barri, interrelació i col·laboració entre serveis i públics, etc.).

1.2.3 La granja escola i l'aula de natura

El joc en la natura motiva una sèrie d'experiències i sensacions importants per al desenvolupament integral de l'infant, ja que interactua amb el medi ambient que l'envolta. Per tant, s'emmarcaria dins l'educació per al medi ambient.

Entre els serveis i les organitzacions de caràcter lúdic dins els programes d'educació no formal per al medi ambient hi ha la granja escola i l'aula de natura.

Tant les granges escola com les aules de natura són dos serveis que s'han de dur a terme en cases de colònies que reuneixin unes característiques específiques segons el servei de què es tracti.

Les aules de natura són cases de colònies que ofereixen equipaments suficients i adequats per al treball didàctic amb infants i joves en el coneixement del medi natural i en l'educació ambiental.

Les granges escola són cases de colònies que alberguen grups d'infants durant diversos dies segons l'edat que tinguin i el programa que s'hagi establert prèviament. Ofereixen equipaments suficients i adequats per dur a terme un treball didàctic en tècniques agràries i ramaderes.

La granja escola, d'una banda, facilita la integració social de l'infant i, de l'altra, possibilita els recursos necessaris perquè desenvolupi les capacitats i les habilitats artístiques i manuals. També respon a la necessitat de contacte amb la natura que té un infant de ciutat, ateses les limitacions de l'entorn urbà. A més, permet a l'infant conèixer de manera directa els animals i les plantes i les tècniques que s'utilitzen en aquest entorn, molt diferents de les que es necessiten per viure en una ciutat. Disposen de diverses zones, horts, estables per als animals, alberg per als infants i alguns tallers.

Les activitats que s'hi imparteixen són les següents: la cura dels animals, els treballs agrícoles, l'organització de jocs a l'espai exterior i interior, activitats als tallers i d'altres de relacionades amb els recursos de què es disposi (piscina, muntar a cavall, tirolina, excursions, etc.).

Els tallers poden ser de reciclatge, de teatre o d'elaboració d'aliments amb els productes bàsics obtinguts a la granja, com ara el pa, el formatge, el iogurt, la melmelada, etc.

Dins la tipologia de granges escola s'hi inclouen les anomenades *escoles de camp*, *escoles de mar* i similars.



La granja escola respon a la necessitat de contacte amb la natura que té un infant de ciutat.

El Reglament d'instal·lacions destinades a activitats amb infants i joves (Decret 140/2003, de 10 de juny) dicta la normativa que ha de complir una granja escola pel que fa a la infraestructura i la seguretat sanitària.

Article 42 del Decret 1402003, de 10 de juny

Les granges escola, sense perjudici d'altres normatives que els puguin ser d'aplicació, hauran de garantir:

- La suficient separació entre el lloc d'establiment dels animals i el lloc de residència de les persones, a fi d'evitar les olors excessives i la proximitat d'insectes.
- La suficient netedat i les condicions higièniques i sanitàries dels animals de granja.
- El tancament del recinte dels animals i dels estables, per tal d'evitar que els usuaris i les usuàries de la instal·lació puguin entrar-hi de manera indiscriminada.
- En cas que la instal·lació disposi de sales o recintes per a la transformació dels productes de granja, hauran de complir la normativa vigent sobre normes d'higiene per a l'elaboració, la distribució i el comerç de menjars preparats, sobre normes relatives a la manipulació d'aliments i sobre normes d'higiene relatives als productes alimentaris.

Les aules de natura tenen en comú amb les granges escola que també s'hi fan activitats relacionades amb la natura, normalment inserides en programes d'educació mediambiental amb una ètica compromesa amb la conservació del medi ambient.

Les granges escola i les aules de natura són serveis emplaçats en zones rurals que tenen com a funció principal oferir als infants la possibilitat d'estar en contacte directe amb la natura.

La **metodologia** de tots dos programes està basada en:

- L'observació.
- L'experimentació.
- La manipulació.
- El joc.

Tot això a partir de programes pedagògics previs basats en la realització de diferents tallers i activitats que estan relacionades amb el medi ambient i que es complementen, de vegades, amb activitats esportives.

1.3 Altres serveis lúdics

Podem trobar altres serveis d'oci infantil situats en espais independents, interior o exterior, amb una oferta pròpia o bé com un servei complementari d'un gran centre comercial, un hotel, un restaurant, hospitals, etc.

Els centres recreatius o els parcs infantils de joc i les activitats d'animació hospitalària són exemples d'aquesta tipologia de serveis d'oci infantil.

En la secció "Annexos" del material web, corresponent a aquesta unitat, trobareu dos articles: un sobre opcions d'oci a l'estiu i l'altre sobre els parcs infantils.

1.3.1 Els centres recreatius o parcs infantils de joc

Segons la localització dels centres recreatius o parcs infantils de joc, canvien la finalitat i el **tipus de servei**:

A les **grans superfícies comercials**, trobem locals on tenen cura dels infants mentre els pares realitzen les compres tranquil·lament.

També, de vegades, als **hotels** hi ha un espai destinat a entretenir els infants mentre els pares visiten algun museu, o realitzen alguna activitat a la qual no convé que assisteixin els seus fills.

En alguna **estació de tren o en algun aeroport**, hi ha la possibilitat de trobar un espai on els infants menors de sis anys es poden entretenir amb joguines i altres materials lúdics sota la vigilància de les pares mentre esperen l'accés al mitjà de transport en qüestió.

D'altres es configuren com un **espai on es fa l'acollida de l'infant abans i després de l'horari escolar** per tal de conciliar la vida familiar amb la vida laboral. Es paga una quota determinada mensualment o per hores per aquest servei.

Hi ha centres recreatius que ofereixen la possibilitat de **celebrar un aniversari**, i s'ocupen del berenar dels convidats i de l'animació de la festa a canvi d'una quota i un nombre de convidats prèviament establert. Es tracta d'empreses d'iniciativa privada que proporcionen a infants i famílies una atractiva oferta d'oci infantil.

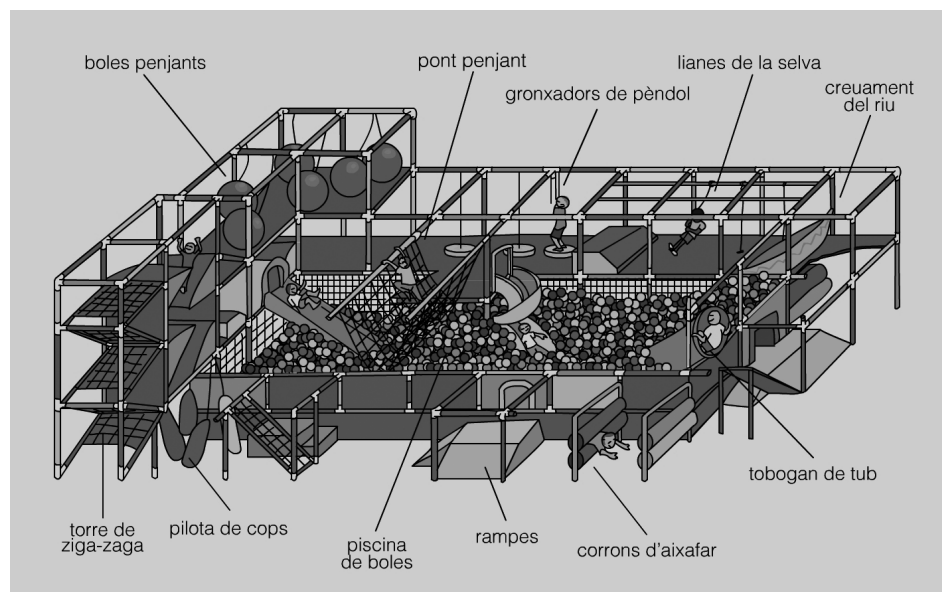
La innovació d'aquests parcs és la seva ubicació. En comptes d'estar en un jardí públic es troben en espais tancats, sovint de grans dimensions per les seves grans estructures psicomotrius, on els usuaris han de pagar per hores de servei. S'han de respectar unes normes, com ara, no es pot menjar a les zones de joc, esperar el torn de joc, respectar a la resta d'usuaris i materials de l'establiment.

L'objectiu original era oferir activitats lúdiques als infants en aquells llocs que els podien resultar avorrides, i es va pensar més en un producte comercial i atractiu a la població infantil que no pas en un recurs amb unes bases socioeducatives.

Tal com es pot veure en la figura 1.2, l'estructura d'un parc recreatiu es fonamenta en la idea de crear espais de joc lliure. Hi predominen els jocs de moviment, per això disposen de mobiliari i recursos materials de psicomotricitat i gimnàstica (piscina de pilotes, tobogans, cordes, escales, mòduls de goma espuma, etc.) adaptats al tipus d'activitat que l'infant hi desenvolupa.

Exemples de parc infantil de joc

El primer va ser en un local de la branca de restaurants de McDonald's i posteriorment van ser copiats per grans centres comercials com El Corte Inglés, Ikea... A poc a poc, en van sorgint de més específics. Els més coneguts són el de la branca dels Chiqui Park i els Happy Parc.

FIGURA 1.2. Estructura d'un parc recreatiu infantil

Alguns centres recreatius o parcs infantils han estat anomenats ludoteques, però el terme és erroni ja que no implica necessàriament els principis que inspira el projecte social i educatiu d'una ludoteca.

Els parcs infantils tenen la finalitat de distreure els infants mitjançant estructures psicomotrius i no necessiten cap programació d'activitats. En canvi, la ludoteca té una finalitat educativa social i cultural, és a dir, pretén educar els infants en el seu temps lliure per mitjà del joc i les joguines. Ambdós equipaments difereixen en els principis i en el funcionament. El paper de les persones que s'encarreguen dels infants també és diferent. La missió del monitor d'un parc infantil és garantir la integritat i la seguretat dels infants i, per tant, es limita a controlar i a vigilar. En una ludoteca, en canvi, els infants són atesos per professionals especialitzats en l'educació que persegueixen uns objectius educatius amb la seva intervenció.

Últimament aquest tipus de servei, a mans d'iniciativa privada, s'està deslligant dels altres serveis de què formava part (grans magatzems, hotels, etc.) i està ampliant l'oferta lúdica mitjançant la creació d'espais temàtics (la selva, el vaixell pirata, la granja, etc.) en què es combinen les estructures psicomotrius amb espais de joc simbòlic, racons de disfresses, pintura, etc. La idea és oferir entreteniment i diversió i, a més, certs continguts educatius, en un espai de joc lliure i segur independentment de les condicions climatològiques.

1) Els objectius educatius que es volen aconseguir són els següents:

- Afavorir el desenvolupament integral de l'infant.
- Jugar amb altres infants d'edats semblants.
- Desenvolupar la imaginació i la capacitat simbòlica de l'infant.
- Fomentar el respecte envers els altres.
- Tenir cura dels espais i els objectes.



La piscina de pilotes és un dels recursos materials més utilitzats als parcs recreatius infantils.

2) L'oferta d'activitats és variada: festes infantils, activitats per a escoles, joc lliure i alguns tallers de manera puntual. Es basen en el joc lliure i van a càrrec de monitors, encara que en molts casos ocupen aquestes places tècnics superiors en educació infantil, animadors socioculturals, monitors de lleure, etc. Amb funcions bàsicament de vigilància i cura dels infants que hi juguen.

3) L'espai disponible d'aquests centres pot variar molt d'uns als altres, però hi acostumen a haver els següents:

- Un **vestíbul** amb un mostrador per registrar els infants, penjadors i lavabos.
- **Zones de joc** per a diferents edats separades de la resta d'espais: Els parcs infantils de joc divideixen l'espai físic en dos grans grups d'edat. D'una banda, hi ha els espais destinats als infants d'1 a 4 anys i, de l'altra, hi ha els espais destinats a nens de 5 a 10 o 12 anys, tot i que hi ha centres que poden admetre infants de fins a 14 anys. Pel que fa a la franja d'edat dels més petits (d'1 a 4 anys), aquestes àrees són comunes a tots els parcs i consisteixen en petits mòduls de psicomotricitat de diferents dimensions i figures geomètriques o bé amb formes basades en un centre d'interès. A aquesta estructura s'afegeix una piscina de boles de petites dimensions i petites rampes, un tobogan i altres tipus de jocs de construcció. L'espai dedicat a la franja dels més grans (de 4 a 10 o 12 anys) és molt divers i depèn de la capacitat espacial del local. Consisteixen en uns circuits lúdics i unes estructures metàl·liques que els mantenen en què s'ofereix un ampli ventall d'activitats psicomotors. Hi ha diverses pistes distribuïdes en diferents nivells. Ofereixen estructures com tobogans, rampes, circuits de laberint, ponts penjats, lianes, torres, piscina de boles, etc., que no són fixes. Així, permet que els propietaris del parc en variïn o en remodelin l'estructura segons l'ús.
- **Zona per berenar.** També solen disposar de serveis de **cafeteria** i/o restauració perquè els adults en facin ús durant l'estona que volen romandre a prop dels seus fills.

4) Els horaris són molt amplis, de 10 a 21h, obrint dissabtes i diumenges.

Per obrir un parc infantil de joc s'ha de revisar la normativa de la comunitat autònoma i de l'ajuntament on es vulgui instal·lar l'establiment. També caldrà aconseguir un local adequat, adequar les instal·lacions, obtenir la llicència municipal d'obertura, elaborar el reglament de funcionament, contractar personal i una pòlissa d'assegurances, sense oblidar fer publicitat de l'establiment per tal de donar-lo a conèixer.

1.3.2 L'animació hospitalària

Quan l'infant està malalt intueix, sap, que li passa alguna cosa. Sovint, el desconeixement de la situació genera angoixes i temors.

Serveis comuns als parcs infantils de joc:

- El joc lliure dins l'espai.
- El servei matinal a les escoles.
- Les festes infantils i d'aniversari.
- El servei de bar.

Si a més a més d'aquesta situació s'hi afegeix el fet que l'infant es troba en un entorn que no és l'habitual i que disposa d'uns espais de temps en què no sap què fer o no pot fer res amb els recursos que té, la seva estada hospitalària pot esdevenir “desagradable” i avorrida. L'infant pot generar angoixes noves que s'afegiran a les que comporta veure's malalt, el desconeixement de la malaltia i del desenvolupament, i de la situació en què es troba.

Una de les prioritats...

... a l'aula hospitalària és que l'infant accepti la malaltia. Per aconseguir-ho, es prioritzen les activitats de caràcter més lúdic.

Els professionals especialitzats (metges, psicòlegs, infermers, mestres, pedagogs i assistents socials) proposen tres línies d'actuació complementàries:

- **Lúdica** (mitjançant les biblioteques per a pacients i els projectes que conjuguen oci i tecnologia).
- **Educativa** (mitjançant les aules hospitalàries i el contacte amb l'escola d'origen gràcies a les tecnologies de la informació i la comunicació).
- **Informativa** (a partir de la qual els malalts exerceixen el dret a la informació sobre la pròpia malaltia i el tractament que s'ha de seguir, tal com recomanen els organismes internacionals reconeguts).

El model metodològic utilitzat...

... a totes les aules hospitalàries que hi ha a Catalunya és prioritàriament el model lúdic a partir de l'ensenyament individualitzat.

Activitats complementàries a l'aula

- Tallers.
- Sortides: per tal de donar a conèixer algunes dependències de l'hospital, com la sala d'infermeria, la cuina, la sala de nounats, etc.
- Actuacions: per part de voluntaris o de l'equip d'animació sociocultural.
- Celebracions de festes tradicionals catalanes, com la castanyada, el Nadal, el carnestoltes o Sant Jordi.
- Celebracions personals dels nens i les nenes, com els seus aniversaris.
- Activitats amb les noves tecnologies de la comunicació: navegació per Internet, xats amb altres aules hospitalàries o amb l'escola d'origen per mantenir el contacte amb els seus companys i companyes.

Programa d'atenció domiciliària

Quan per motius de malaltia els infants no poden assistir a l'escola ordinària i tampoc no poden utilitzar el servei de l'aula hospitalària, els queda el recurs del Programa d'atenció domiciliària que ofereix el Departament d'Educació.

La utilització de les TIC constitueix un recurs molt valuós per integrar aquestes tres línies d'actuació proposades des d'un plantejament lúdic. Té l'objectiu de minimitzar al màxim els efectes negatius de la malaltia i afavorir, en aquests infants, un desenvolupament integral adequat.

La salut dels infants és un eix transversal a tenir en compte en qualsevol actuació que fem amb ells. En el ventall de serveis lúdics d'atenció a la infància cal esmentar les actuacions educatives que es duen a terme amb els infants hospitalitzats o que pateixen llargues malalties que els permeten assistir als centres educatius formals i no formals.

Hi ha fonamentalment tres tipus de serveis:

- L'aula hospitalària.
- El servei d'animació hospitalària.
- Els programes d'atenció domiciliària.

L'animació hospitalària és un servei que incideix directament en l'ocupació que els infants menors de 16 anys hospitalitzats i els familiars que en tenen cura durant la seva estada hospitalària fan del temps d'oci o el temps lliure.

Per tal d'evitar a l'infant un estat de mal humor, pors i temors innecessaris, als hospitals hi ha persones que s'encarreguen de fer que la seva estada i la dels seus familiars sigui al més agradable possible. Es tracta dels animadors o les animadores infantils que treballen al centre hospitalari a partir d'un projecte d'animació sociocultural.

El servei d'animació infantil s'encarrega de coordinar un conjunt de pràctiques socials que pretenen estimular la iniciativa i la participació dels infants i dels seus familiars en la vida de l'hospital.

Contingut del programa d'animació

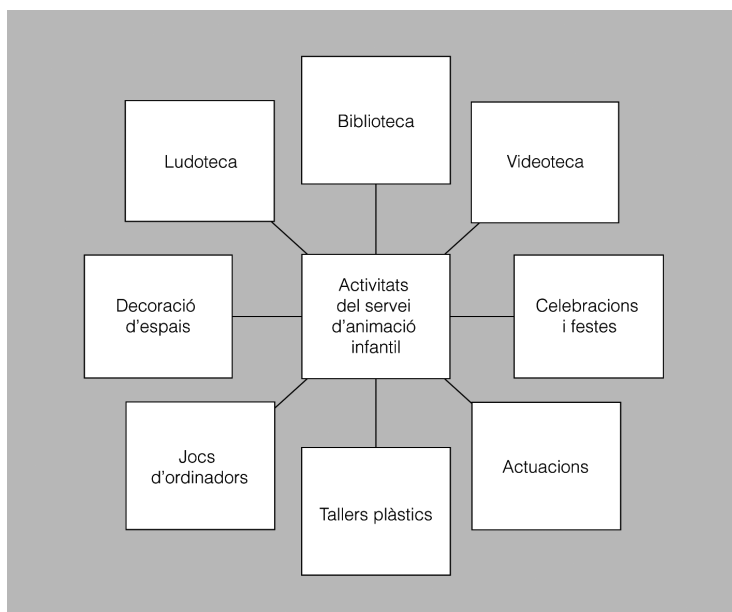
És possible que hi hagi un servei exclusiu d'animació infantil o que aquest servei estigui inclòs dins el programa d'animació general de què disposa l'hospital on es troba emplaçat.

En el primer cas, el servei d'animació depèn del servei de pediatria, ja sigui directament o mitjançant l'aula hospitalària. En el segon cas, el servei d'animació depèn de l'administració de l'hospital i és obligatori fixar vincles de coordinació amb el servei pediàtric (directament o per mitjà de l'aula hospitalària).

Activitats dintre del programa d'animació

Les activitats que es desenvolupen des del servei d'animació hospitalària coincideixen freqüentment amb activitats programades des de l'aula hospitalària. Això fa que hi hagi un contacte molt estret i una coordinació acurada entre l'animador/a infantil i el mestre/a de l'aula hospitalària. Així mateix, les activitats que es duen a terme pel servei d'animació infantil poden partir d'un espai compartit amb l'aula hospitalària com és el cas de moltes de les activitats que seguidament es descriuen a la figura 1.3.

FIGURA 1.3. Classificació de les activitats que es desenvolupen des del servei d'animació infantil



- **La biblioteca infantil:** ja que des del servei d'animació es realitza un servei de préstec de llibres per tal que els infants se'ls emportin a les habitacions

ja sigui com a complement a les seves activitats curriculars o com una activitat independent. Aquest és un servei que acostuma a trobar-se dins l'aula hospitalària o es comparteix amb aquesta.

- **La ludoteca:** alguns hospitals disposen d'un espai habilitat amb diferents jocs, fora de l'aula hospitalària, on els nens poden accedir lliurement a qualsevol hora del dia acompanyats d'un familiar, o en hores concertades amb la supervisió de l'animador o animadora infantil. Però també en alguns hospitals hi ha la possibilitat que des de la ludoteca es faci un servei de préstec de jocs i joguines a càrrec del servei d'animació.
- **Les activitats de plàstica:** tallers de materials de reciclatge, paper, fang, pintura, plastilina, o altres materials de característiques similars que poden estar guiades per l'educador o educadora de l'aula hospitalària o l'animador o animadora infantil segons l'objectiu que es pretengui amb aquella activitat. En ocasions aquests treballs es fan servir per decorar les dependències hospitalàries. En alguns casos s'utilitza material propi de l'hospital com xeringues -sense agulla-, cotó fluix o venes per tal que el nen s'hi familiaritzi.
- **La videoteca:** es projecten pel·lícules en una sala habilitada per a aquesta funció o bé a través d'un canal intern de l'hospital perquè els infants enllitats puguin tenir-hi accés. També en alguns hospitals hi ha un servei de préstec de videojocs a càrrec del servei d'animació infantil.
- **Fonoteca:** espai comú per audicions i activitats d'expressió musical. També es fan préstecs d'equips individuals de música, CD's.
- **Organització de festes:** es planifiquen nombroses activitats puntuals amb l'objectiu principal d'entretenir els infants, com poden ser: celebracions d'aniversaris dels infants, celebracions de festes tradicionals catalanes, pallassos, titelles, marionetes, conta-contes, teatre, mags, danses o competicions de jocs.
- **Jocs d'ordinador:** en el temps lliure, els infants poden accedir als ordinadors instal·lats en sales recreatives. Gairebé a tots els hospitals catalans hi ha un equipament informàtic itinerant per als infants enllitats i de llarga hospitalització.
- **Actuacions:** es conviden diferents entitats a participar en activitats de l'hospital ja sigui per fer representacions de teatre, música o visites de personatges rellevants per als infants (actors, esportistes, etc.).
- **Decoració d'unitats o llocs de l'hospital:** on els infants són els usuaris.



Aula hospitalària

Si voleu aprofundir en l'àmbit sanitari, a la secció de "Adreces d'interès" del web de la unitat trobareu més informació sobre diferents programes que es duen a terme, en diferents països, amb infants hospitalitzats a partir de les TIC i també sobre la intervenció lúdica amb infants hospitalitzats.

Els infants hospitalitzats sofreixen, no només la malaltia, sinó també alteracions emocionals i socials les quals s'han de tenir en consideració en la planificació i execució de les intervencions lúdiques i educatives.

2. La ludoteca

El joc és una experiència vital de la persona carregada de comunicació i interacció amb els altres, amb els objectes i amb l'espai. El joc es converteix en una activitat fonamental per al desenvolupament de la persona. Però perquè això sigui possible és necessari assegurar unes determinades condicions: espais adequats, materials lúdics i joguines, temps suficient i companyia amb qui compartir el joc i la diversió.

En aquest sentit, la Generalitat de Catalunya ha elaborat el **Decret 94/2009, de 9 de juny pel qual es regulen les ludoteques**, determinant el seu règim jurídic, els requisits que han de complir i el seu procediment d'acreditació.

El Decret 94/2009, de 9 de juny defineix les **ludoteques** com a centres, equipaments o espais delimitats que tenen una finalitat lúdica, socioeducativa, cívica, cultural i inclusiva, i que porten a terme un projecte socioeducatiu. El seu objectiu principal és garantir el dret de l'infant i del jove menor d'edat al joc i, d'aquesta manera, es col·labora al desenvolupament integral de la persona. Per aquest motiu, les ludoteques estan dotades d'un fons organitzat de jocs, joguines i d'altres elements lúdics.

Els usuaris de les ludoteques podran ser infants i joves d'edats entre 0 a 18 anys. Els menors de quatre anys hauran d'estar acompanyats durant tota l'estada a la ludoteca per la persona legalment responsable del menor o una altra que aquesta hagi autoritzat. En cap cas, els professionals del centre es poden autoritzar com a acompanyants del menor. Per als infants i joves de 4 a 16 anys, la persona legalment responsable ha de signar un document, que s'actualitzarà anualment, autoritzant l'estada a la ludoteca i acceptant les condicions del centre.

Pel que fa al personal, l'equip de professionals del centre ha d'estar format per un mínim de dues persones inclosa una persona coordinadora, amb una titulació mínima d'educació superior en pedagogia, psicopedagogia, magisteri o educació social, que serà qui dirigirà l'equip de professionals que treballa a la ludoteca.

Els altres membres de l'equip de direcció han de tenir com a mínim un títol de grau mitjà de l'àmbit dels serveis socioculturals a la comunitat o el diploma de monitor d'activitats de lleure infantil i juvenil. En aquest darrer cas, aquests professionals s'han de trobar sota la direcció d'un altre membre del personal de gestió.

Un professional per cada grup de joc situat en un espai diferenciat podrà fer-se càrrec com a màxim de 12 infants de 0 a 3 anys; de 12 infants de 4 a 6 anys o de 15 infants majors de 6 anys.

Trobareu el Decret 94/2009, de 9 de juny que regula les ludoteques a la secció "Annexos" web de la unitat.

2.1 Objectius i funcions de les ludoteques

La ludoteca ha de respondre a les necessitats de la comunitat en la qual està immersa. Els seus objectius i funcions principals es concreten en l'article 6 del Decret 94/2009, de 9 de juny pel qual es regulen les ludoteques.

Article 6. Objectiu i funcions

Les ludoteques hauran d'exercir les funcions següents:

- Promoure el dret de l'infant i de la seva famílies a gaudir del joc.
- Elaborar i desenvolupar un projecte educatiu que fomenti el desenvolupament integral de la persona a partir d'una activitat lúdica i creativa.
- Oferir el marc i els recursos lúdics adequats als ciutadans perquè puguin desenvolupar activitats lúdiques i d'esbarjo, i afavorir actituds solidàries i de tolerància.
- Estimular l'afecció a les activitats lúdiques com a eina d'integració social i de comunicació intergeneracional.
- Fomentar i desenvolupar la relació social sense cap tipus de discriminació per sexe, cultura, ètnia o religió i afavorir una lliure relació.
- Efectuar actuacions dinamitzadores dels diferents grup d'usuaris.
- Facilitar, en la mesura que sigui possible, els recursos lúdics adequats als usuaris amb disminucions físiques, psíquiques i sensorials.
- Informar i assessorar sobre els usos de la joguina i els jocs.

1) Objectius de les ludoteques. Independentment del tipus de ludoteca de què es tracti, aquests establiments, per tal de respondre a la seva funció socioeducativa, es plantegen els objectius generals següents:

- **Educar en el temps de lleure.** A les ludoteques s'ofereixen diferents jocs, joguines i activitats que motiven l'autogestió del temps d'oci. Ajuden a distribuir el lleure, a aprendre a seleccionar les activitats que es volen desenvolupar en un futur tenint en compte les preferències i les capacitats de cadascú i a adquirir normes i hàbits socials per desenvolupar dins del seu entorn més proper.
- **Afavorir el desenvolupament integral de l'infant.** La selecció de joguines, l'orientació dels jocs i les activitats que s'hi fan sempre tenen lloc en funció del moment evolutiu dels infants -s'adapten a les característiques personals de cadascú i respecten la combinació dels seus nivells de creixement i maduració- i en relació amb les necessitats individuals i col·lectives.
- **Fomentar una visió diferent de l'activitat lúdica i de la joguina en tots els sectors de la població.** S'hi ofereixen recursos, materials i assessorament a famílies, educadors i altres entitats o professionals dedicats al món infantil amb la finalitat de difondre la importància del joc per al desenvolupament integral de la infància.

- **Afavorir la comunicació de l'infant amb els adults.** Les ludoteques s'encarreguen de proposar activitats lúdiques conjuntes per a pares, fills i altres membres de la família com, per exemple, els germans i els avis.
- **Orientar les famílies en el món del joc i de la joguina.** És important que s'assessori els pares en relació amb la selecció i l'adquisició de joguines per als fills segons el moment evolutiu, les necessitats, les capacitats i les preferències de l'infant. També se'ls ha d'assessorar pel que fa a la qualitat i la seguretat dels materials utilitzats en la confecció i l'elaboració de les joguines. Per aconseguir aquest objectiu, cal dur a terme projectes d'investigació sobre l'ús de les joguines i la influència que tenen en el desenvolupament infantil.

2) Funcions de les ludoteques. Les funcions de les ludoteques són les següents:

- **Funció recreativa:** la ludoteca és un espai de joc, i com a tal, ha d'oferir diversió, ser atractiva i fer gaudir als seus usuaris.
- **Funció educativa:** la ludoteca ha d'aprofitar que el joc és una potent eina d'aprenentatge per educar els infants d'una manera global en les diferents àrees d'intervenció: els sentits, el moviment, la intel·ligència, la capacitat comunicativa, les capacitats relacionals...
- **Funció socioeconòmica:** la ludoteca garanteix la igualtat d'oportunitats per accedir als jocs i joguines, en posar mitjans i materials a l'abast de tothom.
- **Funció comunitària i d'integració social:** tots els membres i grups de la comunitat es poden beneficiar d'aquest servei, que es pot utilitzar com a lloc de trobada, útil per crear xarxa social.
- **Funció d'investigació:** en les ludoteques, els jocs i les joguines es posen a prova. L'equip responsable, a través de l'observació, es pot adonar de la qualitat de les joguines i de l'ús que se'n fa per tal d'informar a institucions i a industrials... A més, la ludoteca és idònia per experimentar jocs nous i, alhora, per recuperar els antics o tradicionals.

2.2 Característiques de les ludoteques

La ludoteca, com a modalitat educativa no formal i per tal de donar un millor servei en funció de les característiques i necessitats dels seus usuaris, ofereix diferents horaris i tipus d'activitats, malgrat que hi hagi algunes activitats d'oferta obligada que fan que es diferenciïn de la resta de serveis a la petita infància.

El Decret 94/2009 se centra a regular les ludoteques fixes, però dedica el capítol IV a regular les ludoteques temporals.

A continuació s'explicaran alguns dels trets que caracteritzen les ludoteques.

1) Tipus de ludoteques. Les ludoteques poden ser de dos tipus:

- **Les ludoteques fixes** són les que exerceixen les seves activitats de manera continuada i en el mateix espai físic.
- **Les ludoteques temporals** són les que desenvolupen les seves activitats en espais físics variables i durant no més de dos mesos. Aquesta tipologia comprèn una dotació tant de material com de professionals que amb un projecte socioeducatiu adequat estableixin les activitats lúdiques que pensen dur a terme. Dins d'aquesta tipologia s'inclou la Ludomòbil de la Secretaria d'Acció Ciutadana, que està fent un recorregut per les comarques catalanes.

2) Activitats de les ludoteques. Entre les activitats que fa una ludoteca hi ha les següents:

- Préstec de joguines a l'exterior.
- Préstec de joguines a la sala o sales de joc.
- Desenvolupament d'activitats d'animació sociocultural.
- Realització d'exposicions, xerrades, col·loquis, conferències i seminaris amb pares i educadors amb la idea de divulgar informació i documentació relacionada amb el món del joc infantil.
- Processos de recerca pedagògica, psicològica, sociològica i estadística entorn de la creació, la divulgació i l'ús de les joguines.

La metodologia que s'utilitza a la ludoteca es basa en la llibertat. Tot (espai, temps, activitats) està pensat per afavorir el joc. En cap cas, res no s'imposa. El ludotecari, doncs, posarà els mitjans que hi hagi a l'abast dels infants per tal que aquests puguin actuar de manera autònoma.

3) Horaris de les ludoteques. Els horaris de les ludoteques poden variar segons les activitats programades i els usuaris als quals estan destinades. Els dies laborables dins l'horari acadèmic es mantenen obertes a diferents grups escolars entre dues i tres hores. Després de l'horari escolar estan obertes entre una i quatre hores combinant-les amb els dissabtes al matí. Els caps de setmana i els dies festius romandran obertes depenent de l'oferta de les activitats col·lectives i familiars que estiguin programades. Finalment, en períodes de vacances, l'obertura de les ludoteques està supeditada a la resta d'activitats que es facin a la zona o al barri on s'ubiquen.

2.3 Espais de les ludoteques

L'espai en una ludoteca és tan important com les joguines. La seva funció no solament és guardar i acumular material lúdic, sinó estimular els infants i les seves famílies a jugar. Per això ha d'oferir uns materials i unes joguines que s'hagin

classificat prèviament i ha de fer propostes de jocs i activitats que serveixin per entretenir-se i per al creixement personal.

Organitzar i adequar els espais de la ludoteca és fonamental perquè el joc sigui enriquidor. S'ha de parar atenció tant a l'espai interior com a l'exterior per distribuir-lo, ordenar-lo i ambientar-lo de manera que propiciï interaccions i experiències profitoses i plaents.

1) L'espai interior. A partir de l'entrada en vigor del Decret 94/09, les ludoteques han de complir uns requisits pel que fa als espais i les instal·lacions.

Article 7. Requisits d'espais i instal·lacions

1. Les ludoteques han d'ocupar la totalitat d'un edifici o una part de l'edifici; en aquest segon cas les dependències, que hauran d'estar comunicades entre elles mitjançant espais comuns propis, hauran de constituir una unitat independent.
2. S'admetran activitats en un primer soterrani si gaudeix d'una il·luminació acceptable i ventilació natural, sempre que constitueixi una unitat amb el local de la planta immediatament superior i que reuneixi les condicions de seguretat exigibles.
3. Totes les ludoteques disposaran necessàriament i com a mínim dels següents espais i instal·lacions diferenciats: zona d'acollida, espai/s de jocs, àrea d'administració i gestió, magatzem i sanitaris.
4. Els centres que acceptin usuaris menors de 4 anys hauran de disposar, a més dels espais i les instal·lacions que s'han enumerat en l'apartat anterior, d'una cambra amb canviador per a ús preferent dels menors.
5. La superfície mínima d'espai útil per al joc de la ludoteca ha de ser de 50 metres quadrats. L'aforament màxim del centre s'establirà aplicant la proporció de 2,5 metres quadrats d'espai útil per al joc per usuari.

En relació amb l'espai interior, cal considerar: la grandària, la ubicació, els equipaments i l'ambientació:

a) La grandària: La superfície d'espai útil pel joc de la ludoteca ha de ser de 50 m² com a mínim.

- **La recepció:** on seria convenient col·locar els arxius de jocs i d'usuaris. És l'espai de rebuda d'infants i famílies, on es verificarà l'estat de les joguines quan les agafen i quan les tornen.
- **Un magatzem:** per mantenir ordenat el material lúdic, per a les joguines retirades o en reparació i per netejar-les.
- **La sala o sales de joc:** han de ser àmplies, de manera que cada infant disposi d'espai suficient per jugar i s'eviti l'apinyament, font de conflictes entre els infants. La necessitat d'espai depèn del tipus de joc o joguines que es facin servir en aquell espai.
- **Tallers:** cal tenir un espai per a la creació, la construcció o la reparació de joguines.

Tant el local com les instal·lacions hauran de complir amb la normativa vigent en matèria de seguretat, higiene, sanitat, habitabilitat i accessibilitat.

Ludoteques de barri

És recomanable que les ludoteques de barri estiguin situades en plantes baixes, amb accés directe al carrer, sense barreres arquitectòniques, organitzades de manera que hi hagi fluïdesa de moviments i que no provoquin molèsties a tercers.

b) La ubicació: la localització de les ludoteques pot ser d'allò més variat. Poden formar part tant d'un centre cívic o cultural com d'un centre educatiu, o d'un espai, o d'un hospital. Aquesta varietat porta a diferents modalitats de ludoteca:

- **Ludoteques adjuntes a centres socials:** de caire comunitari i que normalment donen servei a un barri.
- **Ludoteques hospitalàries:** milloren l'estada de l'infant a l'hospital. El fet de poder jugar suposa un suport a la teràpia i la recuperació.
- **Ludoteques escolars:** són un suport a la tasca docent i un recurs per realitzar activitats lúdiques extraescolars.
- **Ludoteques terapèutiques:** adreçades a infants amb necessitats educatives especials. Necessiten personal especialitzat (és convenient la integració d'aquests infants, quan sigui possible, en les ludoteques de barri i comunitàries).
- **Ludoteques per a la investigació:** per investigar i experimentar les noves joguines. En associació amb la indústria de la joguina.

c) Els equipaments: cal que la ludoteca estigui ben il·luminada, si és possible amb llum natural; que les condicions de temperatura siguin adequades; el terra s'ha de poder netejar bé (un terra de parquet o plastificat seria ideal) i ha de tenir una zona per a la higiene, amb lavabos adaptats. En qualsevol cas, s'han de tenir en compte els destinataris, el tipus d'activitat que s'hi realitzaran i l'horari.

d) L'ambientació vindrà determinada per la decoració i el mobiliari, que estaran adaptats a les edats i necessitats dels usuaris. Alguns dels elements que s'han de tenir en compte són els següents:

- La decoració ha de ser alegre i acollidora.
- El mobiliari ha de ser fàcil de netejar i funcional.
- Les taules i les cadires a la mida dels infants (taules que es puguin agrupar fàcilment en funció de l'activitat).
- El mobiliari ha de ser adequat per a la ludotecària i per als adults que acompanyen els infants.
- Hi ha d'haver prestatgeries i armaris.
- Cal un mirall gran per a la dramatització.
- Hi ha d'haver disfresses.
- Hi ha d'haver penjadors per als abrics o jaquetes.
- Calen mampares per separar espais quan calgui.
- Etc.

e) La sala de joc. La sala de joc ha de ser un espai polivalent i flexible, modificable en funció de les necessitats i propostes de joc a cada moment. Per tant, ha de ser un espai on sigui possible crear diferents ambients mitjançant separadors d'espai i amb el mobiliari. Aquesta flexibilitat possibilitarà la creació de diferents zones de joc en funció dels materials lúdics que s'hi distribueixin.

L'article 8 del Decret 9409. Espais de joc

1. Els espais de joc són les àrees del centre assignades per a la pràctica de joc i activitats per part dels usuaris.
2. Les ludoteques hauran de disposar de zones de jocs diferenciades d'acord amb el grau de motricitat que desenvolupin els diferents tipus de jocs.
3. En cas que una ludoteca disposi de diferents àrees o espais de joc, caldrà mostrar de manera visible, per mitjà de colors o signes entenedors, les edats dels usuaris a qui s'adreça cada espai i l'aforament màxim.
4. No es permetrà la instal·lació de serveis de bar ni màquines subministradores de begudes i menjar dins els espais de joc.



Infants petits jugant a la ludoteca.

A la ludoteca infantil, els espais respondran als interessos dels infants segons les seves edats. Per als infants **menors de 2 anys**, hi ha d'haver una sala amb les característiques següents:

- Amb cadires o bancs perquè els adults que els acompanyin puguin estar asseguts si volen.
- Amb prestatgeries i armaris on estigui el material apropiat per a aquestes edats (panera dels tresors, joc heurístic, material per al joc psicomotor...).

Per als infants entre **2 i 6 anys**, a la sala de joc, es poden crear diferents zones:

- La zona de joc psicomotor i de moviment: amb material de psicomotricitat com màrfeques, tricicles, cercols, mòduls de goma escuma.
- La zona de jocs d'imitació i de joc simbòlic: en aquesta zona es podrien anar alternant alguns racons de joc com el racó de les disfresses, el racó de la cuina, el racó del metge o el racó del mercat. És un espai on hi ha d'haver joguines i objectes que permetin a l'infant imitar i representar el món adult.
- La zona de jocs de construcció, puzzles, encaixos: són jocs que afavoreixen la coordinació motriu fina i el desenvolupament cognitiu.
- La zona de taller: per fer manualitats i plàstica bàsicament.
- La zona de relaxació: per mirar contes o pe escoltar música i cançons (amb un volum que afavoreixi la relaxació i la concentració).
- La zona de noves tecnologies: amb ordinador i material audiovisual adaptat a l'infant (que haurà d'utilitzar sota la supervisió d'un adult).



Joc psicomotor

No hem d'oblidar que els menors de 4 anys hauran d'anar acompanyats a la ludoteca. Per tant, cal que hi hagi mobiliari adequat per a l'adult acompanyant. Els responsables legals dels menors d'entre 4 i 16 anys hauran de signar una autorització.



L'espai exterior, lloc de moviment

2) L'espai exterior. És convenient que la ludoteca disposi d'una zona a l'aire lliure pròxima per tal de realitzar jocs d'exterior. L'espai exterior hauria de tenir elements naturals diferenciats que suscitin diferents tipus d'activitats:

- De moviment: grimpar, saltar, amagar-se, córrer.
- Amb materials com la sorra i l'aigua incorporats en el conjunt del pati.
- Amb superfícies de característiques diverses: herba, pedres, pendents.
- Amb equipaments com gronxadors, tobogans, etc. per jugar.

La realitat, de vegades, no s'aproxima a aquest ideal. L'espai d'un pati normalment no dóna per a tanta varietat. Les places i parcs que de vegades hi ha a prop de la ludoteca tampoc no són tan complets, però tot i així poden ser utilitzats com a recurs, sempre que la seguretat dels infants estigui garantida.

Els jardins, els terrats i els patis on es duuguin a terme activitats lúdiques hauran de disposar de totes les mesures de seguretat per tal d'evitar el risc d'accidents.

2.4 Organització de les ludoteques

Tota ludoteca ha de disposar d'un sistema de registre que faciliti les tasques administratives i de préstec. En general, s'hi ha d'incloure el registre de dades relatives als usuaris i el de dades relatives a les joguines.

2.4.1 Registre d'usuaris de ludoteques

Les ludoteques han de disposar d'una base de dades per identificar els usuaris, controlar el préstec i l'ús de les joguines de cada usuari per tal de fer-ne un seguiment. Les dades necessàries es poden organitzar en fitxers.

- **Fitxa d'inscripció:** recull les dades de l'infant i una fotografia. Les dades bàsiques a recollir són el nom i els cognoms de l'infant, la data de naixement, l'adreça, el telèfon, la data de la inscripció i el número de registre. També s'hi poden incloure altres dades, com ara els estudis del pare i la mare, el correu electrònic, el nombre de germans/es, el col·legi,

etc. A partir d'aquesta fitxa, cada usuari podrà disposar d'un carnet de soci de la ludoteca.

- **Llibre de registre:** hi han de constar les altes i les baixes dels socis de manera correlativa.
- **Fitxa de préstec exterior:** quan un infant s'emporta una o més joguines a casa es registra el número de soci, el número de registre de la joguina, el número de peces que té, l'estat en què es troba, la data del préstec i la data de devolució.

Hi ha ludoteques que també utilitzen les fitxes següents:

- **Fitxa individual:** serveix per fer el seguiment de cada usuari. A més de les dades que figuren en la fitxa d'inscripció, es poden recollir dades sobre el nivell de desenvolupament de l'infant, les joguines que utilitza, la qualitat i la varietat del joc, si juga amb altres infants, etc.
- **Registre d'assistència:** es tracta d'una taula de doble entrada (soci-dia) per mitjà de la qual es pot fer el seguiment de l'assistència de l'infant a la ludoteca al llarg d'un determinat període de temps.
- **Fitxa de préstec interior:** cada dia es registra el nom de l'infant i les joguines que agafa dins la ludoteca.

2.4.2 Registre de les joguines de les ludoteques

A les ludoteques, com passa amb les biblioteques, atès el volum i la diversitat de joguines que hi ha, es fa del tot necessari ordenar-les, classificar-les, portar-ne un registre en funció de les seves característiques, del seu estat i de la seva ubicació per facilitar-ne de forma ràpida la localització, el préstec, la recollida, etc.

Així doncs, a les ludoteques, les joguines s'han d'ordenar i classificar seguint algun criteri (l'article 12 del Decret així ho indica).

Article 12. Recursos lúdics

1. Les joguines hauran de reunir els criteris de qualitat i seguretat establerts per la normativa vigent.
2. Els recursos lúdics i les joguines hauran de ser variats i adequats a les edats dels usuaris, es mantindran arranats i en bon estat de netedat i seguretat, i es prendran les mesures necessàries perquè l'ús sigui adequat a la finalitat.
3. Caldrà tenir especial cura a evitar l'accés als usuaris als jocs no adequats per a la seva edat o condicions.
4. Cada centre elaborarà un registre en què es determinarà l'inventari actualitzat dels jocs i les joguines. També recollirà les dades descriptives principals de cada unitat de joc i l'assignació alfanumèrica o referencial corresponent.

5. Els professionals de cada centre avaluaran les qualitats pedagògiques i socioeducatives i les particularitats de cada joc, joguina o recurs lúdic abans que aquest material es posi a disposició dels usuaris.
6. No es permetrà la instal·lació ni l'explotació de màquines recreatives, o en general de màquines que s'hagin d'accionar amb diners o altres formes de pagament equivalents.

És imprescindible registrar les joguines tenint en compte els aspectes tècnics i pedagògics, la utilització i la conservació. Això comporta una sèrie de documents: fitxa tècnica de la joguina, fitxa pedagògica, fitxa d'usuari, fitxes de préstec interior i exterior i llibre de registres.

- **La fitxa tècnica** és útil pel ludotecari. S'hi recull informació bàsica de la joguina. Reflecteix les dades tècniques del joc (nom, instruccions per a la seva utilització –escrites o en imatges–, elements que el componen, dades del fabricant...); també hi ha de figurar el codi que l'identifica (estarà en funció del sistema de classificació utilitzat). En la figura 2.1, podeu veure un model de fitxa tècnica.

FIGURA 2.1. Model de fitxa tècnica de la joguina

Nom de la joguina	Codi	Nre. d'unitats	Fabricant		
Aspecte de la joguina	Nre. de peces	Estat de les joguines			
		Dolent	Regular	Bo	Excel·lent
	Color				
	Material				
	Acabat				
	Higiene				
	Seguretat				
Embalatge	Resistència				
	Consistència				
Instruccions	Ordenació peces				
	Claredat de la informació				
Edat	Imatges				
Per jugar	En grup	Individualment			

- **La fitxa pedagògica** ha de contenir la informació següent del joc:
 - **Descripció:** característiques del joc, franja d'edat recomanada, si és necessària la presència de l'adult o, al contrari, si és un joc que l'infant pot fer tot sol, o és un joc que necessita altres infants (per exemple, per jugar al joc de l'oca).
 - **Valoració general:** varietat d'accions que possibilita, seguretat...

- **Aspectes educatius:** habilitats que desenvolupa, coneixement que posa en pràctica, etc. És una fitxa que ha de ser útil tant als educadors com als pares, i ha d'estar redactada amb claredat i precisió (vegeu la figura 2.2).

FIGURA 2.2. Model de fitxa pedagògica de la joguina.

Nom de la joguina	Codi	Edat	Individual	Col·lectiu	Amb adult
Habilitats que posa en pràctica			Poc	Suficient	Molt
Motricitat global					
Motricitat fina					
Classificació de formes i colors					
Expressió corporal					
Expressió verbal					
Memòria					
Emocions					
Cooperació					
Creativitat					

- **La fitxa d'usuari** serveix perquè la utilitzin els infants i els joves i ha de contenir informació respecte al tipus de joc i la seva col·locació. Seria una fitxa semblant a la fitxa pedagògica, però només amb les dades bàsiques que permetin a l'usuari localitzar les joguines autònomament, saber de quin tipus de joc es tracta (per jugar sol o acompanyat; joc de lògica, de classificació, de rol...), i col·locar-les al seu lloc un cop acaben de jugar.
- **La fitxa de préstec** serveix per controlar la utilització i conservació de les joguines tant dintre com fora de la ludoteca. Per tant, té alhora un ús intern, per als infants que utilitzen les joguines dintre de la ludoteca, i un ús extern, per a qui s'emporta les joguines a casa.
- **El llibre de registres** serveix per tenir constància de les altes i baixes de les joguines. Ha d'estar adequadament codificat, per facilitar la reposició.

El sistema ESAR

Trobar un sistema de classificació de joguines que sigui exhaustiu seria complicat, si no comptéssim amb l'aportació de la doctora Denise Garon (1941-2005), que l'any 1982 va proposar un sistema de classificació de joguines conegut i reconegut mundialment. És el sistema ESAR.

L'anàlisi de les joguines a partir del sistema ESAR consisteix en la divisió en 6 facetes que sintetitzen les etapes del desenvolupament de l'infant a través de les principals formes d'activitats lúdiques i les grans dimensions del comportament, tan des del punt de vista cognitiu, com instrumental, social, lingüístic i afectiu.

El sistema ESAR de classificació de les joguines, és molt útil a les ludoteques ja que, d'una banda, serveix als usuaris per facilitar-los la localització de les joguines

(perquè té en compte l'edat però també el tipus d'activitat a realitzar) i, d'altra banda, serveix als professionals per organitzar el material lúdic i posar-lo a l'abast del públic.

Aquest sistema d'anàlisi i classificació de les joguines a partir de les etapes del desenvolupament del joc establertes per J. Piaget permet agrupar les joguines en 4 grans grups:



Els jocs d'exercici reafirmen les capacitats motrius de l'infant.

- Joc d'exercici (E).
- Joc simbòlic (S).
- Joc d'assemblatge (A).
- Joc de regles (R).



El joc simbòlic permet a l'infant interioritzar el món en el qual es desenvolupa.

- **Joc d'exercici:** consisteix a repetir una i altra vegada una mateixa acció pel plaer dels resultats produïts. Entre les joguines que satisfan aquest tipus de joc trobem els sonalls, els jocs de manipulació, les joguines que rodolen o les que poden ser arrossegades, els globus, les pilotes, els tricicles... És el tipus de joc que fan principalment els infants petits durant els 3 primers anys (la qual cosa no vol dir que no continuïn després d'una manera més sofisticada, juntament amb altres tipus de jocs que van cobrant més pes).



El joc d'assemblatge implica coordinació visomotriu i capacitat de raonar.

- **Joc simbòlic:** consisteix a imaginar situacions fictícies en les quals uns objectes representen uns altres. Els infants juguen a interpretar rols diferents: pares, mares, mestres, metges, bombers, policies... És un tipus de joc que comença cap als 2 anys i que s'estén fins als 7-8 anys, i evoluciona de situacions simples –jugar a cuinar–, fins a jocs en els quals es representen les situacions més complexes de la vida adulta.

- **Joc d'assemblatge:** consisteix bàsicament en els jocs de peces que cal assemblar, apilar, encaixar... Són jocs que impliquen coordinació motriu, i la capacitat de raonar (sovint cal classificar les peces, agrupar-les i unir-les adequadament). L'infant juga des de ben petit fent encaixos, puzles, etc. I pot continuar-ho fent durant tota la infantesa i, fins i tot, després, perquè la complexitat d'aquestes joguines varia considerablement en funció de l'edat.



Els jocs de regles ajuden a seguir normes i a raonar.

- **Joc de regles:** aquest joc es caracteritza perquè cal seguir i respectar una sèrie de normes per tal d'assolir l'objectiu proposat. Als quatre anys, ja es pot introduir aquest tipus de joc, sempre amb la presència de l'adult o d'un infant més gran que ajudi a entendre i respectar la norma. A mesura que els infants creixen, aniran complicant i utilitzant més aquest tipus de joc, en el qual s'aprèn a guanyar i a perdre; a respectar les normes, a raonar i a reflexionar.

El **sistema ESAR** es fonamenta en la **teoria cognitivista de Piaget**, i es concreta en 6 categories complementàries entre elles anomenades facetes i que es corresponen amb activitats lúdiques, conductes cognitives, habilitats funcionals i instrumentals, conductes socials i conductes afectives.

Les 6 categories complementàries anomenades facetes del sistema ESAR son les següents:

- **Faceta A:** activitats lúdiques. Descriu l'evolució de les formes fonamentals de joc i distingeix 4 formes bàsiques:
 - Joc d'exercici.
 - Joc simbòlic.
 - Joc d'assemblatge.
 - Joc de regles (de regles simples i de regles complexes).
- **Faceta B:** conductes cognitives. Fa referència al desenvolupament cognitiu, a la capacitat de pensar i raonar cada vegada més sofisticada a mesura que creix la persona:
 - Conductes sensoriomotrius.
 - Conductes simbòliques.
 - Conductes intuïtives.
 - Conductes operacionals concretes.
 - Conductes operacionals formals.
- **Faceta C:** habilitats funcionals i instrumentals. La manera d'actuar de l'infant. Les diferents maneres d'actuar no són excloents entre elles, si bé l'exploració és l'acció més simple i la creació, la més complexa:
 - Exploració.
 - Imitació.
 - Acció.
 - Creació.
- **Faceta D:** conductes socials. Posa de manifest les diferents possibilitats de participació de l'infant en el joc:
 - Joc individual.
 - Joc col·lectiu.
- **Faceta E:** habilitats de llenguatge. Analitza les habilitats de llenguatge de l'infant considerant el material lúdic com un conjunt d'objectes significatius en termes de comunicació (a través de la joguina s'afavoreix l'expressió oral i, quan l'edat ho permet, l'expressió escrita).
- **Faceta F:** conductes afectives. L'anàlisi de les conductes afectives considera les vivències emocionals de l'infant que juga.

Guia de joguines

AIJU edita cada any una "Guia del juguete" basada en el sistema de classificació ESAR i que a més a més l'amplia amb altres aspectes d'interès. Aquesta guia és gratuïta i es distribueix en comerços, escoles, ajuntaments, revistes especialitzades i també es pot trobar per Internet.

Aquestes 6 facetes es complementen entre elles i proporcionen a l'educador un sistema de categories que facilita l'organització de les joguines a la ludoteca, ja que és fàcil d'aplicar i d'entendre.

Cada any, l'Institut Tecnològic de la Joguina (AIJU), amb la col·laboració de la indústria de la juguina, ludoteques, escoles infantils, famílies, experts en joc i educació, l'ONCE i el CEAPAT, edita una guia de joguines basada en l'observació, l'anàlisi i la valoració del joc lliure dels infants amb un gran nombre de joguines del mercat. Fan una anàlisi psicopedagògica i d'utilització de les joguines a partir de diferents paràmetres: valor lúdic, versatilitat, duració o resistència, manejabilitat, atractiu infantil, edat recomanada, qualitat de les instruccions, possibilitats d'aprenentatge i adequació al context escolar (currículum LOE). Per tot això aquesta guia de joguines pot ser un referent de consulta interessant per als professionals del lleure i l'educació i també per a totes les persones interessades en el món de les joguines a l'hora de seleccionar-les. També disposa d'un cercador de joguines.

3. Els espais lúdics

En el moment de planificar l'acció educativa s'ha de tenir en compte no solament l'espai de què disposa el centre (aules, sales, pati, etc.), sinó també l'aprofitament dels espais exteriors al centre (per exemple, un parc proper a l'aire lliure, etc.), ja que per als infants tots dos són contextos susceptibles d'aprenentatge.

El carrer sempre ha estat un espai privilegiat per a tot un seguit de jocs en què el moviment i la participació en grup són clau. La planificació urbana, però, no sempre ha tingut en compte aquesta necessitat lúdica i ha limitat notablement les possibilitats d'activitat dels infants. Si pensem que el joc és una activitat vital per a l'infant, amb la qual s'expressa, es comunica i va descobrint tot el que l'envolta mentre interactua amb el seu entorn, caldrà que disposi d'espais públics adequats per jugar.

En el disseny dels espais s'ha de tenir en compte la participació de grans i petits, i la integració de nens amb deficiències. D'aquesta manera, s'hauran d'oferir recursos i dissenys adequats a les seves capacitats i necessitats. Això significa que els espais s'han de concebre a partir d'uns criteris generals d'acord amb unes normes generals per tal de garantir la seguretat dels infants que en seran els usuaris. L'educació en hàbits de prevenció i seguretat té molta importància en el joc a l'aire lliure, sobretot dins els pobles i les ciutats.

3.1 Els espais lúdics a l'aire lliure

La ciutat actual no està pensada per als infants. En moltes ciutats els carrers, les places i, en general, els llocs on els infants es reunien i jugaven espontàniament han desaparegut. Igualment, el fet que els infants tinguin pocs germans i, a vegades, pocs veïns amb qui jugar fa que hi hagi poques oportunitats de conviure amb els iguals, fora del recinte escolar; i poques oportunitats per interaccionar amb infants de diferents edats.

Els nostres infants juguen cada vegada menys als carrers. La televisió i els jocs virtuals s'han convertit en els seus companys d'oci. Davant d'aquesta situació, cal que la societat reaccionï i recuperi d'alguna manera uns espais que permetin a l'infant un joc propi, reinventat i pensat per a ell. Cal recuperar els barris, els parcs, els carrers i fer una ciutat amiga dels infants.

Actualment el concepte de barris i nuclis veïnals de nova creació estan concebudes com a àrees comunitàries interrelacionades i protegides del trànsit perillós, amb connexions segures i fàcilment visibles des dels habitatges familiars. En aquesta zona interior els infants poden jugar a l'aire lliure i interactuar amb l'entorn.

Per ampliar informació sobre les ciutats amigues consulteu la secció "Annexos" del web d'aquesta unitat.

Viure al barri

Elionor Goldschmied recomana que els infants que estan a l'escola bressol visitin el barri (botigues, parcs i altres llocs d'interès). Per fer-ho, cal organitzar adequadament l'activitat i garantir la seguretat dels infants en tot moment.

Aquestes sortides són ocasions privilegiades per aprendre i conèixer l'entorn social (ser vianant, respectar semàfors, jugar al parc...) alhora que permeten a l'infant sentir-se participat de la vida al barri.



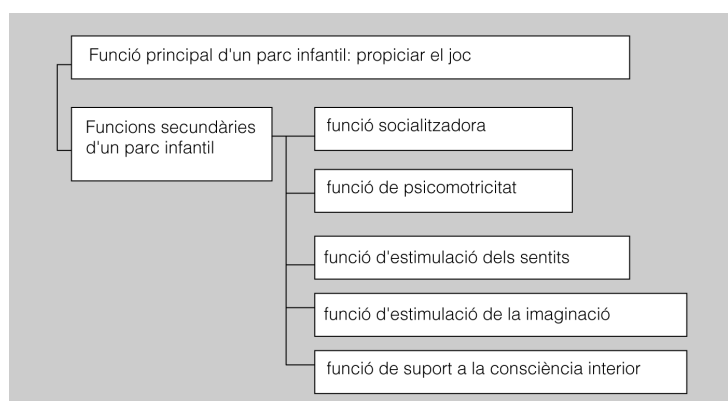
En una de les seves vinyetes, l'educador Francesco Tonucci posa en boca d'uns nens la següent demanda: "Senyor arquitecte, en comptes de tobogans i gronxadors, nosaltres voldríem arbusts, aigua, pedres i sorra", reivindicant d'aquesta manera la presència d'elements naturals als espais adreçats a nens i nenes "A partir de la constatació de la soledat de la infància, es posen en relleu els efectes perversos de les ciutats que ignoren l'existència de nombrosos ciutadans, infants, que hi viuen." (Francesco Tonucci. "La ciudad de los niños").

Els educadors han de reivindicar que a la ciutat, al barri, hi hagi espais per al joc i per a la socialització, i quan n'hi hagi, utilitzar-los com a recurs educatiu i, de la mateixa manera, haurien d'orientar els pares en l'ús d'aquests recursos.

Recuperar la ciutat per als infants vol dir, d'una banda, utilitzar els recursos que hi ha, com ara parcs i places; i de l'altra, crear espais verds i llocs de trobada allà on n'hi hagi mancança (això últim és responsabilitat dels governs locals i estatals).

La funció principal d'un parc infantil ubicat en un jardí o plaça pública és propiciar el joc, l'activitat lúdica; però a més, com es mostra en la figura 3.1, compleix o ha de complir altres funcions.

FIGURA 3.1. Les funcions d'un parc infantil ubicat en una plaça o jardí públic



- **Funció socialitzadora.** El parc infantil ha de facilitar el contacte entre els infants amb d'altres d'igual o diferents edat i també amb els adults. L'infant aprèn a compartir els espais, el mobiliari de joc i el joc en si mateix amb altres infants. L'estructura d'un parc infantil, malgrat el mobiliari de caràcter individual (gronxador, tobogan...), té un caràcter social, ja que els infants han de compartir jocs i espai, la qual cosa significa cedir, respectar els torns per gaudir de les instal·lacions, relacionar-se entre ells, etc.
- **Funció de psicomotricitat.** Mitjançant el joc, es facilita l'estimulació de la coordinació i el moviment del cos.
- **Funció d'estimulació dels sentits.** Mitjançant sorrals, l'infant pot anar descobrint altres sensacions amb les mans i els peus. També amb els diferents sentits, pot descobrir sons diferents dels habituals, els colors i les olors de les plantes de l'entorn, etc.
- **Funció d'estimulació de la imaginació.** L'infant aplicarà diferents estils de joc de tipus real o figuratiu. Els parcs potencien la capacitat d'imaginació

de l'infant amb l'existència d'ubicacions on els infants poden jugar a jocs més clàssics, com a fet i amagar, sense els perills que podrien trobar en altres entorns menys controlats.

- **Funció de suport a la consciència interior.** Els infants, de mica en mica, van aprenent sobre tot allò que els envolta i comencen un procés de diferenciació entre la figura dels adults –en un principi els pares i les mares– i ells mateixos. Van entenent que són persones independents i diferents de la resta. El joc d'amagar-se es dona entre els infants com a conseqüència que comencen a ser conscients de la diferenciació dels altres i del propi reconeixement personal. Els parcs infantils afavoreixen aquest tipus de joc amb les seves diferents instal·lacions.



Un nen pot imaginar que va en un avió quan juga amb un element determinat, mentre que una altra nena, amb el mateix element, imaginarà que va en vaixell.

Crear un bon espai de joc consisteix a oferir un entorn divers i flexible, amb prou capacitat perquè tots els infants desenvolupin les seves capacitats i aptituds socials, creatives i sensorials. A més, és un espai de trobada intergeneracional que facilita el contacte intercultural, amb espais accessibles i integradors

3.1.1 Legislació sobre parcs infantils a l'aire lliure

En els darrers anys, diferents instàncies europees han estudiat i regulat diversos aspectes de la seguretat relativa als equipaments, les instal·lacions i la configuració dels espais de joc infantil per tal d'evitar, en la mesura que sigui possible, els accidents i altres eventualitats que puguin posar en perill la integritat física dels infants, i garantir el dret al joc dels nens.

Hi ha legislació a escala europea, espanyola i, en alguns casos, també a escala autonòmica i local. A continuació comentarem breument els principis rectors en què es basen les diverses normatives relatives a les àrees de joc en espais públics:

- A escala europea tenim la Convenció de les Nacions Unides sobre els drets del nen.
 1. Els estats parts reconeixen el dret del nen al descans i a l'esplai, al joc i a les activitats recreatives pròpies de la seva edat i a participar lliurement en la vida cultural i en les arts.
 2. Els estats parts respectaran i promouran el dret del nen a participar plenament en la vida cultural i artística, i propiciaràn oportunitats apropiades, en condicions d'igualtat, de participar en la vida cultural, artística, recreativa i d'esplai.

Convenció de les Nacions Unides sobre els drets del nen. Article 31.

- A escala espanyola tenim la Llei 1/1998, de 20 d'abril, dels drets i l'atenció al menor.

Una norma és...

... un document que conté especificacions tècniques basades en el resultat de l'experiència i el desenvolupament tecnològic. Estan consensuades i han de ser aprovades per un organisme de normalització reconegut.

Les normes europees (EN)

Les proposen, les desenvolupen i les elaboren experts dels diferents estats membres, sectors industrials o tecnològics implicats, reguladors, etc., dins l'estructura de normalització del Comitè Europeu de Normalització (CEN). Una vegada tramitades, s'editen com a normes EN.

Tots els menors tenen dret que el joc formi part de la seva activitat quotidiana com a element essencial per al seu desenvolupament evolutiu i el seu procés de socialització. Les administracions públiques, a iniciativa pròpia o en col·laboració amb altres entitats públiques o privades, fomentaran el desenvolupament d'activitats culturals, esportives i recreatives. Amb aquesta finalitat, es promouran les actuacions urbanístiques destinades a ampliar o crear els equipaments i les instal·lacions necessaris i adequats, en funció de la població infantil i juvenil que hi hagi a la zona.

Llei 11998, de 20 d'abril, dels drets i l'atenció al menor. Article 12.2.

Les normes UNE-EN

Són la versió oficial en espanyol de les normes europees, que són adoptades una vegada aprovades per un òrgan específic dins l'estructura de normalització nacional de l'Associació Espanyola de Normalització i Acreditació (AENOR). Es revisen periòdicament per tal d'actualitzar-les d'acord amb els progressos de la indústria i de la societat.

Les normes UNE següents, adaptades de les normes europees, fan referència a la seguretat en els equipaments i en les instal·lacions de les àrees de joc:

- **UNE-EN 1176:** Equipament de les àrees de joc.
- **UNE-EN 1177:** Revestiment de les àrees absorbents d'impactes.

Aquestes normes seran d'aplicació als espais de joc infantils tant si són de titularitat pública com privada.

Les administracions locals, per tal de protegir els menors en el seu temps d'oci i lliure, són responsables directes que les zones i les instal·lacions recreatives d'ús públic reuneixin unes condicions adequades de seguretat i salubritat per tal que el joc afavoreixi el desenvolupament dels infants i potenciïn la socialització i el respecte pel medi ambient. En aquest sentit, s'han de tenir en compte unes normes pel que fa al disseny, la instal·lació i el manteniment.

3.1.2 Les àrees de joc infantil en els parcs

Una manera d'organitzar els equipaments lúdics dels espais exteriors és a partir de l'establiment d'àrees de joc en funció de l'edat dels infants a qui s'adrecen i del tipus de joc que s'hi vol promoure, tant si és més aviat de moviment com si és més aviat tranquil.

Així, les àrees de joc es poden organitzar en funció de l'edat dels infants. Alhora, cada àrea pot contenir diverses zones amb varietat d'equipaments lúdics agrupats segons el tipus de joc que promouen. Normalment, hi ha rètols en què s'indica la franja d'edat dels infants a qui es dirigeixen els jocs que hi ha instal·lats (de 0 a 5 anys, de 6 a 12 anys i de més de 12 anys).

L'educador infantil ha de promoure que els infants coneguin el seu entorn i s'hi integrin. Els parcs infantils públics són un recurs excel·lent, però cal vigilar que les instal·lacions siguin segures i adequades a l'edat dels infants.

Alguns **critèris per valorar les instal·lacions** de joc d'un parc infantil serien els següents:

- Les possibilitats de participació individual i col·lectiva que ofereixen als infants, és a dir, han de possibilitar igualment el joc individual i el joc col·lectiu.
- No han de ser excessivament figuratius per evitar personalitzar o identificar el joc amb missatges concrets. Han d'escollir elements que permetin als infants, amb el seu potencial imaginatiu, donar personalitat i contingut al joc.
- Els equips de joc han de ser de fusta tractada contra la intempèrie, de colors vius.
- És recomanable que, quan sigui possible, les zones de jocs infantils estiguin envoltades totalment o parcialment d'arbres de fulla caduca per tenir ombra a l'estiu i ple sol a l'hivern.
- Evitar incloure-hi els jocs que d'alguna manera puguin fomentar l'agressivitat i la violència.
- Afavorir la presència de jocs que puguin utilitzar tots els nens i nenes per integrar, així, els infants que tenen dificultats.
- El grau de dificultat dels jocs ha de ser variable i ha d'estar en consonància amb els interessos i les habilitats que els infants d'aquella franja d'edat concreta han de desenvolupar.

Així, en un **espai de joc exterior** per a **infants fins a 5-6 anys** no hi hauria de faltar un sorral, ja que és un element important de joc, sobretot per als més menuts. És un lloc d'estreta relació on els nens i les nenes poden seure tranquil·lament a terra i fer pastetes amb la sorra i amb l'ajuda d'una pala i una galleda, o senzillament amb les mans.

A més dels sorrals, s'hi poden incloure altres zones de joc que continguin gronxadors, tobogans, motlles, jocs de taula i jocs de terra i aigua. També s'hi poden posar estructures que tinguin amagatalls que representin casetes, tendes i castells, sempre amb un disseny no figuratiu que afavoreixi els jocs de rol.

Un bon criteri per distribuir els jocs és tenir en compte la necessitat de potenciar l'experimentació i la relació entre els nens i les nenes, de manera que caldria prioritzar els jocs que ofereixin més possibilitats d'ús segons les diferents capacitats.

En aquest sentit serien adequats els jocs de manipulació, els de taula, els que comporten experiències sensorials i els "multijocs" o jocs modulars, que funcionen a diferents nivells i s'adapten a les capacitats i les necessitats de cada usuari.

Els equips de joc infantils es poden classificar en dos grups en funció del seu ús:

- **Grup 1.** Són els que tenen un marcat caràcter dinàmic i psicomotriu, és a dir, que estan bàsicament pensats i estructurats per a activitats de moviment

A la secció Annexos del web hi trobareu la Normativa sobre els parcs infantils i també un interessant article sobre la seguretat dels parcs infantils.



L'equipament lúdic ha de ser segur

(gronxadors, tobogans, balancins, penjadors, tirolines, jocs de molles, jocs per enfilars'hi, complexos multijoc, etc). Aquests disposaran d'una àrea de seguretat senyalitzada al voltant per evitar col·lisions dels usuaris amb altres persones.

- **Grup 2.** Correspon als que tenen un marcat caràcter estàtic i imaginatiu, i que fomenten activitats de tipus manual o social (laberints, sorrals, pissarres, taules per a jocs, obradors, etc).

D'altra banda, la necessitat d'introduir determinats elements per a infants discapacitats pot esdevenir un joc compartit. Així, la guia a terra en el recorregut de joc per als infants invidents esdevé un "joc de traça" per als infants sense aquesta discapacitat, i la presència del braille pot convertir-se en un joc de descobriment d'aquest llenguatge.

Quant als jocs més tradicionals, es poden dotar d'elements que els facin accessibles, com pot ser el cas dels gronxadors de cistella o els tobogans, als quals hi podrien accedir de forma autònoma amb la instal·lació d'una rampa.

Les àrees de joc, situades en espais públics han d'estar dissenyades per ser compartides per tots els nens i nenes sense excepció. Per tant, han de ser accessibles, integradores i socialitzadores, amb una oferta lúdica atractiva per a tots els usuaris independentment de les seves capacitats, on la diferència esdevingui un fet normal i enriquidor.

Han de ser àmplies i situades en espais especialment allunyats o ben protegits de la circulació de vehicles. S'han de construir en terrenys plans, amb desnivells tan mínims que es puguin superar amb rampes de fàcil accés.

També cal pensar, en el seu disseny, que hi hagin zones de descans amb espai per a cadires de rodes i, molt a prop, parades de transport públic accessibles i àrees d'aparcament reservades a les quals es pot accedir sense dificultats.

Algunes recomanacions en quan a la instal·lació serien:

- Les zones de joc han d'estar distanciades i separades de la calçada a través de mitjans naturals i/o artificials per evitar que els infants puguin sortir precipitadament a la calçada.
- Dins de les zones de joc no hi haurà cap element en superfície que per la seva duresa representi un perill pels usuaris. Així, la superfície sobre la que puguin caure els infants utilitzant els elements de joc serà de materials tous, que absorbeixin els impactes i amortiguin els cops.
- Els tobogans va bé que la rampa de lliscament estigui orientada entre el nord-est i el nord-oest per evitar un escalfament excessiu provocat pels raigs del sol.
- La zona destinada als equips de joc estarà emmarcada per una vorada que delimiti els diferents paviments.

- Les àrees amb paviment sintètic i les previstes per a nens menors de 5 anys estaran envoltades per una tanca (preferiblement de fusta).
- En el cas d'instal·lar gronxadors en zones de joc per a infants de 0 a 5 anys, aquests tindran els seients tipus cistella.

Als parcs infantils també hi haurien d'haver **diferents senyalitzacions** com ara:

- La localització del centre sanitari més proper i el nº de telèfon d'urgències sanitàries en cas d'accident.
- El nº de telèfon dels serveis encarregats del manteniment i reparació de desperfectes del parc infantil.
- Senyals de prohibicions diverses, com per exemple, no circular en moto, utilització dels jocs per part dels majors d'edat, etc.
- Senyals de recomanacions o obligacions, per exemple, utilitzar els jocs per trams d'edat, que els menors de 3 anys estiguin constantment acompanyats per un adult, etc.

Com educadors infantils i com a ciutadans cal d'exigir a les Administracions que les àrees de joc infantil a més a més de ser segures, siguin accessibles i integradores, a l'abast de tots els nens i nenes independentment de les seves capacitats. També cal que estiguin distribuïdes de forma equitativa per tots els barris, territori i amb uniformitat de qualitat.

Per tal de garantir la qualitat i les condicions higièniques i sanitàries de les zones de joc infantil, s'han de fer de forma periòdica tasques de manteniment dels espais i de les instal·lacions, ja sigui per netejar-les, desinfectar-les o reparar-les.

3.2 L'organització dels espais de joc

L'educador infantil ha de preveure espais adequadament distribuïts i organitzats per tal de crear un ambient en què l'actitud lúdica predomini en les vivències de l'infant.

Aquests ambients es delimiten mitjançant el mobiliari o es localitzen en espais diferents (en diferents aules, al passadís, en altres espais). Són ambients oberts, de manera que els infants poden entrar-hi o sortir-ne lliurement. Es tracta d'una organització que intenta donar resposta a les necessitats infantils en funció dels objectius d'aprenentatge. Té la finalitat que l'infant pugui gaudir de moments de reflexió individual i de situacions de treball en grup, en què s'afavoreixin les interaccions entre iguals, entre infants de diferents edats i entre totes les persones de l'entorn en general. D'aquesta manera, s'afavoreix la socialització de l'infant. Igualment, es pretén que els infants explorin i experimentin en aquest entorn a la vegada que adquireixen cada vegada més autonomia.

Actualment es tendeix a organitzar els espais creant una sèrie d'ambients en què es fan activitats diverses.

És important crear diversitat d'espais segons les necessitats de l'infant: espais per dormir, per menjar, per a la higiene. Són espais importants, però l'espai on els infants passen la major part del temps és l'aula. El pati és l'altre espai on els infants juguen.

Tant l'espai interior com l'exterior...

... han d'estar organitzats amb cura perquè compleixin la finalitat educativa que tenen i serveixin realment per al desenvolupament i el creixement de l'infant.

No hi ha una organització espacial única. Cada professional ha de seguir els criteris que permetin aprofitar els recursos disponibles i posar-los al servei de l'infant.

J. L. Gallego Ortega, en el seu llibre *Educació infantil*, proposa uns **criteris per a l'organització dels espais a l'escola infantil**:

- Que siguin ambients acollidors i familiars, confortables, propers a l'infant.
- Que siguin ambients dinàmics, ja que han d'evolucionar amb els infants i han de canviar a mesura que canvien els interessos i les necessitats d'aquests infants.
- Que ofereixin diferents possibilitats d'acció, que motivin el joc i la creativitat.
- Que facilitin les interaccions en grup, el treball individual i els desplaçaments autònoms.
- Que el material estigui distribuït de manera que sigui accessible.
- Que s'observi sistemàticament l'activitat dels infants en aquests espais per tal de fer les modificacions necessàries per optimitzar-ne el funcionament (modificacions relacionades amb el material, l'espai i el temps).
- Que no oblidis els infants amb necessitats educatives especials.

En l'organització de l'espai interior s'ha de prioritzar la versatilitat i la flexibilitat per tal de poder introduir canvis de manera àgil en funció del centre d'interès o de les necessitats de cada moment. L'organització de l'espai per racons compleix aquests requisits.

L'espai del centre ha de ser acollidor, càlid i familiar. Ha de promoure l'autonomia de l'infant i, per tant, ha de ser accessible, sense barreres arquitectòniques. Cal organitzar-lo de manera que doni resposta a les necessitats i els interessos dels infants perquè desenvolupin al màxim les seves capacitats i potencialitats.

L'aula, un referent

A l'hora d'organitzar l'aula, s'ha d'estar atent al fet que l'espai i la distribució de mobiliari i materials que es faci condicionarà el comportament de les persones que hi visquin i hi convisquin. Es tracta que l'espai sigui confortable per a adults i infants.

3.2.1 L'organització de l'espai interior de joc segons l'edat dels infants

En general, les aules han de ser àmplies i ben il·luminades. Un aspecte fonamental que s'ha de tenir en compte per organitzar els espais és l'edat dels infants.

Les àrees de joc, com les àrees de trànsit, varien i evolucionen amb l'infant. L'espai de l'aula o de la sala de joc no ha d'estar necessàriament configurat de la mateixa manera tot l'any, sinó que ha de ser polivalent i transformable en funció dels infants i dels requeriments de les activitats que s'hagin de portar a terme.

L'espai de joc de 0-3 anys

Una de les condicions perquè les experiències de joc siguin positives durant els tres primers anys de vida és la utilització apropiada dels espais disponibles.

- L'ambient ha de ser familiar, acollidor, que doni una continuació a l'ambient que l'infant té a casa seva.
- Colors alegres i suaus, sense que dominin gaire els colors primaris ni brillants, que, si bé no han d'estar absents, cal que estiguin en una proporció adequada.
- Ambientació dels espais amb imatges variades que es poden canviar de tant en tant: paisatges, pintures, decorats segons l'època de l'any o festes significatives, etc.
- Amplitud: l'espai no ha de ser excessivament ampli, els infants aviat busquen "petites zones preferides" en què troben refugi i calor. Si l'espai de la sala fos massa ampli, caldria delimitar-lo fent petites separacions amb mampares o amb el mobiliari col·locat estratègicament. Això no vol dir que els infants, sobretot a partir del moment que caminen amb seguretat, no necessitin de vegades un espai gran per desfogar-se (pati exterior, sala gran polivalent).
- Il·luminació i soroll. Cal que la sala estigui ben il·luminada i protegida contra el soroll.
- Mobiliari: seients a mida dels adults i dels infants, una catifa gran, un sofà, uns quants coixins escampats pel terra, armaris per al material de joc, tauletes i cadiretes per als infants.

L'espai dels infants ha de permetre tant que s'agrupin com que s'aïllin i estiguin sols quan així ho necessitin.

L'espai dels adults

L'espai dels adults ha d'estar col·locat estratègicament de manera que sigui fàcilment localitzable per part dels infants. I que afavoreixi l'observació dels infants per part de l'educador.

Els infants solen estar distribuïts en funció de l'edat. L'equipament i la manera com es distribueix en l'espai s'ha d'adaptar a les característiques de l'infant.

L'activitat de joc s'organitzarà de manera que s'aprofiti el procés imitatiu de l'infant i s'afavoreixi la convivència. Per mitjà del joc, l'infant ha de poder imitar accions de la vida quotidiana: netejar la casa, reproduir els oficis més comuns, menjar, dormir, controlar els esfínters, etc.

Igualment, es tindran en compte les capacitats motrius de l'infant, tant de la motricitat fina com de la motricitat global. Per tant, han de tenir al seu abast tant

jocs de manipulació com joguines i instal·lacions que els permetin desplaçar-se de diferents maneres: córrer, saltar, etc.

Les propostes per organitzar les diverses àrees de joc poden ser molt variades i dependran dels recursos disponibles i dels objectius que els educadors es proposin aconseguir. A tall d'exemple, l'espai es podria organitzar de la manera següent: zona de jocs d'imitació, espai de relaxació, espai de plàstica, zona de jocs de construcció, etc.

En aquest tipus d'organització, els educadors han d'animar els infants a participar i gaudir de cada espai, han d'observar com l'utilitzen i n'han d'avaluar la funcionalitat per tal d'adequar-lo a les seves necessitats.

L'espai de joc per als infants de 3-6 anys

Durant aquests anys, l'infant gaudeix d'unes habilitats motrius i d'autonomia bàsiques que s'han de perfeccionar. Tanmateix, també té com a reptes importants utilitzar adequadament el llenguatge com a eina de coneixement i d'inscripció en el medi en què viu, descobrir el seu entorn físic i social, elaborar una imatge positiva de si mateix per afrontar positivament la relació amb els altres i adquirir hàbits d'autonomia personal i de convivència per ampliar la relació amb els seus iguals.

Per afavorir el desenvolupament de les capacitats de l'infant, l'activitat lúdica continua essent una eina metodològica fonamental. Afrontar les activitats jugant o amb un esperit lúdic és fer-ho amb interès i amb llibertat, aprenent d'una manera espontània i natural.

Cal preveure un espai interior ampli amb materials i equipaments que permetin fer activitats i jocs psicomotrius.

Quant a l'aula o la sala de joc, actualment la tendència més generalitzada al nostre país és la de distribuir l'espai per àrees denominades *racons*. Cada racó és un ambient en què l'infant té una opció d'activitat o de joc. Aquests racons solen estar delimitats pel mobiliari i es creen en ambients oberts als quals els infants accedeixen voluntàriament. Es tracta d'un tipus de distribució que ajuda els infants a comunicar-se entre ells i amb l'adult.

Els racons més habituals són els següents: racó del joc simbòlic, racó de jocs de taula, racó de jocs d'ordinador, etc.

3.2.2 L'organització de l'espai exterior de joc

L'espai exterior de joc hauria de ser la prolongació de l'espai interior. Un nombre considerable d'activitats es podrien realitzar a l'exterior sempre que les condicions climatològiques ho permetin.

La comunicació entre l'exterior i l'interior s'hauria de donar tant físicament com visualment. L'ideal seria poder anar fora quan fa bon temps per realitzar activitats

L'espai exterior...

... convida al moviment, al control de l'espai i al joc en grup. Són l'escenari perfecte per a jocs amb joguines tan atractives com la pilota, la galleda i la pala, el patinet, la bicicleta o la corda.

que normalment es fan a l'interior (mirar un conte a l'ombra d'un arbre, fer jocs de construcció...).

Les possibilitats que el pati pot oferir a l'infant per aprendre són tantes, que és important considerar el valor educatiu que té. El pati permet a l'infant experimentar els canvis de temperatura i d'ús de la roba que se'n deriva; li permet descarregar la seva energia a través del joc de moviment –córrer, saltar, enfilarse–, si hi ha l'estructura apropiada; el contacte directe amb els elements de la natura: la terra, l'aigua, les plantes, els animals...

El pati exterior de joc del centre s'organitzarà d'acord amb els **criteris de seguretat, estètica i funcionalitat**:

- **Seguretat**: per poder concentrar-se en el joc, els infants s'han de sentir segurs i confiats en el pati. Si les aules comuniquen amb el pati directament, facilita que s'utilitzi més. Els infants hi han de poder jugar de manera segura, per això s'han de tenir en compte els aspectes següents:
 - S'ha de netejar diàriament. El sorral s'ha de revisar i airejar. La sorra s'ha de canviar periòdicament. És convenient fer servir sorra de riu neta i fàcil de drenar. També hi ha d'haver papereres.
 - S'han de prevenir impactes entre els infants més grans, que ja corren i van en tricicle, i els més petits, que encara gategen o fan els primers passos. Una possibilitat és diferenciar o delimitar els espais segons les edats i les necessitats. Una altra possibilitat és sortir al pati en horaris diferents.
 - Els elements o les estructures de joc (balancins, casetes, etc.) s'han d'adequar a la mida dels infants que els hagin d'utilitzar. No han de fer més de 1,5 metres d'alçada.
 - S'ha de preveure el manteniment dels elements i les estructures de joc (repintar-les amb pintura no tòxica, comprovar que els ancoratges són forts, mirar que no hi ha esquerdes en les peces de fusta, etc.).
 - La superfície del terra ha d'absorbir impactes per evitar que els infants es facin mal si cauen. Els tipus de superfícies poden ser diferents segons les diverses zones.
 - El pati ha d'estar tancat, ballat, a l'exterior. No s'hi poden instal·lar piscines de cap tipus.
 - S'ha de preveure, també, un banc per als educadors i un espai per desar de manera ordenada tots els jocs d'exterior (pales, galledes, etc.).
- **Estètica**: el pati ha de ser un lloc bonic, atractiu, que convidi a gaudir-ne. Cal que tingui harmonia amb la resta de construcció escolar en què s'inclou. Caldrà pensar els colors (vius, alegres) i els materials de joc (fusta, plàstic). Si hi ha un mur es pot pintar amb motius infantils senzills. La vegetació també és important. Cal seleccionar arbres, arbustos i plantes autòctones, de fulla perenne i de fulla caduca, perquè així podran observar el pas de les estacions i els animals que hi aniran (papallones, formigues, papaterres, ocells, etc.). És important combinar zones de sol amb zones d'ombra, punts d'aigua (per regar i font per beure).

- **Funcionalitat:** el pati ha de respondre a les necessitats de joc dels infants i, per tant, ha de possibilitar els diversos tipus de joc de manera simultània i sense que els uns interfereixin amb els altres.

És interessant, si es pot, organitzar l'espai exterior en **diferents zones de joc**. Les següents, en són un exemple:

- **Zona de jocs motors:** en aquesta zona, hi hauria d'haver diferents tipus de paviment i diferents desnivells, petits accidents de terreny, per tal que l'infant camini i corri sobre terrenys que no siguin plans, que li permetin rodolar, jugar amb pilotes, empènyer i arrossegar objectes, anar amb tricicle... Els arbustos ofereixen en aquest espai la possibilitat d'enfilar-s'hi i d'amagar-s'hi. N'hi hauria d'haver distribuïts per tot el pati, i com a element de divisió d'espais. Altres element que han de ser-hi presents i que són un estímul del joc motor són tobogans, gronxadors, túnels de ciment, etc.
- **Zona de sorra:** la sorra és un element que fascina els infants i que estimula l'activitat física i la imaginació. Els infants fan muntanyes, túnels, pastissos de sorra, castells, dibuixos.
- **Zona de jocs d'aigua:** cal que hi hagi una pica d'aigua amb una aixeta accessible als infants. Galledes i altres tipus de recipients, objectes que surin i objectes que s'enfonsin seran útils en aquest espai, que es converteix així en un lloc d'experimentació.
- **Zona de la natura:** els arbres, els arbustos i les flors han de ser presents en aquesta zona. L'existència d'un hort pot ser tot un privilegi per als infants, que podran observar el creixement de les plantes que prèviament hauran ajudat a cuidar: preparar la terra, regar, veure i recollir els fruits de la planta. En aquesta zona, també hi pot haver alguns animals domèstics dels quals els infants tinguin cura; per exemple, conillets. Amb la llum, les ombres, els colors, els olors i sons del pati es poden fer jocs sensorials.
- **Zona de jocs simbòlics:** igualment, es poden crear jocs de fantasia al pati. Una caseta (construïda d'una manera simple), per exemple, pot ser un espai ideal per amagar-se o per fer jocs imitant l'adult. Aquest espai podria ser on van a "Treballar", "La casa de la bruixa", etc.
- **Zona coberta:** cal que al pati hi hagi un espai per poder ser utilitzat quan plou.



Cal que al pati es pugui jugar quan plou

Cada centre, en funció de l'espai exterior del qual disposi i de les seves característiques, podrà organitzar més o menys zones de joc. En qualsevol cas, és important diversificar les opcions que l'infant pugui tenir en aquest espai per incentivar la seva funció educativa i per fer-lo més enriquidor.

D'altra banda, es recomana que els infants tinguin un contacte directe amb la natura fora del recinte del centre, per tant, cal organitzar excursions a la platja, a la muntanya o als parcs propers.

3.3 Els racons

Els racons impliquen la creació de diversos espais que permeten compaginar el joc individualitzat amb l'exploració i l'aprenentatge per al descobriment.

L'organització de l'espai per racons permet dur a terme diverses activitats lúdiques, amb una metodologia activa i participativa. Aquestes activitats poden estar pensades per fer-se de manera individual o en grups petits, en funció de l'edat dels infants i de les estratègies metodològiques utilitzades per l'educador.

Els racons es basen principalment en dues aportacions de la pedagogia i de la psicologia:

- **La primera** fa referència a la manera com es construeix el pensament i l'ordre a seguir per a un aprenentatge correcte dels diferents conceptes. En aquest sentit, es poden considerar dos moments:
 - En primer lloc, convé que els infants manipulin i experimentin amb diferents materials i que ho facin en diverses situacions i contextos.
 - En segon lloc, va molt bé que els infants, al final, verbalitzin la seva experiència manipulativa i descriguin l'activitat que han fet.
- **La segona** fa referència al fet que el coneixement que els infants, fins als 5-6 anys, construeixen sobre la realitat està basat en el joc. Per mitjà del joc, l'infant s'apropa al seu entorn, l'imita i el domina. D'aquesta manera, el coneixement i el joc formen un tot indissoluble.

Aquestes dues aportacions justifiquen la metodologia dels racons en el treball amb infants de 0 a 6 anys. Tant es pot aplicar en l'àmbit de l'educació formal com en el de l'educació no formal, tot i que aquí, per explicar-ne el funcionament, ens centrem més en l'àmbit formal.

3.3.1 Tipus de racons

El treball per racons és una opció metodològica molt estesa entre els professionals que tenen cura d'infants en l'educació infantil.

Cal partir de la diversitat de conceptes envers els racons (racons de joc, racons de treball, de tallers o d'intertallers) i de les diferents maneres d'organitzar-los en la programació.

- Els **racons d'activitats** o de treball són els que permeten una activitat individualitzada que afavoreix l'autonomia intel·lectual a partir d'aprenentatges

significatius i funcionals. Els **tallers** equivalen als racons de treball, però es fan en petits grups i estimulen l'organització, la planificació. Els **tallers intranivells**, que agrupen infants de diferents edats i nivells educatius, afavoreixen altres capacitats, com ara ajudar, acceptar les diferències dels altres, respectar els ritmes de treball, etc. Tots aquests racons són espais on s'adquireixen aprenentatges més acadèmics.

- Els **racons de joc** són els que permeten adquirir destreses més imaginatives, creatives i que afavoreixen la socialització. Són espais on es juga de manera lliure o dirigida, de manera individual o col·lectiva.



De vegades, l'organització per racons representa una organització d'aules obertes per les quals els infants poden circular lliurement. En aquest cas, cada aula pot tenir assignats uns racons. Per exemple, l'una té el racó de construcció i el de retallar i enganxar, l'altra és l'aula del racó d'activitat i de psicomotricitat, etc. (J. F. Cano Pozo i J. Ma. Rey Rodríguez, 1994, "Los rincones de actividad")

De totes maneres, no s'ha de perdre de vista que en aquestes primeres edats de la vida jugar i aprendre són dos termes intrínsecament relacionats, ja que el joc és la millor manera d'aprendre. Si fem aquesta diferenciació és per poder explicar més bé com s'organitzen i per què serveixen els uns i els altres.

Al·l'aula, cal tenir en compte tots dos tipus de racons, és a dir, els racons d'activitats i els racons de joc, ja que tots dos són necessaris per a una educació integral correcta dels infants.

La manera de muntar, organitzar i actuar en els racons depèn molt de la importància i de l'interès que l'educador doni a les activitats d'exploració dels infants en aquestes edats.

Si l'educador pensa que els adults ho hem d'ensenyar tot als infants, el seu interès se centrarà a preparar coses que puguin motivar els infants, de manera que donarà indicacions molt clares sobre què cal fer amb els materials, ocuparà tot el temps, etc.

Si pensa que els infants han de descobrir les coses per ells mateixos, deixarà els racons preparats perquè els infants hi vagin lliurement i procurarà no intervenir-hi gaire per tal que els infants facin descobriments lliurement.

També pot ser que l'educador pensi que els infants, quan arriben al centre, ja tenen uns recursos per resoldre els problemes i una manera determinada d'entendre el món. Considerarà, doncs, que el centre educatiu els ha d'ajudar a enriquir-los. Per això, segurament escoltarà les propostes dels infants, buscarà la manera de donar sortida als interessos expressats, deixarà temes oberts, voldrà veure què fan amb els materials i, després, reconduirà el taller cap a situacions d'aprenentatge, observarà cada infant i ajudarà els que encara no han començat a jugar o els que sempre fan un joc repetitiu, anticiparà les possibilitats que té un determinat material, observarà l'interès que desperta i com l'utilitzen, els ajudarà a anticipar accions que volen, verbalitzar accions i feines fetes, a buscar diferents maneres de resoldre les situacions en què es troben, etc.

Amb tot això, el que es vol dir és que la manera d'actuar de l'educador és la que defineix molts cops els diferents tipus de racons que hi ha.

3.3.2 Objectius dels racons de joc

Els racons de joc són uns espais destinats a l'activitat lúdica que necessita una participació lliure, imaginativa i creadora. A més a més afavoreixen la integració i la comunicació.

Els racons de joc responen a la necessitat que tenen els infants de conèixer els companys, de reviu de manera lúdica unes situacions quotidianes i de poder experimentar amb la seva pròpia activitat diferents rols que observen al seu voltant.

Cal reflexionar sobre el que implica l'organització dels racons de joc envers els racons d'activitats. El silenci, l'atenció, l'autonomia, la concentració en el treball, etc. Són diferents en funció del tipus de racó. Per aquest motiu no és recomanable fer de manera simultània tots dos tipus de racons, encara que sí que es poden compartir espais.

L'organització i la posada en marxa de racons de joc pot respondre a dos **criteris**:

- Com un espai on van els infants quan acaben la feina que es considera prioritària.
- Com una organització de l'espai que respon a una contextualització del joc com a situació educativa.

Són molts els **objectius** que es poden treballar en els racons. Aquí se'n presenten uns quants:

- Educar els infants des d'una base col·lectiva, en què tot és de tots.
- Descobrir el valor de la cooperació, la interacció i la socialització.
- Ser respectuós i responsable amb els materials col·lectius.
- Potenciar la imaginació, la creativitat i la fantasia.
- Compartir uns espais, uns materials i unes joguines.
- Assumir unes pautes, uns valors, uns hàbits i unes actituds a partir del grup de classe.
- Renunciar, a vegades, als interessos propis per acceptar els de la majoria.
- Aprendre a viure en grup i a compartir.
- Imitar models coneguts, reals o ficticis.
- Representar seqüències i situacions simbòliques.
- Reproduir, mitjançant el joc simbòlic, escenes quotidianes.
- Alliberar l'ansietat.

- Expressar experiències, sentiments i emocions.

El joc per racons pretén afavorir l'autonomia dels infants, que aprenguin a prendre decisions i a planificar i organitzar els seus jocs sense necessitat de dependre constantment de l'educador.

3.3.3 Classificació dels racons de joc

Els racons de joc es poden classificar en funció del tipus de joc que promouen: racó de joc simbòlic, racó de construcció, racó de joc didàctic i racó de psicomotricitat.

El racó de joc simbòlic

El racó del joc simbòlic és un espai imprescindible en què l'infant escenifica diferents situacions de la vida quotidiana. Es tracta d'una via important per expressar emocions i sentiments, canalitzar desitjos i tensions, compensar necessitats no satisfetes i treballar conflictes. A més a més, és un joc que afavoreix la comunicació entre els infants. És el joc per excel·lència fins als 6 anys.

Les possibilitats de muntar racons de joc simbòlic són moltes. L'educador decideix en cada moment quins són els racons més adients, en funció del centre d'interès o el projecte en què s'estigui treballant i de la intencionalitat que es busqui. Aquí, per posar uns quants exemples, ens centrarem en el racó de la casa i el racó de la botiga.



Racó de la caseta

- **Racó de la casa:** la cuineta, la sala i l'habitació de les nines. Aquest racó és adequat per a infants de 2 a 6 anys. El joc que s'hi desenvolupa és lliure i el rol de l'educador/a es limitarà a animar i promoure la participació dels infants. No ha de dirigir el joc. Els materials necessaris per aquest racó són la taula, les cadires, el sofà, els telèfons, la cuineta (gots, plats, coberts, tovalles, cassoles, etc.), les nines o els raspalls. En aquest racó, els infants poden fer el següent:

- Imitar i aprendre rols.
- Aprendre comportaments i estils de relació.
- Comunicar-se. Desenvolupament del llenguatge.
- Estimular la motricitat fina i global.

- **Racó de la botiga:** en aquest racó l'activitat bàsica és comprar i vendre. Resulta adequat per a infants a partir de 3-4 anys. Al principi juguen lliurement, manipulant els diferents materials. Després, cal anar-hi introduint activitats més estructurades. Materials necessaris: mostrador, caixa enregistratora, diners, prestatges, telèfon, paper d'embalar, productes per vendre, balança, moneder, cistell, etc.

Els racons de joc simbòlic van molt bé per treballar actituds de col·laboració i de respecte i per refusar actituds i prejudicis de tipus sexista. També permeten un ús diversificat del llenguatge i exigeixen la distribució de rols, la planificació conjunta de l'acció i el respecte d'unes normes.

El racó de jocs de construccions

Aquest racó contribueix al desenvolupament de la psicomotricitat i també estimula l'orientació espacial i temporal. És adequat per a nens de 2 a 6 anys. Convé que els materials siguin variats, és a dir, que n'hi hagi de comprats i d'altres de reciclats. Per exemple, caps de cartró de diferents mides i formes, pots, etc. Cal que els materials comprats siguin de bona qualitat, que tinguin un bon muntatge, que les dimensions s'adeqüin a l'edat dels infants, que no hi hagi peces massa petites i que els materials no siguin tòxics.

Possibles materials per a aquest racó serien els blocs de construcció amb figures geomètriques, però que també incloguin algunes peces figuratives (caps d'animals, persones, etc.), sobretot per als més petits, caps de cartró i de plàstic, pots i recipients diversos.

Racó de joc didàctic

És adequat per a infants de 3-4 a 6 anys. Materials com ara encaixos, trencaclosques, blocs lògics, jocs de taula, jocs per ordenar i classificar, jocs d'ordinador, etc. Són jocs que afavoreixen l'atenció i la concentració i, alhora, les relacions interpersonals. Són els primers jocs de regles que practiquen els infants: respectar torns, saber perdre, no ser impacients quan alguna cosa no surt a la primera, etc.

Racó del joc psicomotriu

Aquest racó es pot crear a partir del primer any de vida i es pot utilitzar fins als 3 anys aproximadament. Les activitats han de ser preferentment de joc lliure, individual o en grup, per tal que els infants es puguin expressar mitjançant tot el cos, de manera global. A partir d'activitats lúdiques es pretén estimular la percepció sensorial, la coordinació psicomotriu, l'estructuració espacial i temporal, l'esquema corporal.

No és necessari que tots els materials siguin específicament de psicomotricitat, com ara els blocs d'espuma, sinó que es poden aprofitar caixes de fusta, matalassos per formar rampes i desnivells, teles de diferents mides, colors i textures, un mirall gran, etc. Convé que el terra sigui de materials que absorbeixin impactes (suro, catifes, etc.). Sigui com sigui, s'ha de vigilar molt bé que no representi cap perill en cas de cops o caigudes.

Els racons de joc han de possibilitar que els infants s'expressin lliurement. Per tant, cal que hi hagi una certa flexibilitat a l'hora d'escollir els racons. A vegades els

infants mostren preferències clares per determinats tipus de jocs i resten indiferents davant d'altres. Convé que l'educador intenti motivar-los i els desperti l'interès cap a possibilitats de joc noves. Així, si es donés el cas que alguns infants mostressin molta preferència pels jocs moguts (córrer, empaitar-se, etc.) s'hauria de procurar que també descobrissin jocs més tranquils i de concentració. Si, per contra, mostressin molta preferència pels jocs de concentració (puzles, ordinador, etc.) s'hauria d'intentar despertar-los interès pels jocs més simbòlics (nines, cotxes, etc.) i de moviment. També cal evitar les preferències sexistes de joc (quan els nens només juguen amb cotxes i les nenes amb nines).

Per mitjà del joc, els pares i els educadors també podem educar els nens, els hem d'inculcar que hi ha d'haver un respecte:

- **Cap als companys:** els conflictes s'han de solucionar a partir d'acords i sense agressivitat. Quan al pati o a la classe observem un infant que juga, podem captar com es relaciona amb els altres i també quin és el seu nivell de benestar personal (que repercuteix en els aprenentatges).
- **Cap al material:** han d'aprendre a jugar amb el material concret que necessiten. Si no s'estableix cap límit, alguns nens arriben a treure tot el material que hi ha a l'aula i el barregen completament. A alguns nens se'ls ha d'explicar, per exemple, que per fer un puzle no s'han d'escampar totes les peces de tots els puzles per tota la classe. Quan acaben de jugar, cal ensenyar-los a recollir, de manera que retornin cada cosa al seu lloc.

Els jocs que es podran desenvolupar en cada racó estaran condicionats pel tipus de materials que hi hagi al racó. A més a més, els infants han de respectar unes normes bàsiques que l'educador anirà introduint. Amb els infants més petits s'ha de ser més flexible en el compliment d'aquestes normes.

Per organitzar els racons, cal distribuir els espais de l'aula tenint en compte els objectius educatius i les condicions espacials i materials de l'aula. Un cop definits els objectius del racó i seleccionats els continguts que ha d'adquirir l'infant, cal decidir quins són els materials més adients per a aquest racó, establir quant de temps hi romandran i elaborar les pautes d'utilització.

La finalitat dels racons és enriquir tots els processos vitals de l'infant físics (capacitats sensorials i motrius) i psíquics (percepció, memòria, raonament, imaginació, afectivitat, etc.).

3.3.4 Normes dels racons de joc

A l'escola infantil els racons variaran per a cada grup d'edat i, al llarg del curs, s'aniran transformant a mesura que es transformen les necessitats i les capacitats de l'infant. Això vol dir que els materials que s'utilitzin i els tipus d'activitats que es facin aniran canviant: hi haurà materials que caldrà retirar, materials que caldrà anar reposant i materials que caldrà anar introduint de nou perquè el racó es mantingui viu i no perdi interès.

Hi ha unes **normes** bàsiques que s'haurien de respectar en tot racó:

- Tenir cura del material i fer-ne un bon ús.
- Mantenir cada racó amb el material que li correspon, és a dir, no mesclar el material d'un racó amb el dels altres.
- Respectar el nombre màxim d'infants per racó, és a dir, han de saber veure que quan en un racó ja hi ha prou infants, han d'anar a jugar en un altre racó (normalment és de 4 a 6 infants per racó, però dependrà del nombre total d'infants del grup i del nombre de racons creats).
- Deixar el racó endreçat quan el temps de joc s'acaba.

Hi ha diverses possibilitats d'**introduir els racons**:

A partir d'una conversa: en una situació de conversa, en l'assemblea o en qualsevol moment del dia, els infants poden mostrar interès per muntar un racó. Aleshores, l'educador ha de demanar a l'infant que els expliqui què vol dir. Així, tots estaran atents a l'explicació del company i entre tots l'ajudaran a definir què pretén. També es pot demanar informació a casa.

A partir d'una sorpresa: un dia al matí els infants arriben al centre i troben la classe ambientada de manera totalment diferent (per exemple, carnestoltes). Aleshores, l'educador tindrà uns quants elements del racó preparats per anar presentant-los en l'assemblea. A partir d'aquí comença la pluja d'idees per muntar el racó.

A partir d'una celebració: si s'acosta una festa que s'ha de celebrar, es pot utilitzar aquest fet com a element de motivació i anar ambientant el racó a poc a poc.



Hi ha diverses maneres d'introduir els racons

3.3.5 Avaluació dels racons

En l'organització de l'aula per racons es parteix d'una primera avaluació, l'avaluació inicial, en què s'analitzen els elements següents: el context, l'espai, els

materials i les característiques de l'infant. A partir d'aquesta anàlisi, s'organitzen els racons.

Posteriorment, hi ha dos aspectes que cal considerar respecte a l'avaluació dels racons. D'una banda, el funcionament dels racons i, de l'altra, l'aprofitament que en fa l'infant.

Pel que fa al **funcionament dels racons**, a tall d'exemple, es poden valorar els elements següents:

- La idoneïtat de la distribució dels racons dins l'aula.
- La dotació material del racó i l'ús que se'n fa.
- Racons més visitats pels infants.
- Tipus d'activitats que promou el racó i la consonància que tenen amb els objectius educatius.
- Relació entre els racons i altres espais de la classe.
- Actuació de l'adult envers els racons en general i en particular.

Pel que fa a **l'aprofitament que en fa l'infant**, cal observar en quin punt es troba en relació amb les propostes educatives de cada racó. Per a cada infant, cal considerar els aspectes següents:

- Actuació de l'infant al racó.
- Racó més freqüentat i temps que hi dedica.
- Ús del material del racó.
- Si juga sol o en companyia d'altres infants.
- En el joc compartit, si pren la iniciativa o es deixa portar.
- Si reclama la presència de l'adult.
- Aspectes que observem del desenvolupament d'aquest infant.

Registre i seguiment dels racons

La manera d'avaluar els racons és per mitjà de l'observació. Aquesta avaluació pot ser lliure o sistematitzada. Ambdues tenen el seu valor i són importants per fer l'avaluació dels processos d'aprenentatge infantil.







L'observació lliure la fa constantment l'educador per saber què passa a l'aula i què necessiten els infants en cada moment, sobretot quan són més petits. En aquest cas, es fa una observació general en què no es delimita el que es vol tenir en consideració.

L'observació sistemàtica es fa amb una intencionalitat. Per tant, abans de fer-la s'han de definir els objectius de l'avaluació, què s'avaluarà, el temps que

es dedicarà a aquesta tasca, el moment més apropiat per fer-la i el tipus de registre que cal utilitzar (diari, gravació de vídeo, pauta d'observació elaborada per l'educador).

Per fer el seguiment de l'estada dels infants en els diferents racons, és interessant tenir un registre en què quedi reflectida l'assistència a cadascun d'aquests racons. Aquest control permet treballar l'autonomia personal de l'infant, que, primer amb l'ajuda de l'adult i després tot sol, indicarà en el full preparat amb aquesta finalitat si ha passat pel racó en qüestió (vegeu la figura 3.2).

FIGURA 3.2. Full control assistència als diferents racons

NOM						
Teresa						
Joan						
Laia						
Rodri						
Toni						
Irene						
Marc						

És un quadre de doble entrada: en un costat hi ha els símbols dels racons i a l'altre costat, els noms dels infants. En acabar l'estada, l'infant fa la seva marca per saber que ha estat al racó: pot posar un gomet, marcar una creu o qualsevol altre senyal acordat a la classe, etc.

Aquest registre, juntament amb els comentaris que els mateixos infants fan valorant els racons i les observacions fetes per l'educadora, serà la base per avaluar el progrés de l'infant cap a l'assoliment dels objectius educatius programats i valorar la manera de fer de l'infant i les seves actituds.

Els projectes d'intervenció d'oci i lleure educatiu

Ma. Lluïsa Cortiella Arasa i Francisca Fernández Rodríguez

El joc infantil i la seva metodologia

Índex

Introducció	5
Resultats d'aprenentatge	7
1 L'animació com a activitat socioeducativa en la infància	9
1.1 Concepte i evolució del temps lliure	10
1.1.1 Característiques de l'oci i lleure	12
1.2 Models en la nova societat de l'oci	14
1.2.1 Pedagogia social	14
1.2.2 La Pedagogia del lleure	16
1.2.3 Sociologia de l'oci	17
1.3 Modalitats d'animació	19
1.3.1 Les activitats de l'animació	20
2 Integració social per mitjà del joc	27
2.1 El lleure com a prevenció i compensador de desigualtats socials	28
2.1.1 Tipus de programes d'integració social basats en el lleure	29
2.1.2 Projectes d'integració intercultural	31
2.1.3 Ludoteques per a la integració social	32
2.1.4 Els tallers per la integració social	34
2.1.5 Intervenció socioeducativa en infants en situació de risc social	35
2.2 Integració dels infants discapacitats per mitjà del lleure	37
2.2.1 L'educador i l'atenció a la diversitat	38
2.2.2 La creació d'espais de joc accessibles	41
2.2.3 Recomanacions generals en l'adaptació dels recursos lúdics	41
2.2.4 Característiques dels infants amb diferents discapacitats	43
2.2.5 Adaptació de joguines per a infants discapacitats	44
2.2.6 Ajuts tècnics per a l'adaptació de joguines	47
2.2.7 Centres d'oci i lleure per a infants amb discapacitat	49
3 El projecte lúdic	51
3.1 Fases i continguts del projecte lúdic	52
3.1.1 El diagnòstic en un projecte ludicorecreatiu	53
3.1.2 Denominació del projecte	54
3.1.3 Descripció general del projecte	55
3.1.4 Justificació i marc de referència	55
3.1.5 La promoció, gestió i organització del projecte	55
3.1.6 Objectius un projecte ludicorecreatiu	57
3.1.7 Metodologia d'un projecte ludicorecreatiu	59
3.1.8 La programació d'activitats	60
3.1.9 Els recursos	62
3.1.10 L'avaluació del projecte	65

Introducció

El temps lliure és un espai i un temps que no es correspon amb cap institució educativa concreta, però ofereix unes grans possibilitats de descans, entreteniment, diversió, oci i desenvolupament personal. D'aquesta manera, si els educadors/es i els adults no hi fan l'atenció necessària, pot afectar negativament el desenvolupament integral de l'infant. Per tant, és important que ens plantejem la necessitat d'educar en el temps lliure.

El joc és un recurs excel·lent per al tractament de la diversitat. Mitjançant el joc és possible compensar diverses situacions discriminatòries per raons de sexe, ètnia, cultura, classe social o diferències de tipus físic, psíquic o sensorial.

L'activitat lúdica també pot pal·liar situacions provocades per dificultats d'adaptació social i de relació familiar i per un entorn sociocultural i econòmic desfavorable.

Els infants amb discapacitat necessiten el joc igual que els altres nens i nenes. En molts casos, el joc és una de les millors maneres perquè l'infant es relacioni amb el seu entorn, el seu grup social i els seus interlocutors. També en fomenta la creativitat i en potencia la personalitat i les capacitats. Amb el joc s'aconsegueix un aprenentatge més ràpid i terapèutic.

L'educador/a infantil ha de veure de quina manera pot utilitzar i optimitzar els recursos de joc per afavorir el desenvolupament emocional i social de l'infant. Ha de conèixer els fonaments del disseny d'un projecte de caràcter lúdic i les diverses raons que justifiquen l'elaboració d'aquests projectes amb una finalitat lúdica.

En l'apartat "L'animació com a activitat socioeducativa en la infància" es fa referència al sorgiment de l'animació sociocultural i a les modalitats que presenta. A continuació, se centra en l'àmbit de la infància, des del qual s'aborden els valors que promou i el tipus d'activitats i recursos que utilitza.

En l'apartat "Integració social per mitjà del joc" s'incideix en el valor del joc com a recurs per la integració dels infants en situació de risc social i dels infants amb discapacitat. Igualment, es presenten els recursos que hi ha per afavorir-la.

L'apartat "El projecte lúdic" se centra en els elements que s'han de tenir en compte a l'hora d'elaborar projectes d'intervenció en el lleure infantil.

En abordar l'estudi de la unitat, heu de tenir present que l'important és l'aplicació pràctica dels continguts que s'hi exposen. Per tant, és molt important que feu les activitats web proposades.

Resultats d'aprenentatge

En finalitzar la unitat l'alumne/a:

1. Dissenya projectes d'intervenció lúdics, relacionant-los amb el context i l'equipament o el servei en què es desenvolupen i els principis de l'animació infantil.

- Descriu els principis, objectius i modalitats de l'animació infantil.
- Identifica els diferents tipus de centres que ofereixen activitats de joc infantil.
- Identifica les característiques i prestacions del servei o equipament lúdic.
- Aplica els elements de la programació en el disseny del projecte lúdic.
- Estableix espais de joc tenint en compte: el tipus d'institució, els objectius previstos, les característiques dels nens i les nenes, els materials dels quals es disposa, el pressupost i el tipus d'activitat a realitzar en ells.
- Valora les noves tecnologies com a font d'informació en la planificació de projectes lúdico-recreatius.
- Defineix els criteris de selecció de materials, les activitats a realitzar, d'organització i de recollida de materials, les tècniques d'avaluació i els elements de seguretat en els llocs (espais) de jocs.
- Té en compte la gestió i organització de recursos humans i materials en el disseny del projecte lúdic.
- Adapta un projecte-tipus d'intervenció lúdico-recreativa per a un programa, centre o institució determinada.
- Valora la importància de generar entorns segurs.
- Valora la influència de l'entorn en el marc de la intervenció.

2. Avalua projectes d'intervenció lúdica, justificant les tècniques i els instruments d'observació seleccionats.

- Identifica les condicions i els mètodes necessaris per realitzar una avaluació de l'activitat lúdica.
- Selecciona els indicadors d'avaluació.
- Valora l'ús de les noves tecnologies com a font d'informació.
- Estableix indicadors d'avaluació de la intervenció relacionats amb la promoció de la igualtat de gènere.

1. L'animació com a activitat socioeducativa en la infància

L'animació fa referència a l'animació sociocultural, modalitat educativa no formal.

Es fa difícil datar el moment precís de l'aparició de l'animació sociocultural. Es podria dir que l'animació, com a fenomen inespecífic, ha existit sempre (cultura popular). Hi ha, però, alguns fets que ens ajuden a comprendre la seva aparició pel que fa a l'aplicació del concepte d'animació a la vida social.

L'animació social sorgeix com una necessitat social deguda, bàsicament, al desenvolupament industrial i urbà, als canvis socials i tecnològics, als canvis econòmics i culturals de les societats modernes, a la massificació i, sobretot, a la necessitat que se sent d'adaptar-se al canvi, no només per comprendre la societat en què es viu, sinó per col·laborar activament en la seva transformació. Ve a cobrir la necessitat d'estructuració social de les societats que entraven en la postindustrialització, amb els factors definitoris d'individualisme i falta de compromís col·lectiu.

L'animació apareix en la societat amb l'ànim de potenciar la col·laboració i les relacions de grup, no només pel que fa al temps de treball sinó també al temps lliure.

El terme **cultural** fa referència a un concepte ampli de cultura vinculat a valors, hàbits i actituds molt relacionat amb la definició antropològica del terme.

La finalitat que es pretén aconseguir amb els processos d'animació sociocultural, amb la qual bàsicament tots els autors estaran d'acord, és la millora de la qualitat de vida dels grups i les comunitats.

Com a modalitat **educativa** no formal, l'animació té les **característiques** següents:

- Vivencial, centrada en les necessitats experimentades per les persones.
- Respon sempre a un grup o comunitat; per tant, és comunitària.
- Pretén fomentar l'anàlisi de tots els factors que intervenen en cada situació, és crítica.
- Estimula la creativitat de tots els membres de la comunitat per així descobrir entre tots noves formes d'anàlisi i noves solucions als problemes que es plantegen.
- És realista, quant al fet que actua d'acord amb objectius possibles.
- Estableix, sempre que pot, un diàleg amb l'educació formal institucional per aconseguir una educació global i permanent en la qual tots els grups de

Etimològicament animació...

... significa "vida, alè, revitalització"(anima) i també "moviment o dinamisme, incitació a l'acció" (animus). Sociocultural ens remet a l'objecte d'intervenció, societat i cultura com a eixos sobre els quals avança la humanitat.

L'ASC (animació sociocultural) creu en la persona

Creu que totes les persones tenim la capacitat de decidir el que ens convé. Totes les persones podem iniciar un procés de canvi que ens faci més conscients de la realitat en la qual vivim i del que volem per al nostre futur.

L'ASC (animació sociocultural) creu en el grup

Els grups ens influeixen de manera poderosa respecte a les necessitats col·lectives. En el grup les persones s'estimulen a participar en les decisions grupals. Un dels trets que més caracteritza l'ASC és la participació en la presa de decisions, precedida de la informació, la creació de grups d'opinió, la consulta, etc.

la comunitat participin en la prevenció dels problemes i organitzin els seus propis recursos.

L'ASC (animació sociocultural) creu en l'acció política i social

Parteix del supòsit que cap persona pot arribar a la plenitud humana fins que no és capaç de treballar en la transformació de la societat en la qual viu. Propugna que hi ha associacions de tot tipus en les quals els ciutadans es poden trobar per prendre iniciatives, expressar opinions, defensar els seus drets, etc.

De tot això es desprèn que:

- L'animació és, des del seu naixement, una forma d'intervenció socio-pedagògica, de promoció cultural o d'acció social (segons posem l'èmfasi en una o altra activitat) que pretén que les persones ens situem com a agents actius de la nostra pròpia formació.
- L'animació sociocultural posa l'accent en la participació de les persones, en el procés de fer-se càrrec de la pròpia realitat i la capacitat de transformar la societat.
- De vegades trobem acompanyant el concepte d'animació l'adjectiu recreatiu. Aquest adjectiu fa referència a descansar amb algun entreteniment després del temps de treball.

L'animació recreativa és la pràctica habitual i típica d'entretenir els infants mitjançant cançons, concursos, expressió corporal, actuacions de ritme i mim, jocs dirigits, teatre, pallassos, etc.

Aquestes activitats no reuneixen els requisits de l'animació, ja que són situacions esporàdiques i sense continuïtat. Són les que es duen a terme en la família, quan es fan celebracions (aniversaris, festes populars...), un grup de famílies que es troben (colles), associacions de veïns, etc.

A l'escola també trobem activitats fora del marc de les habituals quan se celebren dies especials, com la setmana cultural, la fi de curs, el carnestoltes, etc.

L'animació recreativa és realment animació quan els principis de l'animació es plantegen en un projecte educatiu i de continuïtat, i es consideren com un centre d'interès des d'on treballar aspectes com la socialització, mitjançant activitats lúdiques i musicals, els infants hi descobreixen la seva identitat així com les seves diferències.

L'animació recreativa esdevé veritable animació quan les activitats reflecteixen els valors propis d'aquesta: participació, sentit del grup, solidaritat i respecte a les diferències.

1.1 Concepte i evolució del temps lliure

Parlar d'animació, recreació i dinamització és bàsicament parlar de temps lliure i temps de lleure (oci). Tots aquests termes es situen en la modalitat de l'educació no formal.

L'educació no formal és una de les modalitats educatives que engloba el concepte educació permanent, concepte que inclou tots els processos d'aprenentatge que s'inicien en el moment del naixement d'una persona i perduren tota la vida.

Podem distingir tres modalitats d'educació, l'educació formal, l'educació no formal i l'educació informal. Tot i que pot semblar que els límits estiguin ben definits, a la vida real s'entrecreuen, sobretot pel que fa a la influència sobre les persones.

Un exemple pot ser Internet, mitjà d'educació no formal en què cada vegada més s'ofereixen propostes de formació no reglada, en línia, i també ofertes d'educació formal (UOC, UNED, IOC...).

Es defineix l'oci com aquella activitat aliena al treball o a les obligacions a la qual s'associen altres conceptes com diversió, descans o lleure.

Es distingeix entre temps lliure de temps de lleure. S'entén per **temps lliure** el referent temporal que podem ocupar amb accions educatives molt diverses, mentre que quan parlem de **temps de lleure o oci**, fem referència a una manera d'utilitzar el temps lliure que posa l'accent en el valor de la llibertat davant el de la necessitat i promou el gaudir de la persona mentre realitza una activitat. Es posa l'èmfasi en l'actitud de la persona i no en l'activitat en si mateixa.

Si fem una mica d'història, des de finals del segle XIX les activitats educatives en el temps lliure s'han anat convertint en els motors de la renovació pedagògica. Pensem en les primeres colònies de vacances, de caràcter escolar, a partir de les quals va sorgir una pedagogia del temps lliure. Aquesta educació en el temps lliure ha anat evolucionant fins a poder oferir la possibilitat de desenvolupar un procés intencional des de l'àmbit de l'educació no formal que afavoreix l'enriquiment personal, des d'una opció del voluntariat i de persones compromeses amb una realitat sociocultural i lliure de la pressió institucional.

Aquesta evolució ens porta a parlar de temps de lleure. En les societats postindustrials hem passat de viure un temps lliure espontani a un temps lliure o d'esbarjo organitzat socialment i del qual pot gaudir una gran part de la població. Fer esport, viatjar, passejar, llegir el diari són activitats quotidianes i freqüents en les societats anomenades desenvolupades. Aquest augment del temps de lleure fa que l'oci es consideri avui una necessitat social.

No sempre, però, aquest temps és viscut de manera positiva, ja que el temps lliure conseqüència de la manca estructural de treball és sovint causa de frustració i conflictivitat social, en limitar les possibilitats de la persona. Són conseqüències de les contradiccions de la societat postindustrial.

1.1.1 Característiques de l'oci i lleure

El **temps lliure** és una cosa que ens trobem, mentre que l'oci l'hem d'aconseguir mitjançant el desenvolupament de diverses capacitats com ara l'autonomia, la decisió, la creativitat i l'esforç.

Podem definir **l'oci** com l'actitud per afrontar el temps lliure d'una manera autònoma i satisfactòria. Això implica la capacitat de triar lliurement les activitats a realitzar, a fi de gaudir i satisfer les necessitats personals que decidim, independentment que aquesta activitat produeixi cap benefici o sigui útil.

Temps lliure

L'infant que després de la jornada escolar arriba a casa i s'asseu a veure la televisió, ocupa el seu temps lliure de manera molt diferent d'aquell que l'ocupa participant en les activitats de l'escola de música municipal. En el primer cas no hi ha intencionalitat educativa, mentre que en el segon sí.

Les característiques de l'oci i el lleure son:

- El lleure està en relació directa amb el temps exempt d'obligacions laborals o escolars (feina o escola), socials (anar a visitar els pares grans, o els avis), etc. És aquell temps lliure que tenim per a nosaltres mateixos, per dedicar-lo a fer allò que volem.
- Té a veure amb un conjunt d'activitats específiques molt relacionades amb el món del joc i la recreació. La diversió allunya de les preocupacions quotidianes, obre horitzons, allibera de l'avorriment. Es busca la satisfacció personal, el gaudi, la felicitat.
- Inclou un seguit d'experiències emocionals (practicar un esport d'aventura!), formatives i de desenvolupament personal que el relacionen amb el món de l'emoció. Permet una participació social més àmplia i més lliure, amb possibilitats d'integració en la vida de grups recreatius, culturals i socials. Possibilita l'adquisició de cultura i el desenvolupament d'habilitats i aptituds.
- En l'oci es dona una condició d'iniciativa i de llibertat personals que accentuen el valor de l'autonomia i de la llibertat davant la necessitat (treball).

Qualsevol activitat, per tant, es pot considerar com a oci segons el temps social en què es produeix i segons l'actitud personal amb què la realitzem. El temps lliure és un espai lliure d'obligacions quotidianes, l'oci és una actitud personal, una manera d'utilitzar i estar en el temps amb autonomia amb la finalitat d'aconseguir un desenvolupament personal i positiu i valuós, així com satisfacció, descans i diversió en cadascun dels espais de temps lliure.

Cada vegada és més freqüent l'oferta d'activitats d'oci. La indústria de l'oci manté una estreta relació amb la societat de consum: televisió, cinema, espectacles, turisme, indústria de la joguina, parcs d'atraccions, etc.

El consum del lleure, entès com l'homogeneïtzació i alienació de la persona, entra en contradicció amb els valors de llibertat, autonomia i desenvolupament



Empresa dedicada a la gestió d'activitats extraescolars (anglès, repàs...)

personal que es defensen des d'altres posicions com ara l'animació sociocultural, la pedagogia del lleure, etc.

Les activitats que ens ofereix la indústria de l'oci persegueixen objectius no sempre educatius. Es dona prioritat al consum d'un producte, d'una activitat concreta, amb la intencionalitat d'obtenir-ne una rendibilitat econòmica. Ben mirat, això no nega la possibilitat que aquesta activitat sigui educativa.

El repte que se'ns presenta consisteix precisament a fer l'esforç de noves lectures de les possibilitats de relació entre lleure educatiu i consum.

Quan parlem d'**oci infantil** cal fer un seguit de consideracions, ja que no es pot partir del referent de temps de treball per definir-lo. Per parlar de temps lliure infantil cal prendre com a referència l'escola. L'escola és l'ocupació obligatòria per a la infància. El temps disponible (lliure) és el que queda un cop descomptat el temps dedicat a les tasques paraescolars (deures, estudi...), tasques d'ajuda a la llar i satisfacció de les necessitats bàsiques fisiològiques, bàsicament. Malgrat aquests paral·lelismes tan clars, hi ha **particularitats pel que fa al temps lliure infantil respecte de l'adult**. Aquestes són:

- **Necessitat de protecció i salvaguarda de la seva autonomia:** atès que és un ésser immadur psíquicament i físicament, i fàcilment manipulable, i que les persones i institucions que exerceixen el control sobre la infància tendeixen més a l'arbitrarietat (per exemple: diferències culturals d'acord amb sectors de la població o cultures).
- **El món del joc com un dels contextos fonamentals de la infància:** el joc com la forma bàsica de relació de l'infant amb el món.

Com se'ns configura la nova societat de l'oci?

La societat de l'oci esdevé més que mai una realitat, doncs, contradictòria. El temps de lleure és el calaix de sastre que conté aspectes positius i aspectes negatius, funcions socials valuoses i tasques qüestionables. Ens trobem davant del triomf de la "cultura lleugera" pel desenvolupament tecnològic de la televisió i la seva comercialització universal, que s'imposa mitjançant la societat de l'espectacle, amb forts continguts de violència i sexe; consum frenètic i massificat; consum solitari; etc.

Altres característiques de la nova societat de l'oci són:

- **L'atur.** La informatització i robotització de les tasques, la terciarització de la producció i el canvi econòmic mundial ha comportat una reducció massiva del treball irreversible.
- **Pèrdua del valor que experimenta la persona en el treball.** Cada vegada més, el treball és font d'absentisme i desinterès, ja no és font de realització humana i de creativitat individual, ni col·lectiva.
- **Problemes socioeducatius.** Els avenços tècnics i industrials ens situen en la necessitat de pensar quin tipus d'educació es requereix per cobrir

adequadament el temps disponible, i enfocar la preparació tècnica i humana de manera convenient amb vista al futur. Com s'enfoca una formació adequada davant els canvis constants?

- **El paper de l'educació en relació amb la comunicació i l'expansió de la cultura.** Els mitjans de comunicació social són imprescindibles en la societat actual atès que és l'element més ràpid i prolífic. El seu gran poder està en el fet que actua sobre les persones creant opinió, determinant valors, formant actituds i orientant comportaments, fets pels quals crea consciència social. Cal una utilització crítica dels mitjans, tant de la informació que trameten com dels temps que ocupem en el seu consum (televisió, xarxa informàtica, etc.).
- **Situació de desarrelament a les grans ciutats.** Les relacions interpersonals que s'imposen a la ciutat es caracteritzen per la fredor emocional; ritme de vida urbana sobrecarregat d'estímuls sensorials; atabalament davant el soroll intens; dificultats per dormir i bombardeig constant d'informació. El carrer ha deixat de ser un lloc de trobada per als adults i un lloc de joc per als infants.

Una nova tasca educativa consisteix a educar per la correcta utilització dels mitjans i oferir alternatives més creatives, participatives...

En el context social actual, l'animació sociocultural se'ns presentarà intervenint en la societat per promoure una ocupació del temps lliure més constructiva i no alienant, a favor de la creativitat personal i social de la comunitat.

1.2 Models en la nova societat de l'oci

L'animació sociocultural comprèn un ventall ampli de pràctiques que es fonamenten en diverses ciències socials com la psicologia, la sociologia i la pedagogia. Pel que fa al temps de lleure, les aportacions més importants que hi ha són les de la pedagogia social, la pedagogia de l'oci i la sociologia de l'oci.

1.2.1 Pedagogia social

La pedagogia com a ciència ha de respondre a necessitats reals, tant si és per factors externs –socials, econòmics, polítics, demogràfics, urbanístics, etc.– com interns –de caràcter estrictament pedagògic (antecedents tècnics, teòrics, instrumentals... elaborats a través de l'experiència pedagògica acumulada).

La pedagogia social ha passat a ocupar-se de l'educació social de les persones en contextos no escolars i de manera especial de persones i col·lectius en situació d'inadaptació o conflicte social.

L'objectiu de l'educació social és l'adaptació a la societat de les persones, entenent per adaptació la capacitat i disposició d'inserir-nos harmoniosament i constructivament en la realitat social en la qual vivim i adaptar-nos a les exigències de la societat respectant les normes generals de convivència. Els àmbits d'intervenció són, doncs, molt variats: des de la dinamització sociocultural en centre cívics a l'atenció primària.

La intervenció educativa social pot situar-se en un vessant preventiu i un de tractament:

- Les accions de vessant **preventiu** es dirigeixen a col·lectius amb la finalitat d'ajudar a l'autoformació dels seus membres i a crear o reforçar situacions i contextos que afavoreixen el desenvolupament comunitari i de cadascuna de les persones que formen part del grup social en qüestió.
- Les accions de vessant de **tractament** són aquelles que es dirigeixen directament a persones o col·lectius en situació de conflicte social. Aquesta intervenció es produeix en el camp de la cultura (identitat; respectes per les cultures; desenvolupament cultural, etc.) que cal tenir present per les repercussions en el sentiment de pertinença a una determinada comunitat per part d'algunes persones.

El treball social atén les necessitats i mancances de sectors marginats de la població, socialment problemàtics i de nivell socioeconòmic baix, amb la pretensió de fer arribar a aquesta part de la població els serveis socials necessaris.

Els **àmbits d'actuació** són molt amplis atesa l'amplitud de tipologia de persones que atenen i per les competències a desenvolupar en cadascuna d'elles. Alguns exemples són els següents:

- **Joventut:** delinqüents, persones amb addicions; joves exclosos del sistema educatiu, etc.
- **Infància:** per exemple, gestionar la tutela de menors i fer-ne el seguiment...
- **Immigrants i minories ètniques:** afrontar problemes de xenofòbia, per exemple.
- **Persones adultes:** en situació de pobresa; promoure la inserció.
- **Persones que tenen discapacitats.**

La pedagogia social s'ha orientat cap a dos vessants: l'educació social i el treball social.

L'educació social considera el procés educatiu com un procés de desenvolupament individual, influït i condicionat per l'entorn social.



L'educació social es realitza fora del marc institucional del centre escolar. Els àmbits d'intervenció són molt variats: des de la dinamització sociocultural en centre cívics a l'atenció primària.

A l'hora de desenvolupar la seva intervenció, la pedagogia social utilitza l'animació sociocultural com a tècnica en una gran quantitat de projectes.

1.2.2 La Pedagogia del lleure

La pedagogia del temps lliure ha anat evolucionant cap a una pedagogia del lleure (oci), de desenvolupament d'una actitud personal de viure el temps lliure.

A partir dels conceptes temps lliure i oci es pot diferenciar entre la pedagogia del temps lliure, que respon a ensenyar a omplir un temps temporal d'una manera personal, i la pedagogia del lleure, que atén la dimensió integral de la persona. No obstant això, l'educació per al temps lliure ha d'arribar a una educació per al lleure, ha d'oferir ajuda i orientació per a la realització personal alhora que s'omple un espai amb elements de diversió o entreteniment.

La pedagogia del lleure té com a objectiu aconseguir un entorn de llibertat i independència d'acord amb l'edat de la persona que s'ha d'educar, a la vegada que li permet descobrir la importància de les activitats lúdiques, el goig artístic, i viure el temps lliure com un desenvolupament i enriquiment personal.

Com a **objectius** concrets de la pedagogia del lleure es poden assenyalar:

- Aprendre a descansar i a divertir-se des d'una opció personal.
- Desenvolupar-se com a persona integralment.
- Saber viure en societat.
- Desenvolupar valors, actituds i habilitats com ara la creativitat, convivència, cultura popular, etc.

Des de la dimensió educativa, el temps de lleure l'hem d'entendre com a educació no formal. I des dels diferents camps de l'animació sociocultural es plantejaran les actuacions en matèria de lleure des d'una metodologia de dinamització, creativitat, participació i acció autònoma, característiques de l'animació i marcadament oposades a la passivitat, el consumisme i l'excés de directivitat d'altres propostes de la indústria del lleure.

Tenint en compte que l'estructura social tracta de conformar les persones al sistema, l'educació per a l'oci intenta que les persones trobem la nostra manera pròpia de fer i de ser i la nostra identitat, enmig dels canvis permanents a què ens sotmet la nova societat. Per tant, també ens caldrà aprendre a ser crítics amb els mitjans de comunicació i consum, que acostumen a ser alienants i massificadors.

Lleure negatiu

Ocupació del temps lliure mediatitzat pel bombardeig de la publicitat que manipula els interessos i necessitats de les persones; també els mitjans audiovisuals transmeten situacions de violència, activitats i relacions no solidaries i consumistes. També existeix l'anomenat *oci passiu*.

Alguns principis pràctics de la pedagogia de l'oci aplicables a la metodologia de l'animació (Puig i Trilla) són:

- Respectar l'autonomia; les persones hem de poder decidir les activitats i com dur-les a terme (creativitat).
- Formar per aconseguir un ús del temps lliure adequat, dotant-lo de valor, habilitats, recursos, etc.
- Alliberar temps per al lleure formatiu: millorant el transport a les ciutats, organitzant les tasques familiars...
- Respectar la contemplació: el no fer res.

...

La pedagogia de l'oci es centra en l'estudi de les dimensions educatives de l'oci i del tipus d'actuacions que es realitzen durant aquest temps lliure.

1.2.3 Sociologia de l'oci

La sociologia estudia la societat i els canvis que s'hi produeixen. La sociologia del lleure va anar adquirint importància a partir dels anys cinquanta com a resultat de la configuració de l'estat del benestar. Això ha comportat un augment de temps lliure i un canvi pel que fa al valor del treball i del gaudi d'aquest temps.

Amb l'arribada de les societats de consum massiu, el lleure adquireix un sentit nou com a temps alliberat de la producció i disponible per al consum. El consum de tot tipus de béns útils i inútils es converteix en la primera ocupació de l'oci. Aquesta ocupació comporta inconvenients com la passivitat, la imitació i les desigualtats socials que s'estableixen entre els consumidors. A més a més, però, un temps basat en el consum implica la generalització de les indústries de l'oci que només tenen com a interès els seus beneficis.

La necessitat d'intervenció en el camp del lleure és una de les constants més clares en el treball del sociòleg Dumazedier. Pensa que la sociologia que estudia el lleure ha d'anar més enllà, fins a una intervenció social. Considera que el temps de lleure és un temps ideal per desenvolupar plans d'acció sociocultural orientats a fer comprendre, recrear i crear cultura: fer de l'oci un temps d'educació. Així, la sociologia, juntament amb altres disciplines com ara la pedagogia, ha d'estudiar les condicions materials i les actuacions catalitzadores que posen en moviment processos d'increment del nivell sociocultural.

Al llarg de les darreres dècades s'ha desenvolupat espectacularment el camp de les indústries d'oci, especialment els mitjans de comunicació de massa i els serveis de vacances i de diversió. Tanmateix, arran de la crisi econòmica mundial, l'alliberament del treball s'ha convertit en atur i el progrés indefinit, en degradació omnipresent. La reducció massiva de la quantitat de treball disponible és un

Indústries de l'oci

La planificació comercial monopolitza les disponibilitats de temps de les persones i intenta ocupar-les totalment pel consum dirigit. La propaganda que difonen els mitjans de comunicació és un instrument que manipula les opinions i els costums a fi de controlar-los i modelar-los segons les conveniències de la indústria. Tot això comporta una pèrdua de llibertat, d'espontaneïtat i de creativitat.

fet que no sembla tenir una solució fàcil. La informatització i la robotització de moltes tasques, la terciarització de la producció i, en definitiva, la mutació que està experimentant el món econòmic, ens allunyen cada vegada més de la recuperació d'una jornada laboral de quaranta hores setmanals per a tothom. Per complicar-ho més, el model de creixement econòmic indefinit i intens no és sostenible sense posar en perill la salut de les persones i les condicions ecològiques del planeta. Tot plegat ha fet grinyolar el model econòmic de les societats occidentals. En conseqüència, la reflexió sobre el temps lliure i l'oci també s'hi ha vist implicada.

Des de la perspectiva de la sociologia de l'oci, hi ha dos aspectes de la crisi que són especialment rellevants. El primer és el de l'atur. Davant d'aquesta situació, una solució que va adquirint més adeptes és la de repartir entre tots el treball disponible i, per tant, guanyar tots més temps lliure, sense crear atur. Aquest camí ens portaria a una societat en què els ciutadans disposarien de més temps per fer activitats d'oci.

Contribuir a la sortida de la crisi econòmica amb un increment del temps lliure, a més d'obrir grans possibilitats per una forma de vida nova, també solucionaria un segon aspecte de la crisi actual, que té a veure amb la creixent pèrdua de valor que avui experimenta el treball (en el sentit de realització personal). El treball és cada vegada menys font de realització personal i de creativitat individual i col·lectiva. Paral·lelament, la generalització progressiva dels ocis crea nous valors poc compatibles amb els del treball. Complementàriament a una revitalització del treball, un augment substancial del temps lliure crearia les condicions que poden arribar a permetre a les persones un tipus d'existència amb més sentit.

Bona part de l'impuls actual de la sociologia de l'oci el proporciona aquest plantejament. No obstant això, una solució com la proposada planteja un conjunt d'inconvenients que també s'estan debatent. L'increment del temps lliure deixa sense aclarir el tema de la seva ocupació. En aquest sentit, s'acostuma a dir que l'escola ha de replantejar la seva funció educativa i no instruir prioritàriament per al treball, sinó formar amb vista a tota la vida de la persona. Atès que l'oci serà una part important de la vida, l'escola també hauria de formar per a l'oci futur. Un punt de trobada de les humanitats, l'esport i les arts, juntament amb els valors i els coneixements de les ciències i de la tècnica, haurien de presidir una modificació del currículum escolar. En definitiva, es considera que l'escola i l'educació són una de les claus de la utilització positiva del temps lliure.

Una altra línia d'anàlisi de l'ocupació del temps lliure s'orienta cap a les indústries culturals i les empreses del sector de l'oci. Tancar-se en el propi habitatge i gaudir d'un ventall ampli de mitjans comunicatius, afavoreix, a part de la passivitat, un problema nou, el tancament de la persona i la incomunicació. D'altra banda, les indústries de la comunicació ens amenacen de limitar la llibertat individual per mitjà de les pràctiques d'inculcació subtil que apliquen. No obstant això, l'un i l'altre aspecte, malgrat els perills que comporten, són realitats amb valors indubtables de democratització informativa, cultural i social. Es tracta, per tant, de trobar uns mitjans adequats per controlar-ne la implantació i per impulsar una educació que previngui els consumidors d'aquests béns i els faci crítics.

Finalment, la sociòloga R. Sue ha plantejat un interrogant important quant a l'ocupació del temps lliure. Es pregunta si en el fons estaria bé l'adveniment d'una

societat del temps lliure, és a dir, d'una societat en què les vacances, la televisió, el consum, els viatges de plaer i altres formes d'esbarjo fossin la manera d'ocupar una gran part del temps. Es pregunta si aquest tipus d'oci podria donar sentit a la vida. No podríem trobar-nos davant un gran fracàs humà si a la despersonalització del treball afegíssim la generalització d'un temps dedicat a ocis passius i consumistes? Superar aquest inconvenient previsible requereix dedicar temps al treball i a l'oci convencionals, però a més també al treball d'utilitat social. El treball d'utilitat social es defineix com a voluntari, desitjable i no realitzat per treure'n un profit econòmic, encara que no per això deixi de ser útil i cobreixi certes necessitats. En definitiva, un treball altruista que es fa en benefici de tots. Un treball que donaria sentit a la vida i vincularia l'individu amb la seva comunitat.

La creació i l'ocupació del temps lliure, amb tot el suport educatiu que comporta, són els temes que marquen l'estat actual de la sociologia de l'oci i els problemes que les societats haurien de solucionar en el futur.

El temps lliure es pot ocupar de moltes maneres, de l'ús que s'en fa deriva un determinat estil de vida i de comportament. Per exemple, es pot ocupar mirant la televisió, jugant a l'ordinador, fent esport, llegint, fent visites, etc. En els infants, si bé és cert que l'important és que ocupin el temps lliure amb activitats gratificants, també és cert que se'ls ha d'educar perquè en facin un ús saludable i responsable.

1.3 Modalitats d'animació

Dins de l'àmplia gamma d'activitats anomenades animació sociocultural, és possible distingir diferents modalitats o àmbits d'actuació. En la taula 3.1 trobem les característiques de cada modalitat, segons si es posa l'èmfasi en una acció o una altra:

TAULA 1.1. Modalitats d'actuació

Modalitat	Característica	Metodologia	Acció
Cultural	S'orienta a promoure activitats culturals i que fonamentalment són artístiques; arts; expressió, etc.	Centrada en l'activitat que es realitza.	Cases i centres culturals, centres polivalents, escoles artístiques, tallers, etc. També museus, biblioteques, etc.
Educativa	Transformació d'actituds, sentit crític, responsabilitat.	Centrada en la persona.	Universitats populars, educació compensatòria, activitats extraescolars, centres i clubs de temps lliure...
Social	Participació, transformació, integració, protagonisme, canvi, mobilització social...	Centrada en el grup o comunitat.	Associacions, centres cívicosocials, centres de serveis socials, moviments o col·lectius ciutadans...

- **Cultural:** es tracta de les accions encaminades a desenvolupar la creativitat, l'expressió, les arts.

- **Educativa:** com a modalitat d'educació permanent no institucionalitzada, és una actuació que pretén millorar el nivell educatiu de les persones a les quals va destinada el programa (universitats populars, formació d'adults, etc.). Es pretén motivar, estimular i sensibilitzar vers el canvi personal.
- **Social:** és una modalitat de l'animació orientada a promoure i donar suport a associacions de base que es proposen donar solucions a problemes col·lectius que afronta un grup o comunitat.

Les tres modalitats no s'exclouen, sinó que a la pràctica es poden unir en funció de les fites o intencionalitat des d'una animació integral.

A mesura que s'han anat ampliant els sectors i àmbits en els quals s'aplica la metodologia de l'animació, han aparegut activitats molt específiques; per exemple l'animació turística, l'animació en centres de vacances o l'animació esportiva, en les quals l'èmfasi es posa en les activitats lúdiques, físiques i recreatives, etc.

1.3.1 Les activitats de l'animació

Amb l'etiqueta d'animació sociocultural es realitzen una gran quantitat d'activitats que classificarem en cinc categories, que a la vegada inclouen una gran varietat d'activitats socioeducatives i culturals (d'acord amb la classificació que en fa Ander-Egg):

- **Activitats de formació:** són activitats que afavoreixen l'adquisició de coneixements i el desenvolupament de l'esperit crític de la raó, mitjançant una pedagogia participativa.
- **Activitats de difusió cultural:** afavoreixen l'accés a determinats béns culturals. Amb aquestes activitats es procura donar a les persones la possibilitat de conèixer, apreciar i comprendre el que és el patrimoni historicocultural, recuperar-lo com a memòria històrica i fer-lo viu i significatiu en relació amb els problemes actuals.
- **Activitats d'expressió artística no professional:** afavoreixen l'expressió i constitueixen formes d'iniciació o desenvolupament de llenguatges creatius. Afavoreixen també els processos d'innovació i cerca de formes alternatives d'expressió.
- **Activitats lúdiques:** activitats físiques, esportives i a l'aire lliure que afavoreixen el desenvolupament físic i corporal.
- **Activitats socials:** afavoreixen la vida associativa, l'atenció a les necessitats del grup i la solució de problemes de la comunitat o col·lectius.

En la taula 3.2 es detallen algunes activitats de cadascuna de les categories.

TAULA 1.2. Activitats socioeducatives

Lúdiques	Socials	De formació	De difusió	D'expressió
Acampades, marxes, passeig...	Festes	Tallers	Museus	Dansa: ballet, jazz, lliure, educacional
Protecció de la natura	Reunions	Cursos	Galeries d'art	Música i cant: rondalles, moderna, clàssica
Recreació, excursions...	Trobades	Seminaris	Fonoteques	Llenguatge i literatura: diari popular, tallers literaris...
Jocs preesportius..., ioga, gimnàstica...	Mobilització	Taules rodones, debats	Videoteques	Noves formes de cultura: audiovisuals, ràdio, pel·lícules...
	Accions socials (AV)	Educació d'adults		Arts escèniques: teatre, mim, titelles, joglars...

Ens centrarem en les activitats lúdiques (recreació, jocs, festes, esbarjo, esport) i de l'animació sociocultural infantil com a alternatives al lleure de consum.

Amb les activitats lúdiques i les d'animació sociocultural infantil es pretén potenciar les oportunitats que el lleure ofereix per desenvolupar la iniciativa, la creativitat i el fet de ser persones completes i felices.



El turisme rural és una opció cada cop més demandada per les famílies per ocupar el temps d'oci. Permet fer activitats molt diverses en contacte amb la natura. Hi ha activitats per als més petits, per als adults i per les famílies.

Les activitats lúdiques

Les activitats lúdiques com l'esport i el turisme, esdevenen una forma d'abandonar la monotonia i l'avorriment de les tasques quotidianes.

En la societat actual l'**esport** apareix com una activitat física de lleure que ocupa un lloc central.

El desenvolupament de les societats contemporànies, en les quals les ciutats estan cada dia més urbanitzades i més industrialitzades, ha anat creant les condicions estructurals que han conduït a una veritable explosió de l'esport. Dintre del mercat de l'esport podem trobar una gran diversitat d'activitats.

Bé com una manera de beneficiar la higiene i la salut mental, o bé com a prevenció i terapèutica, o senzillament com a gaudi i plaer, l'esport avui és una activitat que considerem necessària atès l'accelerat ritme propi de les societats modernes i l'estil sedentari de la majoria de la població.

Però la realitat no sembla aquesta. D'una banda, tenim la idea que l'esport és una activitat reservada als anys de joventut i a una minoria amb bones aptituds. Aquesta idea és la que trobem darrere el moviment de l'esport de competició, l'esport d'elit, etc. D'altra banda, l'esport com a consum, l'actitud passiva d'assistir a espectacles massius i d'elit. Podríem afegir-hi la violència en els partits de determinats esports, el fet de guanyar a costa del que sigui, la deshumanització de l'esportista com a màquina de batre rècords, la politització dels jocs olímpics, la competència entre països, la publicitat dels mitjans de comunicació, etc.

Als països més urbanitzats...

... els nous estils de vida s'han centrat en l'interès de dur a terme activitats esportives amb la finalitat de millorar i/o mantenir la salut.

Davant de tot això, en l'animació sociocultural apareix, a finals dels anys setanta del segle XX, una nova tècnica per motivar la participació ciutadana a la vegada que, des de sectors esportius, es considera important i necessari trencar amb el cercle de la pràctica professional, minoritària i elitista dels esports i ampliar la pràctica esportiva a sectors socials amplis.

El que pretén l'animació de la pràctica esportiva és:

- Superar l'actitud passiva davant l'esport com a consum. És a dir, l'assistència a espectacles esportius.
- Ampliar els sectors socials de la població que en poden gaudir, per trencar amb les distincions socioeconòmiques que es generen. Pensem que hi ha sectors de la població que no poden gaudir d'equipaments on practicar cap tipus d'esport (camp de futbol, bàsquet, zones de patinatge...).
- Potenciar el caràcter lúdic i de diversió, descartant els principis de competència i de rendiment.
- Generalitzar l'animació a tots els col·lectius: infants, joves, mestresses de casa, estudiants, persones de la tercera edat...
- Despertar la consciència col·lectiva per aconseguir la creació d'activitats massives: ciclisme, rutes de muntanya, carreres atlètiques, etc.
- Dinamitzar el barri i la població: afavorir la integració dels ciutadans en el seu entorn promovent la qualitat de vida.

El turisme....

... és una font de riquesa per a molts llocs. Aquesta activitat és un mitjà de promoció econòmica de molts municipis, comarques i regions. El seu atractiu pot estar en l'interès històric, monumental, paisatgístic, excursionista, gastronòmic, etc.

L'animació esportiva s'entén dintre del marc de l'animació sanitària i de l'animació del temps lliure. L'animació esportiva considera l'esport com un hàbit molt important per al desenvolupament de la salut i també com una forma agradable de viure el temps lliure.

El turisme mobilitza milions de persones per raons que no són ni econòmiques, ni socials, ni polítiques..., es mobilitzen per plaer. De fet, l'animació turística significa la promoció en les persones del gust per viatjar i participar en excursions, visites o viatges col·lectius.

El turisme juvenil rep l'impuls i les facilitats de les administracions en molts països, com a modalitat d'intercanvi cultural. Aquesta forma de turisme és un mitjà per a l'intercanvi i l'enriquiment cultural, per a la formació i per a l'esbarjo de les persones, i contribueix a crear relacions interpersonals i desenvolupar l'animació del temps lliure i es pot promoure en relació amb l'animació comunitària.

Aquesta modalitat d'animació inclou l'animació d'hotels, de càmpings, de viatges turístics, i d'altres.

L'animació sociocultural infantil

L'animació de la infància és una de les primeres formes d'animació que apareixen aquí a Catalunya. El seu origen es troba en les colònies d'estiu, que van aparèixer amb l'objectiu de canalitzar el temps lliure infantil en el període de vacances escolar. Des d'alguns sectors educatius es plantejava la necessitat de completar la tasca de l'escola amb una acció social que millorés la formació dels infants i també les seves condicions de vida.

Les formes han anat evolucionant i ampliant els espais i activitats d'intervenció. Aquest desenvolupament respon a les transformacions socials i de l'estructura familiar experimentats els darrers anys. La incorporació de la dona al mercat de treball, entre d'altres, ha generat la necessitat que l'educació en el temps lliure assumeixi algunes de les tasques que eren ateses des de la família.

En termes generals, les activitats i recursos de l'animació sociocultural en la infància coincideixen amb molts dels recursos i activitats de l'educació no formal dirigits al públic infantil: activitats extraescolars (activitats de menjador, colònies escolars, setmanes culturals...); activitats i recursos de caràcter cultural (animació en museus, fundacions culturals, biblioteques...); activitats i recursos recreatius (parcs temàtics, espais de joc a l'aire lliure...); institucions educatives que ofereixen activitats d'educació en el temps lliure especialitzades (clubs esportius, teatre, corals, tallers d'expressió...).

Els moviments i les institucions clarament orientats a l'educació en el lleure de manera estable són variats: clubs infantils, centres de temps lliure, moviment escolta, etc. La diversitat és una constant (laiques, confessionals, públiques, privades, etc.). Independentment de la titularitat, la seva finalitat última és la formació integral dels infants en el temps lliure i les activitats que ofereixen acostumen a ser variades i sense ànim de lucre (acampades, activitats esportives, tallers manuals...).

La **proposta educativa** pot caracteritzar-se, en termes generals, pel següent:

- L'educació parteix del mateix infant.
- Es posa l'èmfasi en els valors educatius del joc i de la vida quotidiana.
- Es fomenta la vida en grup, la participació i la implicació personal.
- La presència i intervenció d'un grup d'educadors.

Partint del principi que l'activitat pròpia de l'infant és el joc, l'**animació de la infància** ha de tenir com a objectiu principal l'activitat lúdica, per desenvolupar-la activament en les accions d'animació. Es pretén que els infants descobreixin i duguin a la pràctica els valors de solidaritat, vers els altres, amor i respecte a la natura, posició crítica davant el consum, tolerància...

Podríem concretar els **objectius de l'animació infantil** en el següent:

Lleure infantil

Identifiquem l'animació sociocultural infantil com un àmbit específic de la pedagogia de l'oci (lleure). Remarquem la idea que el joc és i ha de ser l'activitat bàsica de l'educació en l'oci infantil, i l'eix central de les actuacions pròpies de l'animació en la infància com a àmbit de la pedagogia de l'oci.

Centres d'esplai

És un servei que s'ofereix a tota la societat. S'estructura normalment en grups d'edat, encara que té altres seccions com biblioteca infantil i juvenil, ludoteca o grups temàtics. És una entitat gestionada per joves que, amb actitud de voluntariat, analitzen l'entorn del centre, proposen un projecte educatiu i planifiquen tot el curs. Segons les edats, es plantegen objectius avaluables i utilitzen recursos educatius característics de l'esplai: activitats, grups, vida quotidiana, l'actitud del monitor i la mateixa estructura de la institució.

- Facilitar espais i equipaments lúdics no consumistes per al lleure infantil.
- Promoure l'aventura de les excursions a l'aire lliure, els campaments d'estiu i altres activitats diferents de les quotidianes.
- Gaudir d'activitats culturals actives i participatives, no només de consum.
- Educar per a un ús adequat i positiu del temps lliure, prevenint possibles situacions de risc social.

És clar que per dur a terme aquest plantejament hi ha diverses modalitats a més de la que aquí hem desenvolupat: l'animació recreativa, l'animació de grups infantils, l'animació de les vacances, les ludoteques, les granges escola, els camps de treball, l'animació en centres escolars, i un llarg etcètera.

Les activitats d'animació sociocultural infantil es situen dintre de l'àmbit social, per tant, més que buscar una finalitat educativa la seva intenció és promoure les relacions socials en un ambient festiu. Les activitats d'animació sociocultural s'ofereixen en moments en els quals, per diferents motius, s'organitzen activitats lúdiques que contribueixen a afermar les relacions entre els veïns, els companys de l'escola, d'associació, etc. L'objectiu principal és la participació social de tota la comunitat en què conviuen diferents generacions.

En les activitats ludicofestives, és important tenir cura dels aspectes relatius a la decoració i ambientació dels espais i, sovint, tant els infants com els familiars adults han de treballar junts en la seva elaboració. També és important tenir en compte l'ajustament de la temporització per tal que totes les activitats es puguin desenvolupar amb tranquil·litat i es puguin mantenir així el nivell d'interès i de participació.

Els organitzadors d'aquestes activitats busquen promoure la participació i la implicació de tots els seus membres, es a dir, que es sentin protagonistes.

Les activitats d'animació infantil es poden promoure des de diversos **àmbits**:

- **En festes populars:** s'acostumen a organitzar activitats específiques per al públic infantil. Generalment van a càrrec d'ajuntaments, associacions del barri o associacions de discapacitats. Aquestes activitats poden anar dirigides tant a grups petits com a grups grans.
- **Festes promogudes des de l'escola:** per celebrar el final de curs o alguna festa assenyalada.
- **Festes privades:** per celebrar un aniversari. L'organitza la família de l'infant, sia en el propi domicili o a fora, en un parc a l'aire lliure o en centres recreatius on munten tota la festa amb atenció als infants i als adults acompanyants.



Festa privada per celebrar un aniversari

Les activitats poden ser molt variades: actuacions de grups d'animació musical, teatre de titelles, pallasos, xarangues, rondallaires, tallers, jocs de tot tipus, estructures inflables, etc. Normalment aquestes celebracions s'acompanyen d'un dinar popular, una xocolatada o un pastís d'aniversari.

2. Integració social per mitjà del joc

El joc és un recurs excel·lent per a la integració social. Mitjançant el joc és possible compensar diverses situacions discriminatòries per raons de sexe, ètnia, cultura, classe social o diferències de tipus físic, psíquic o sensorial.

L'activitat lúdica també pot pal·liar les situacions provocades per dificultats d'adaptació social i de relació familiar i per un entorn sociocultural i econòmic desfavorable.

Els infants amb discapacitat necessiten el joc igual que els altres nens i nenes. En molts casos, és una de les millors maneres perquè aquests infants es relacionin amb l'entorn, el grup social i els interlocutors, i perquè fomentin la seva creativitat. El joc és una manera de potenciar-ne la personalitat i les capacitats. Amb el joc s'aconsegueix un aprenentatge més ràpid i terapèutic.

El joc compartit entre infants discapacitats i no discapacitats i entre infants de diferents cultures implica un esdeveniment espontani d'interacció social que ofereix l'opció de la descoberta recíproca i de viure la diversitat, comprendre-la i respectar-la.

És important analitzar les qualitats socialitzadores del joc i els diferents recursos que hi ha per afavorir el desenvolupament emocional i social dels infants en situacions de risc social o de conflicte social. Cal oferir orientacions al futur educador infantil pel que fa a la intervenció socioeducativa i a l'atenció a la diversitat.

Per assegurar el desenvolupament correcte del joc, cal facilitar als infants joguines i materials lúdics que els permetin gaudir al màxim de les seves capacitats d'acció. D'aquesta manera, s'han de poder sentir protagonistes de la seva activitat i no solament espectadors del que la joguina fa o de l'ús que en fa una altra persona.

La diversitat de tipus de discapacitats i els diferents graus d'afecció dificulten l'establiment de criteris generals que facilitin la selecció de joguines. Si bé en tots els casos és ineludible pensar en les característiques de l'infant a qui es destina el joc o la joguina, en el cas dels infants discapacitats resulta imprescindible.

Val la pena fer una anàlisi de les raons per les quals hi ha programes d'integració social al voltant del joc en la societat actual. També és interessant preguntar-se quin paper té el joc infantil dins aquests programes d'integració social destinats a la infància que es troba en diferents situacions de risc a causa de les seves diferències físiques, psíquiques, socials o culturals.

A l'hora de seleccionar joguines i elements de joc...

... cal tenir en compte una sèrie d'aspectes i criteris que faciliten l'elecció. En general, cal assenyalar que és important fer la selecció tenint sempre en compte els interessos i les capacitats de l'infant. Tant si s'adquireix una joguina com si s'hi fan adaptacions perquè la pugui manipular un infant amb una determinada discapacitat, sempre s'ha de pensar en les normes de seguretat.

El context de l'educació en el lleure és un mitjà molt valuós per facilitar la integració social d'infants amb problemàtiques diverses, però també ho és per prevenir comportaments desajustats en els infants, ja que permet la flexibilitat, la promoció de valors basats en la convivència i la participació activa en un ambient lúdic.

2.1 El lleure com a prevenció i compensador de desigualtats socials

El temps de lleure és un entorn immillorable per facilitar la participació i la integració social en el si d'una comunitat.

Per dur a terme projectes i programes d'integració social, cal entendre la realitat dels infants a qui van destinats. En aquest sentit, els conceptes de socialització i d'integració social estan molt relacionats. La persona destinatària d'un procés d'integració social és la que no ha pogut gaudir d'un procés de socialització adequat.

Un nivell de socialització adequat és important per tal de prevenir processos d'inadaptació social. Els conceptes de socialització i integració estan estretament relacionats.

El concepte de socialització mitjançant el joc pot aportar algunes pautes per al procés d'integració social per les raons següents:

- El joc és un element de motivació. Estar i jugar amb altres infants és un element de motivació per als nens i les nenes de qualsevol edat, fins i tot per als nadons.
- Mitjançant el joc s'incorporen a l'activitat simbòlica elements referits a la ment d'altres infants amb qui juguen o bé amb els adults.
- El joc ajuda a afermar les bases del procés d'adquisició lingüística.
- L'activitat lúdica es converteix en un àmbit que facilita l'adaptació al context i l'habilitat. En algun tipus de joc permet que els infants es relacionin amb una certa consciència de competència i amb un grau d'autoestima que repercuteix en un clima socialitzador positiu.
- La flexibilitat d'una activitat lúdica permet que hi hagi diferents jugadors.
- Mitjançant el joc, s'assimilen i es comprenen els valors individualment i en grup.
- L'activitat lúdica ajuda a consolidar el concepte d'amistat.

L'infant, per poder desenvolupar les capacitats socials, s'ha de desenvolupar prèviament en l'àmbit afectiu, de manera que ha d'establir una bona relació d'afecció amb les persones que després constituïran el seu model (mares, pares i

Integració social

És el procés d'incorporació d'una persona, un grup social o una minoria ètnica en una societat global, de què assumeix els valors, les pautes de conducta, les institucions i les estructures. Així, en el tot social hi ha de predominar la cohesió i la cooperació per damunt dels conflictes.

Infants en situació de risc social amb NEE d'intervenció socioeducativa

Les situacions de mancances afectives i socials en què viuen alguns infants influeixen en el seu desenvolupament i fa que se'ls consideri infants en situació de risc social amb necessitats educatives especials d'intervenció socioeducativa.

Un menor en situació de risc és el que...

... presenta una sèrie de factors sociofamiliars i personals que poden representar una situació de risc i que el predisposen a trobar-se en un futur davant una situació de possible desemparament.

educadors). De fet, l'infant inadaptat, a l'hora de socialitzar-se, té molt problemes per identificar-se amb el seu model. Això és degut al fet que el model d'aquest infant no és socialment vàlid o és inestable quant a actituds i conductes. També pot ser per totes dues raons.

Dins l'àmbit de l'educació, tant formal com no formal, cada vegada és més freqüent trobar infants en situacions extremes. Hi ha menors en situació de risc social o de desemparament extrem perquè els deures de protecció cap al menor no s'han complert adequadament i, en alguns casos, per tal de protegir els drets i el desenvolupament de l'infant, s'ha decidit separar-lo de l'àmbit familiar.

El joc és un recurs excel·lent per al tractament de l'atenció a la diversitat i es pot arribar a convertir en un recurs normalitzador d'infants en situacions de risc social i de conflicte social.

Per mitjà del joc es poden compensar diverses situacions discriminatòries per raó de classe social, professió, sexe, ètnia, religió, cultura o diferències de tipus físic o intel·lectual.

El joc també pot pal·liar situacions discriminatòries que provenen del fracàs escolar, de dificultats d'adaptació social i de relació familiar, amb famílies multiproblemàtiques, desestructurades, disfuncionals i en un entorn sociocultural i econòmic desfavorable.

Un menor en situació de conflicte social és el que...

... amb la seva conducta greu altera les pautes de convivència i de comportament social generalment acceptades, amb risc de causar perjudicis a terceres persones.

2.1.1 Tipus de programes d'integració social basats en el lleure

La nova Llei d'educació de Catalunya (LEC) reconeix el lleure com a àmbit educatiu i el dret de tots els alumnes a accedir-hi en condicions d'igualtat. La nova Llei d'educació fomenta l'equitat en l'educació en el lleure.

Les administracions públiques han d'establir mesures de foment per garantir que tots els alumnes puguin participar en els plans i els programes socioeducatius i en les activitats d'educació en el lleure en condicions d'equitat, sense discriminació per raons econòmiques, territorials, socials, culturals o de capacitat.

Article 41. Foment de l'equitat en l'educació en el lleure.

Els programes i els projectes d'integració social basats en el lleure i en el joc es configuren com a compensadors de diversos contextos:

- Els contextos socioeconòmics.
- Els contextos personals.
- Els contextos socioculturals.

Els programes d'integració social poden pertànyer a entitats públiques o privades, o bé poden ser el resultat d'un conveni o una coordinació entre institucions

Objectiu dels programes d'integració social

Els programes d'integració social van adreçats a la infància i a la família. Tenen l'objectiu de prestar ajuda als infants en situació de risc social i a les seves famílies. Poden tenir un caràcter preventiu o un caràcter pal·liatiu de la situació concreta que els ha tocat viure.

diferents. Es poden desenvolupar en espais diferents, serveis socials, locals d'associacions o parròquies, centres escolars i educatius, etc.

Entre les diverses possibilitats d'intervenció que hi ha, cal destacar les següents:

- Programes esportius, dins o fora de l'escola.
- Programes i serveis del lleure: com la granja escola, els campaments o les colònies d'estiu, els centres d'esplai, etc.
- Programes d'activitats creatives: com tallers, exposicions, etc.
- Activitats lúdiques en espais naturals: parcs infantils, instal·lacions socio-culturals, etc.
- Aules infantils dins dels centres educatius adreçats a adults que els permeten perfeccionar o consolidar els estudis mentre els seus fills són atesos.
- Activitats lúdiques en centres hospitalaris i penitenciaris.
- Activitats a les biblioteques públiques com el rondallaire o les bebeteques.
- Activitats a les ludoteques dirigides a l'atenció a la diversitat amb l'objectiu principal d'integrar la població immigrant en la comunitat.

Els centres poden oferir joguines difícils de trobar en altres àmbits. D'aquesta manera, ajuden a socialitzar d'una manera menys formal, ja que els uns organitzen activitats culturals i artístiques, els altres esportives, etc.

Dins l'educació en el lleure hi ha diversos programes i projectes creats per compensar diferents tipus de desigualtats: personals, socioeconòmiques i socioculturals. Cada programa incideix en un aspecte concret.

Contextos personals

Alguns exemples de programes d'integració social en un context persona són:

- Experiències entre centres d'educació especial d'infants discapacitats i alumnes d'escoles infantils ordinàries.
- Experiències d'apropament i solidaritat entre centres educatius de diferents països afectats per greus esdeveniments com l'11-M o l'11-S.

Projectes compensadors de desigualtats personals

Els projectes i centres dedicats al tractament dels contextos personals estan emmarcats en una educació no formal i fomenten la integració perquè els infants no es veuen forçats a acabar el treball o la tasca al mateix temps ni de la mateixa manera, ja que es respecta el ritme de cada subjecte.

Als centres interactuen menors de diferents edats, classes socials, ètnies i capacitats, amb la qual cosa aprenen a respectar la diferència. El fet de conviure amb altres infants estimula la sensibilització cap a la diferència.

Projectes compensadors de desigualtats socioeconòmiques

Els centres dedicats a projectes d'integració social basats en el lleure com a compensador de desigualtats socioeconòmiques fomenten que tots els infants tinguin accés a joguines de qualitat.

També es fan xerrades amb els pares i mares per conscienciar-los de que l'afecte no està proporcionalment relacionat amb la quantitat de joguines que ofereixen als seus fills, sinó que la importància resideix a invertir més temps a jugar amb ells. En aquests projectes es fomenta el préstec de joguines i el seu intercanvi, amb la qual cosa es deriva cap a una joguina social i pública compartida per tothom.

Projectes compensadors de desigualtats socioculturals

Els projectes i centres dedicats al tractament dels contextos socioculturals tenen com a principal objectiu estimular la tolerància, el coneixement i el respecte als diferents sexes i a les altres cultures, incidint en el benefici que implica la multiculturalitat.

Actualment ens trobem en una situació de molts moviments migratoris de diferents països per causes polítiques, econòmiques i socials que suposen que la diversitat cultural és un fet i una característica pròpia de la nostra societat.

El joc constitueix un element de vital interès i importància per dinamitzar, intercanviar, respectar, tolerar i acceptar les diferències. Cal contextualitzar-lo com una acció educativa propera a la realitat de l'entorn dels infants i desenvolupar projectes d'àmbit local.

Els projectes d'integració social dins d'un context sociocultural van enfocats cap a la conscienciació dels pares i dels adults en general de la importància del joc i de la seva influència en el desenvolupament posterior dels infants. Incideixen en dos sentits:

- El joc dels infants reproduïx el conjunt dels valors socials i, per tant, cal prendre consciència de la importància d'intercanviar jocs i joguines, de compartir i de reduir la despesa abusiva.
- Cal disposar d'una amplitud dels recursos de caràcter lúdic i que l'adult conegui els jocs i joguines vàlides i adequades per a cada edat, promovent activitats lúdiques en grup en les quals es desenvolupin situacions de pau i de diàleg entre els diferents agents del joc.

El joc ha de ser contemplat en la comunitat des de múltiples programes, projectes, serveis i centres i ha d'estimular la integració de totes les persones sense cap tipus de discriminació.

2.1.2 Projectes d'integració intercultural

Els projectes d'integració cultural van adreçats a la població de diferents cultures (famílies, adults, joves i infants) que conviuen en un mateix poble o barri amb la finalitat d'afavorir el coneixement i un apropament mutu a partir d'activitats

Les activitats...

... normalment són de caire festiu o de celebració d'alguna diada en particular. Es fan sessions paral·leles d'activitats per a adults i activitats per a infants. Les sessions adreçades a infants tenen com a eix central el joc, amb joguines i sense, en consonància amb les necessitats i els interessos adients a l'edat dels infants als quals es destina l'activitat.

d'intercanvi d'experiències i costums i de potenciar, a més, la participació en el mateix programa.

L'objectiu principal i comú en els projectes d'integració intercultural és prevenir l'aparició de conflictes derivats de les dificultats en la convivència que poden estar causats tant pel desconeixement dels costums i les tradicions d'altres cultures, com de possibles prejudicis personals o col·lectius.

D'aquesta manera, la integració social està basada en la prevenció d'inadaptacions a la cultura que acull i en la prevenció de situacions conflictives mitjançant el desenvolupament d'actituds tolerants i de respecte en ambdós sentits.

En les activitats lúdiques en què s'inclou l'**objectiu** de la integració intercultural cal procurar el següent:

- Promoure una acceptació, una tolerància i una comunicació mútua entre els infants.
- Aconseguir un ajustament de les normes.
- Fer veure la necessitat de solucionar conflictes.

Alguns **recursos** que es poden suggerir per dur a terme activitats relacionades amb els projectes d'integració cultural poden ser les següents:

- Que els infants mateixos siguin els presentadors dels jocs tradicionals de la seva cultura. D'aquesta manera, si tots els infants juguen junts, els resultarà més fàcil descobrir altres jocs que s'assemblen molt als propis.
- Presentar jocs cantats en altres llengües o aprendre paraules en altres llengües o dialectes diferents del propi.
- Desenvolupar centres d'interès basats en textos i contes tradicionals de cada cultura, i emfatitzar els detalls que es corresponguin amb la realitat (vestits, plats típics, etc.).
- Construir joguines tradicionals de cada cultura.
- Fer trobades interfamiliars en què també intervinguin les mares, els pares i altres familiars dels infants del grup.

2.1.3 Ludoteques per a la integració social

Les ludoteques per a la integració social són un model de ludoteca dedicat a aconseguir la integració social d'infants en situació de risc, i es diferencia de la resta de ludoteques per les **característiques** següents:

- Depenen dels serveis socials dels ajuntaments, del Departament d'Acció Social i ciutadania de la Generalitat.
- Poden ser gestionades per aquests organismes o bé per entitats privades en conveni o en col·laboració amb les anteriors (ONG, associacions, etc.).
- Els grups de destinataris solen ser entre deu i vint assistents per sessió de joc i atesos per un mínim de dos educadors amb l'objectiu de poder atendre les necessitats individuals de cadascú.
- A cada sessió, es combina el joc lliure amb altres jocs i activitats estructurades i semidirigides.
- Es realitza un seguiment individual de cada assistent, el qual serà revisat en sessions d'avaluació de l'equip de professionals de la ludoteca, els responsables dels serveis socials i l'equip d'atenció psicopedagògica de suport.
- El contacte amb els pares o altres familiars dels infants usuaris d'aquestes ludoteques s'ha d'establir en tres nivells:
 - Informació sobre les activitats en les quals participen els seus fills i filles, la seva evolució, l'orientació per a l'adquisició de joguines, etc.
 - Formació: algunes ludoteques ofereixen sessions o cursos de formació per a les famílies impartits per especialistes en el món del joc i en altres temes com psicologia infantil, pediatria, etc.
 - Col·laboració de les famílies com a personal de suport en determinades activitats lúdiques especials com excursions, festes, etc.



Libres a les ludoteques

A les ludoteques també hi tenen cabuda els llibres, que poden ser útils per plantejar una activitat lúdica que tingui per objectiu la integració social.

Les ludoteques dels serveis socials són un **espai ideal per a la integració** dels infants amb dificultats sociofamiliars, inadaptats al medi i en situació de risc social ja que permeten, entre altres possibilitats, la creació d'un laboratori d'assaig d'actituds i comportaments, la trobada lliure amb altres infants amb qui serà necessari arribar a acords i pactes per solucionar conflictes i, a més, tindran sempre el suport i l'assessorament de professionals especialitzats en el món del joc.

Aquestes ludoteques constitueixen un **espai alternatiu** al carrer per a alguns infants on poden passar moltes hores durant el seu temps lliure desenvolupant activitats d'oci que resulten profitoses.

Els professionals encarregats de les ludoteques amb projectes d'integració social han de tenir present els criteris següents:

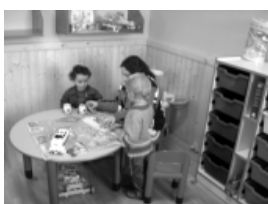
- S'ha de mirar de compaginar un temps de joc lliure, que permet l'estructuració del propi temps i comportament amb un temps d'activitats i jocs estructurats.
- És bo proposar activitat lúdiques a l'exterior de l'espai de la ludoteca.

- Val la pena establir com a costum realitzar assemblees després de cada sessió de joc amb la finalitat d'avaluar els jocs i activitats, conversar sobre els esdeveniments i possibles conflictes, etc., de tal manera que serveixi per desenvolupar un sentit de crítica constructiva, assimilació de normes socials i de resolució de conflictes.
- Cal atendre al desenvolupament de certs hàbits d'autonomia personal i social com la higiene, l'ordre, el respecte als torns de joc, el respecte a les normes de cada joc i del centre, etc.
- Cal estar preparats i disposar de prou recursos amb un enfocament educatiu per tal de solucionar possibles conflictes, comportaments passius o agressius, etc.
- S'ha de tenir una gran capacitat per a l'observació sistemàtica de les activitats, tant per a l'avaluació i informe posterior com per a la programació de les sessions següents.
- S'ha d'afavorir la incorporació progressiva de les famílies per poder completar el procés d'integració.

2.1.4 Els tallers per la integració social

Els tallers de joc constitueixen un recurs de caràcter lúdic que pot oferir diferents aportacions a la integració social i que tenen les **característiques** següents:

- Són activitats lúdiques que poden complementar l'oferta del lleure d'una institució o programa destinat a infants i adolescents. Disposen de diverses possibilitats de programació d'activitats consistentes en el desenvolupament de jocs col·lectius i activitats preesportives idònies per a cada edat i mitjançant les quals s'aborden aspectes i valors com la participació, la ciutadania, la tolerància, la cooperació, etc.
- Afavoreixen la trobada de caire informal de grups d'infants d'edats similars en situacions de risc o de conflicte social que es veuen immersos en programes d'educació en valors basant-se en el consens, l'assumpció de normes i la resolució de conflictes.
- No acostumen a necessitar un espai específic i el cost de material és mínim, ja que es poden oferir a les aules, als patis o gimnàs de les escoles, en parcs, etc. Amb això, es pot afirmar que és un recurs assequible per a tota mena d'entitats.



Els tallers són un bon recurs per a la integració social.

A l'hora de programar les activitats per a les sessions del taller de joc, és convenient tenir en compte una sèrie de **criteris**:

- L'ambient ha de ser relaxat i potenciador del joc per treballar d'una manera subliminar la capacitat d'empatia entre els infants.

- Abans del joc, cal avaluar el grau de conflictivitat entre els infants i s'ha de començar amb situacions de joc que no impliquin gaire contacte corporal.
- Cal assegurar-se que el desenvolupament del joc serà satisfactori mirant de tenir en compte abans les habilitats personals i grupals.
- Els jocs no han de ser excessivament llargs per aconseguir un alt nivell d'atenció dels infants destinataris i, dintre del possible, caldria alternar jocs de moviment amb altres de més relaxats i combinar-los amb moments de conversa en els quals es pugui fer una reflexió sobre la dinàmica viscuda, amb la finalitat d'expressar sentiments, trobar solucions als conflictes, establir aprenentatges, etc.
- La programació de les activitats ha de ser flexible, tenint en compte l'estat d'ànim dels infants que hi assisteixen. Els infants amb necessitats especials es caracteritzen per manifestar conductes alternes entre excitació i passivitat, sempre dependent dels esdeveniments de la vida diària.
- Dins de les activitats programades, cal atorgar responsabilitats a cada infant fent-lo partícip del joc i no deixant que sigui un simple receptor de les instruccions de joc.

2.1.5 Intervenció socioeducativa en infants en situació de risc social

El mot intervenir en l'ús intransitiu presenta moltes accepcions, segons si entenem intervenir per a algú, amb algú o alguna cosa o sobre algú o alguna cosa. Podem diferenciar els significats següents:

- Prendre part, participar, col.laborar o contribuir en un procés.
- Oferir o proposar la seva capacitat per realitzar una activitat.
- Intercedir o mitjançar per algú.
- Interposar-se entre dos o més que es troben en desacord.

Aquest aspecte enllaça adequadament amb la idea d'acompanyament, mediació, participació, oferiment, intercessió, interposició, comunicació o interacció.

El propòsit principal de tota intervenció és corregir o evitar circumstàncies individuals i/o col·lectives no satisfactòries. Entendrem per intervenció qualsevol actuació de la comunitat envers els infants.

Es parla de la intervenció socioeducativa pel fet que cal atendre educativament els diferents infants i famílies segons les seves procedències socioculturals i contextuals.

La intervenció socioeducativa requereix unes habilitats pròpies del professional de l'educació que el capacitin per a la intervenció adequada i escaient, i no

El concepte d'intervenció comporta un procés d'interferència o influència i persegueix un canvi.

En les intervencions és fonamental una bona coordinació dels agents socials que hi prenen part, configurant una bona feina d'equip.

solament la funció de detectar situacions problemàtiques en certs infants, ja que amb les activitats lúdiques dels programes que es duen a terme es compensen les mancances i desajustaments personals i socials.

Els principals **objectius** de tota intervenció social han de ser:

- Aconseguir un desenvolupament humà integral i reduir els problemes psicosocials que l'impedeixen.
- Promocionar el sentit psicosocial de pertinença a la comunitat (família, escola, barri, etc.).
- Fomentar l'enfortiment personal i social dels infants i de les seves famílies (concepte d'empowerment).

L'equip de treball implicat en una intervenció ha de respectar aquests **principis d'organització**:

- Oferir una atenció completa o integral que cobreixi diversos tipus de serveis.
- Oferir una atenció centrada en les persones (infants i famílies) i en les seves necessitats.
- Oferir una continuïtat de l'assistència i xarxa de serveis.
- Garantir una coordinació horitzontal (en espai i temps) entre els agents prestadors de serveis, els serveis mateixos i l'administració.
- Mantenir una integració tècnica, administrativa i geogràfica per un funcionament eficaç dirigit cap als mateixos objectius.

Els **models teòrics** des dels quals s'ha estructurat la intervenció socioeducativa amb els infants en situació de risc són múltiples. L'experiència dels diferents professionals ha posat de manifest que el model que millor s'adapta en aquest sentit és el model d'intervenció ecològica, originat en la teoria d'Uri Bronfenbrenner anomenada **ecologia del desenvolupament**.

Aquest model entén les situacions de risc social com el resultat d'una disfunció fonamental en un complex ecosistema amb nombroses variables que interactuen entre elles. Des d'aquest model, es rebutja la idea que les característiques del menor siguin fruit d'una personalitat anòmala, ans al contrari, es considera que es deriven de les interaccions amb un entorn social i institucional que freqüentment no ha ofert oportunitats ni estímuls adequats perquè la persona s'hagi pogut integrar d'una manera activa i confiada. És per aquest motiu que aquest model considera que la intervenció preventiva no es pot centrar exclusivament en l'infant, sinó que ha d'atendre totes les variables que segurament intervenen en la situació problemàtica.

La intervenció s'hauria de donar en **tres moments** que comporten característiques diferents d'actuació:

1. **Prevenció:** quan encara no s'ha produït el conflicte, és a dir, quan l'infant està en una situació de risc. Aquesta mena d'intervenció s'ha de centrar essencialment al voltant de l'entorn social més proper a l'infant i és aquí on es pretenen eliminar els elements que contribueixin a la inadaptació i a facilitar el desenvolupament de les seves capacitats personals, la seva socialització i la seva integració en el medi.
2. **Intervenció socioeducativa:** quan el menor ja presenta conductes d'inadaptació. El seu objectiu ha de ser proporcionar un ambient adequat perquè l'infant desenvolupi conductes alternatives, integradores i que responguin a les seves necessitats.
3. **Intervenció terapèutica:** quan es produeix una situació de conflicte entre el subjecte i la societat. En aquest cas, la intervenció adquireix un caràcter més individual.

2.2 Integració dels infants discapacitats per mitjà del lleure

Els infants de totes les cultures i condicions han de gaudir del lleure i del joc i, consegüentment, necessiten joguines que estimulin aquesta activitat. Els infants que presenten alguna mena de discapacitat troben traves importants a l'hora de satisfer aquesta necessitat i, per tant, es fa imprescindible que se'ls faciliti l'accés als jocs i les joguines sota uns criteris específics per a cada infant i en consonància amb els seus interessos i les seves possibilitats d'acció.

“Els nens amb discapacitat necessiten el joc igual que els altres nens i, en molts casos, és una de les millors maneres perquè es relacionin amb el seu entorn, el seu grup social i els seus interlocutors. El joc també en fomenta la creativitat i en potencia la personalitat i les capacitats. Amb el joc s'aconsegueix un aprenentatge més ràpid i terapèutic.”

R. Gaitán Cazorla (2003). *Joguina segura*. Tècnic del Centre Estatal d'Autonomia Personal i Ajudes Tècniques

És absolutament important aconseguir una normalització entesa a partir de la participació i l'acceptació d'un infant amb una disminució física, psíquica o sensorial en els àmbits de la família, l'escola i la societat. És essencial garantir la igualtat d'oportunitats mitjançant espais i situacions de joc amb altres nens i nenes que n'afavoreixin la integració i la normalització.

La nova Llei d'educació (LEC), quan parla de voluntariat, té en compte un altre àmbit de col·laboració, el de la integració social de les persones amb discapacitats o amb risc d'exclusió social.

Les entitats de voluntariat en l'àmbit de l'educació col·laboren amb l'Administració educativa en la integració social de les persones amb discapacitats o amb risc d'exclusió social i també en el desenvolupament d'activitats complementàries i extraescolars i d'educació en el lleure.

2.2.1 L'educador i l'atenció a la diversitat

Com en tota relació humana, al llarg del procés d'intervenció, l'educador requereix habilitats comunicatives, especialment les assertives i d'abordatge del conflicte amb la seva negociació.

Una intervenció és...

... tant l'acció com l'efecte d'intervenir. L'acció ens remet al procés entès com a desenvolupament d'una activitat, és a dir, fer mentre succeeix. I l'efecte ens remet a allò que resulta del procés: el benefici, la conseqüència, en definitiva, el canvi.

L'actitud de l'educador ha de ser d'escolta, d'observació dels problemes i necessitats, ha de ser capaç de comunicar-se amb l'infant, amb la família i amb altres professionals que pertanyin a l'entorn de l'infant per tal de contrastar idees i opinions, i també ha de saber demanar i acceptar suport i consell professional.

Actualment impera un moviment educatiu renovador anomenat **l'escola inclusiva**, que es basa en els fonaments següents:

- El corrent integrador de l'educació especial.
- Els fonaments de la interculturalitat i el suport a la diversitat.
- L'ensenyament basat en la democràcia, en la participació i en el con-sens de tots els membres que formen part de la comunitat educativa.
- El treball a les aules des d'un procés d'ensenyament i aprenentatge cooperatiu i de suport recíproc entre els iguals.

Dins de l'àmbit de l'educació infantil, cobra una gran importància el model de l'educador en la transmissió de valors. No es pot educar els infants en el respecte a la diversitat, en la integració social i en la tolerància si a la nostra societat mantenim unes concepcions racistes, classistes i sexistes.

El professional educador ha d'entendre que la **intervenció socioeducativa** té la finalitat de contribuir a una igualtat d'oportunitats en els casos d'infants amb necessitats educatives especials, i per això haurà de tenir molta cura de seguir els criteris següents per a la intervenció en ludoteques, centres del lleure, aules hospitalàries, granges escola, parcs públics i altres projectes del lleure:

- S'han de dissenyar prèviament els objectius i les activitats lúdiques que es realitzaran. La intervenció no es pot fonamentar en la improvisació.
- Els projectes han d'estar immersos dins dels entorns propers a l'infant, de tal manera que facilitem la integració i no la segregació, tret que l'entorn d'algun infant en qüestió sigui massa desfavorable per mantenir-hi la permanència.
- La temporització de les activitats ha de ser adequada a les necessitats, clima i lloc de l'entorn de l'infant.
- Cal tenir molta cura en l'expressió tant verbal com gestual davant dels infants.

- És important considerar la participació dels pares i mares dins dels projectes educatius, així com el desenvolupament de les responsabilitats per part dels educadors.
- Cal tenir en compte la valoració de les activitats dels infants de manera crítica, l'estímul de la relació de grup i el respecte a les normes marcades per ells mateixos. Han d'aprendre a actuar, a saber triar, a distribuir el seu temps fent servir els jocs i les joguines i a observar.
- Un dels objectius fonamentals és la incentivació de l'autoestima.
- Els jocs de rol poden ser molt útils ja que reproduïxen situacions d'intercanvi social que es corresponen amb els papers socials representats pels adults en la vida diària.
- Un objectiu essencial de l'atenció a la diversitat és l'atenció a la diversitat mitjançant activitats molt comunament proposades en els temes transversals:
 - Treballar amb els sentiments d'afecte i les lloances.
 - Manifestar satisfacció davant de les conductes positives dels altres.
 - Compartir interessos i experiències amb els infants sense jutjar les seves limitacions.
 - Animar el pensament divergent dels infants i permetre la lliure expressió de les idees.
 - Oferir opcions per triar les seves activitats.
 - Oferir suport en la presa de decisions.
 - Organitzar activitats on els infants puguin tenir assegurada una garantia d'èxit.
 - Ajudar els infants a aprendre a acceptar les conseqüències derivades de les seves conductes.

La importància del joc en la intervenció socioeducativa

El joc suposa una expressió d'emocions i sentiments, de la mateixa manera que afavoreix el desenvolupament de les habilitats socials. Mitjançant el joc l'infant es comunica amb els altres i es pot permetre exterioritzar-ne els problemes i/o preocupacions.

El joc constitueix per a l'infant un llenguatge per a l'expressió de les seves fantasies, dels seus conflictes, dels seus sentiments, de la seva manera de captar i transformar la realitat.

El joc serveix per poder abordar situacions conflictives difícils de tolerar per l'infant que, mitjançant el joc, les transforma per fer-les més assimilables.

Joc com a recompensa

El joc allibera i recompensa els infants que han estat víctimes de maltractaments, o que es troben en situació de risc, de marginació o en situació de conflicte social.

L'activitat lúdica afavoreix la normalització de la situació en la qual es troba l'infant i l'ajuda a desenvolupar-se personalment i socialment.

En els casos d'infants amb discapacitats físiques, psíquiques i/o sensorials, el joc afavoreix la millora en diversos aspectes del seu desenvolupament cognitiu, motor i socioafectiu sempre que es dugui a terme en un entorn comunicatiu contextualitzat en el qual les diferents activitats lúdiques estiguin dotades d'un significat i interès per al infant.

La selecció de jocs i joguines ha d'estar en funció dels interessos de tots els infants, però tenint en compte que han de potenciar el coneixement i el respecte a les diferències, la lliure elecció de la persona i l'autonomia del pensament.

És necessària la utilització de tota mena de jocs i de joguines i de dinàmiques de joc per resoldre conflictes. La selecció dels tipus de jocs ha de dependre sempre de les característiques dels grups d'infants als quals l'adult s'adreça, com per exemple:

- Infants amb labilitat i dispersió: jocs d'atenció.
- Infants amb problemes d'adaptació dins del grup: jocs d'integració.
- Infants hiperactius o amb problemes de coordinació: jocs psicomotors.

Convé realitzar activitats que desenvolupin l'autoconcepte, l'autoestima, l'autonomia, l'assertivitat, etc., és a dir, aquells conceptes que són implícits en els temes transversals del currículum.

Els jocs i les joguines que s'utilitzin en les activitats lúdiques han d'afavorir el respecte a les diferències i és per això que cal potenciar tota mena de situacions en les quals els infants aprenguin a experimentar i a controlar les seves emocions i pensaments. S'estimularan tot tipus de jocs i joguines i, per normalitzar la situació de joc, es podran fer servir ninots discapacitats (per exemple un peluix en cadira de rodes, o amb ulleres, etc.) i ninots amb trets facials de totes les ètnies culturals.



Les activitats esportives o de la vida quotidiana són exemples d'activitats coeducatives.

En la selecció dels jocs i joguines per dur a terme un programa d'integració, no és convenient descartar les joguines bèl·liques i les anomenades joguines de nens i de nenes. La joguina és la representació de la societat en la qual conviu l'infant, i mitjançant els jocs l'infant representa els rols marcats pels estereotips culturals de la societat.

Les joguines bèl·liques ajuden a descarregar l'agressivitat i es podran fer servir en contextos lúdics interactius. Tot i així, l'educador afavorirà l'ús de material alternatiu, de jocs cooperatius amb els quals es desenvolupi la integració, la cohesió i la interdependència de la persona dins del grup, on cap infant perd i tots guanyen.

Amb les joguines anomenades de nens i de nenes, l'educador estimularà la utilització del material de coeducació i l'ús indiscriminat per part dels infants dels materials assignats tradicionalment a cada sexe.

“S'ha de contribuir a aquesta formació prioritant objectius relacionats amb la pròpia estima, l'autonomia de criteri i el respecte cap els altres amb independència del seu sexe.”

MEC (1992). Materiales para la Reforma. Caja Roja de Educación Infantil (pàg. 50).

2.2.2 La creació d'espais de joc accessibles

L'infant amb discapacitat física, psíquica o sensorial es troba sovint en inferioritat de condicions i amb una sèrie de dificultats que no li permeten gaudir d'una qualitat de vida semblant a la d'un altre infant.

Als parcs infantils, es detecta poca presència o, fins i tot, l'absència d'infants amb discapacitats a causa de l'existència de barreres arquitectòniques o d'un disseny de les estructures externes dels elements lúdics inadequat a les seves necessitats. D'aquesta manera, l'infant amb discapacitat no pot participar activament de l'activitat lúdica i es veu obligat a convertir-se en un observador del joc, amb el consegüent perjudici per a la seva autoestima i la dels seus acompanyants. La idea principal és crear espais accessibles i d'integració on puguin accedir tots els infants i adults independentment de si presenten alguna discapacitat o no. Per aconseguir-ho, es fa necessari tenir en compte diversos aspectes en el disseny dels centres recreatius i del mobiliari o elements de joc.

Els centres recreatius hauran de disposar el seu espai per tal de superar les barreres arquitectòniques i afavorir el lliure accés i circulació. Per exemple, hauran de tenir:

- Elements de joc que permetin jugar a infants amb diferents alçades.
- Paviment antilliscant, rampes i espais ampliat que facilitin la maniobrabilitat de les cadires de rodes.
- Diferents superfícies al terra per orientar-se.
- Parcs amb contrast de colors i formes per a les persones amb discapacitats visuals.
- Ajudes tècniques als corredors i als lavabos.
- Pictogrames i commutadors per mitjans òptics, per soroll i per tacte, per a la senyalització de l'espai.
- Unes condicions ambientals adequades dels espais lúdics (llum, soroll, etc.) per afavorir la integració dels infants amb dèficit visual o auditiu.

Codi d'accessibilitat

A Catalunya es va aprovar el Decret 135/1995, de 24 de març, pel qual es promou l'accessibilitat i la supressió de barreres arquitectòniques, i el Codi d'accessibilitat, que faciliten la integració social dels discapacitats físics, psíquics i sensorials i de les persones amb afectacions actives o passives.

2.2.3 Recomanacions generals en l'adaptació dels recursos lúdics

El material s'adaptarà tenint en compte les necessitats dels infants. En els casos dels infants amb discapacitat motriu, l'adaptació del mobiliari té molta

importància i caldrà utilitzar taules graduables amb superfície magnètica, cadires posturals, accessoris en llits i sanitaris, etc.

En algunes situacions, els infants amb algun tipus de discapacitat poden fer servir les joguines comercialitzades. A vegades, però, l'accessibilitat de materials lúdics per a aquest tipus d'infants és molt pobre o gairebé nul·la.

Adaptacions de joguines

A vegades, les adaptacions de joguines poden ser molt senzilles, com ara fixar la joguina a una base amb Velcro, o bé poden requerir la intervenció d'especialistes per tal que, per exemple, tradueixin els efectes sonors d'una joguina a efectes visuals.

Quan no és possible fer servir la joguina tal com s'ha comercialitzat, a vegades convé adaptar les regles del joc o bé fer algunes modificacions que permetin aprofitar millor el recurs lúdic.

El material de joc serà divers i d'accés fàcil. Haurà de preveure l'associació dels diferents sentits –per exemple, tacte amb color, soroll amb forma, etc.– per a una bona discriminació. També haurà de tenir en compte recursos com els següents:

- Adaptador per agafar-se.
- Cubells de diferents mides i dianes de Velcro amb pes.
- Suport per a les cartes.
- Cartes amb les imatges ampliades.
- Jocs de taula amb Velcro.
- Puzles tàctils i dominós amb relleu.
- Alfabetos tàctils, lletres de diferents textures i multisensorials.
- Contes en llenguatge de signes, en relleu, en el sistema braille, parlats, etc.
- Llibres amb ampliació de les imatges i dels textos.
- Jocs d'encaixos, apilables o d'associació d'idees.

Generalment, les joguines s'adaptaran en funció de les característiques dels infants i de les seves necessitats, cosa que permetrà detectar la millor manera de plantejar la interacció de l'infant amb la joguina en cada cas en particular.

Un aspecte que s'ha de tenir en compte és l'edat de l'infant, ja que sovint es cau en la infantilització en apropar-se a l'infant discapacitat –sobretot als discapacitats psíquics–, de manera que es trien exclusivament joguines que s'adrecen a infants més petits.

A vegades, els infants amb discapacitat no presenten el nivell intel·lectual d'altres nens i nenes de la mateixa edat. Tanmateix, però, cal evitar limitar les capacitats d'aquests infants amb joguines que no els estimulin prou l'autonomia, el creixement i el nivell de maduració. En la majoria dels casos, les joguines recomanades per a la seva edat són prou adequades, de maners que només cal adequar les regles del joc i la dinàmica perquè les compreguin.

Hi ha unes normes de seguretat per...

... a la fabricació de joguines i cal assegurar-se que les adaptacions que s'hi fan no hi introdueixen perills o manca de seguretat. Els infants que pateixen alguna mena de discapacitat tenen ritmes d'aprenentatge diferents dels altres infants i aquesta és una bona raó per qüestionar i adaptar les indicacions d'edat que s'ofereixen sobre la joguina.

Pel que fa als infants amb mancances afectives, necessitaran jocs oberts i poc estructurats.

Per al desenvolupament del joc dels infants amb discapacitats, és de vital importància que el disseny dels jocs i de les joguines sigui apte per a tothom, de manera que els infants amb discapacitat i els infants sense discapacitat puguin fer servir els mateixos jocs i les mateixes joguines en situacions similars.

2.2.4 Característiques dels infants amb diferents discapacitats

El joc contribueix al desenvolupament dels diferents tipus de capacitats, però hi ha infants que presenten alguna discapacitat (visual, auditiva, motriu, cognitiva), la qual cosa té repercussions en el seu desenvolupament. L'educador ha de conèixer les limitacions en el joc de l'infant amb una determinada discapacitat per tal d'adequar-ne la intervenció, seleccionant i adaptant les joguines normalitzades a les característiques i necessitats de cada infant, i d'aquesta forma contribuir a compensar les limitacions de partida.

Característiques del joc dels infants amb discapacitat visual

La vista és el sentit que permet percebre l'entorn de manera global. Els infants que tenen aquest dèficit es mostren més passius, tenen poc interès pels objectes i no es desplacen. Per tant, és normal que comencin a jugar més tard i que els seus jocs siguin més simples i repetitius.

La intervenció de l'educador anirà encaminada a estimular el joc: motivar-los perquè explorin les joguines amb la resta dels sentits i explicar-los on són, cosa que els facilitarà la comprensió de l'espai. Com a conseqüència, necessitaran més temps per assolir el joc simbòlic. Les seves joguines han de recordar de la manera més veraç possible els objectes reals i afavorir els jocs tàctils.

Característiques del joc dels infants amb discapacitat auditiva

Les dificultats dels infants amb discapacitat auditiva varien molt en funció del nivell de pèrdua auditiva i de l'edat en què es va produir el dèficit. Aquesta discapacitat fa que assoleixin un desenvolupament cognitiu normal més tard que la resta d'infants de la seva edat. Presenten més dificultats en els jocs que necessiten una organització temporal de les accions i capacitat de representació (fer que una escombra sigui un cavall).

És important seguir els rituals de la comunicació a l'hora de parlar. També cal tenir en compte que la boca i el recurs que s'ofereix han de quedar sempre en el mateix angle. Les joguines més adequades per a aquests infants són les que aporten molts estímuls lluminosos.

Característiques del joc dels infants amb discapacitat motriu

El joc dels infants amb discapacitat motriu està molt condicionat per les possibilitats de moviment i per la quantitat i els tipus de recursos lúdics als quals poden accedir. Les joguines adequades per a aquests infants són les que no necessiten gaire pressió, però que ajuden a desenvolupar la precisió i la coordinació.

Per a aquests infants, poder activar una joguina amb un polsador és el primer pas per poder accedir després a altres dispositius, com ara un comandament de televisió, un ordinador, etc.

Característiques del joc dels infants amb discapacitat cognitiva

Els infants amb discapacitat cognitiva processen i organitzen la informació sensorial de manera més lenta i amb més dificultats. Cal que rebin estimulació per mitjà del joc des dels primers mesos de vida. Tanmateix, no se'ls ha de sobreestimar, ja que això provocaria la falta de motivació. A més a més, el joc els ajuda a relacionar-se amb els altres infants, a divertir-se, a millorar l'autoestima, a superar-se i a transferir i generalitzar els aprenentatges a altres situacions de la vida.

Els jocs han de ser senzills, amb pocs accessoris, per tal de facilitar la manipulació sensoriomotriu. Cal que els jocs combinin dues qualitats diferents a la vegada –per exemple, tacte i forma–, de manera que resultin agradables a la vista i al tacte.

A l'hora de seleccionar les joguines per a aquests infants, s'han de tenir molt en compte els gustos, les preferències, les possibilitats concretes i l'edat cronològica de cada nen.

És possible modificar alguns aspectes dels jocs i de les joguines que permetin una adaptació a les característiques de cada cas particular i un bon aprofitament del recurs lúdic. Depenent del tipus de discapacitat, les adaptacions poden ser molt senzilles o bé requerir la intervenció de professionals especialitzats en la matèria.

2.2.5 Adaptació de joguines per a infants discapacitats

El Departament de Pedagogia de l'Institut Tecnològic d'Alacant (AIJU), amb la col.laboració de l'ONCE i el CEAPAT, ha confeccionat una guia de suggeriments per a l'adaptació de joguines considerant els tres tipus de discapacitat. En podem veure un resum a continuació:

1) Joguines per a infants amb discapacitat auditiva

- Els consells per seleccionar-les son:

- En joguines amb soroll, és important que disposin de control de volum i sortida opcional d'auriculars amb la finalitat de poder adaptar els sons a la possible resta auditiva de l'infant.
 - En el cas que la joguina tingui efectes sonors, és important que vagin acompanyats d'altres efectes perceptibles per aquest tipus d'infants (llums, imatges, vibracions...).
 - És important tenir en compte que es poden produir problemes d'acoblament d'algunes joguines electròniques amb els audífons. Per evitar-los, cal consultar algun especialista per tal que ens orienti en la selecció segons del tipus d'audiòfon utilitzat per cada infant.
- Els suggeriments per adaptar-les són:
 - Modificar la joguina per poder fer servir simultàniament auriculars i sons pel canal habitual de la joguina, amb la finalitat de possibilitar el joc compartit de nens amb discapacitat auditiva i sense.
 - Adaptar dispositius electrònics que tradueixin els efectes sonors en altres tipus d'efectes perceptibles per l'infant.
 - Col·locar dispositius electrònics que amplifiquin les vibracions de la joguina en produir efectes sonors.
 - Realitzar adaptacions o canviar regles perquè els missatges que s'intercanvien durant el joc siguin escrits, no orals.

2) Joguines per a infants amb discapacitat motriu

- Els consells per seleccionar-les son:
 - Que puguin ser manipulats mitjançant tècniques motrius que els mateixos infants puguin controlar.
 - En joguines que disposin de pulsadors o botons, que siguin molt accessibles i fàcils d'accionar.
 - Que les seves peces siguin fàcils d'encaixar.
 - En estructures grans tipus mobiliari (cuines, bancs de treball...), que les seves dimensions permetin introduir les cadires de rodes a la part inferior per possibilitar un accés frontal a la joguina, o que possibilitin un senzill desglossament en mòduls per poder-lo fer servir desmuntat sobre una superfície.
 - Que permetin un accés fàcil a totes les seves possibilitats o funcions.
 - En joguines de sobretaula, és important que disposin d'antilliscants a la part inferior.
 - Que no exigeixin massa rapidesa de moviments o que es puguin regular els temps de resposta.
 - Que no obliguin a efectuar moviments simultanis.
- Els suggeriments per adaptar-les son:
 - Fixar les bases de les joguines (amb Velcro, imants, etc.) per evitar els moviments no desitjats durant el joc.



Exemple de joguina d'exercici adaptada per a discapacitat motriu

- Modificar els vestits de les nines i ninots amb la finalitat que resulti més fàcil posar-los-els i treure'ls-els (per exemple, amb Velcro a les costures).
- Ampliar les peces, mànecs o agafadors per facilitar-ne la manipulació i agafar-s'hi.
- Col·locar reposacaps, armilles i cinturons de subjecció per facilitar la conservació de la posició dels infants.
- Afegir cordes per facilitar l'arrossegament d'algunes joguines.
- Modificar les dimensions de la joguina (alçada, profunditat...) per permetre'n l'accés de manera frontal.
- Incorporar elements en relleu (palanques, anelles, etc.) que facilitin la manipulació en els moviments de giravoltada de les peces.
- Adaptar la joguina per accionar-la mitjançant un polsador extern.
- En el cas d'ordinadors de joguina, acoblar carcasses per facilitar l'accés individualitzat al teclat.

3)Joguines per a infants amb discapacitat visual

- Els consells per seleccionar-les son:
 - Que els objectes que representen les joguines o els seus accessoris tinguin un disseny senzill, realista i fàcilment identificable pel tacte.
 - Que incloguin objectes o complements fàcils de manipular.
 - Que incorporin efectes sonors i diferents textures.
 - Que no incloguin moltes peces de mida petita o que permetin una còmoda i ràpida classificació pel tacte.
 - Que tinguin olor/s agradable/s, o bé per discriminar o senzillament per percebre.
 - Que els seus colors siguin molt vius i contrastats per tal de poder ser detectats pels infants que disposin d'alguna resta visual.
 - Que siguin compactes i no es puguin desmuntar fàcilment.
- Els suggeriments per adaptar-les son:
 - Els jocs de taula han de tenir relleu per a una millor identificació i evitar la mobilitat de les fitxes.
 - En tots aquells jocs en els quals s'hagin de llegir les instruccions, caldrà traduir la informació al llenguatge Braille o dotar de relleu les indicacions o il·lustracions.
 - Incorporar sons, relleus o textures que substitueixin o acompanyin l'estimulació visual.
 - Acompanyar les joguines amb gravacions de veu que substitueixin les possibles informacions escrites (per exemple instruccions).
 - En els jocs que incorporin fitxes, dotar-les d'algun sistema de subjecció (Velcros, etc.) amb la finalitat que no es desplacin involuntàriament durant el joc.

- En estructures per al joc simbòlic que constin de diverses peces, pot resultar útil enganxar-les per evitar que es desmuntin.
- A les taules de joc o de treball, resulta útil col·locar uns topalls als ex-trems per evitar que caiguin els accessoris.

2.2.6 Ajuts tècnics per a l'adaptació de joguines

Hi ha entitats i organismes dedicats a la tasca d'afavorir l'accessibilitat arquitectònica, urbanística, de transport, comunicació i serveis integral.

Entre aquestes entitats hi ha el CEAPAT (Centre Estatal d'Autonomia Personal i Ajudes Tècniques), que promou el disseny per a tothom. Assessora en ajudes tècniques per a la vida diària, mobilitat personal, comunicació i també accés a la comunicació i a les noves tecnologies. Així mateix, trobem el Departament de Pedagogia de l'Institut Tecnològic d'Alacant (AIJU), que ha confeccionat una guia amb recomanacions per a infants amb discapacitats de la qual podeu veure un resum més avall. Dins d'aquest àmbit destaca també a Catalunya el treball aconseguit per UTAC (Unitat de Tècniques Augmentatives de Comunicació) –que depèn de la Universitat de Barcelona– i el SIRIUS (Centre d'Autonomia Personal) –que depèn de la Generalitat de Catalunya. La ONCE (Organització Nacional de Cecs) facilita ajuda i recursos tant als infants invidents com a les seves famílies a nivell de prevenció, rehabilitació i inserció sociolaboral.

Aquestes entitats aporten ajudes per a la mobilitat, per a la protecció i per a la cura personal; ajudes per a les tasques domèstiques, per a la comunicació, la informació i la senyalització i ajudes per a les activitats de lleure de qualsevol àmbit com la fotografia, esports, música (adaptacions per a instruments musicals), jocs de taula (per exemple, un agafacartes) i joguines (des de l'adaptació d'una videoconsola, a adaptadors per a joguines de piles, etc.).

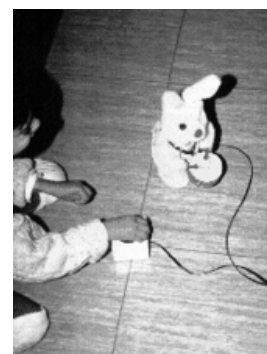
L'adaptació de la joguina ha de tenir en compte tres aspectes fonamentals com són: la joguina en si mateixa, els dispositius adaptadors i l'activador de la joguina.

Les joguines més fàcils d'adaptar són les que tenen la funció d'activat i desactivat (on/off) com poden ser les joguines de moviments (peluixos motoritzats, cavallets musicals...), ràdios o pistes de cotxes de curses, etc. A continuació, es detallen un seguit d'adaptadors per tal d'afavorir l'adaptació de les joguines per als infants amb discapacitats:

- **Pastilla de commutació:** separa la pila del contacte i permet que sigui el pulsador o commutador el que determini el pas del corrent elèctric i, per tant, l'activació de la joguina.
- **Temporitzador:** permet assignar un temps triat a voluntat, útil sobre-tot per als infants que no poden mantenir la pulsació més d'un instant.
- **Dispositiu d'escaneig:** es fa servir quan l'infant ha de triar entre diverses alternatives mitjançant una selecció directa d'una manera natural.



Conillet de peluix de moviment adaptat amb un pulsador.



Conillet de peluix en acció.

A la secció "Annexos" del web trobareu dos interessants articles sobre sistemes d'accés per als discapacitats motors.

A les seccions "Adreces d'interès" i "Bibliografia" del web, podeu trobar una enumeració de llocs web i referències bibliogràfiques per ampliar informació referent a l'adaptació de joguines.

En són un exemple els llibres parlants, que disposen de diferents botons per emetre diferents sons o frases. Polsadors: es fan servir per activar el moviment de la joguina.

La importància de les adaptacions

José C. Martín, coordinador de la Unitat d'Autonomia Personal al CRMF d'Albacete, va a destacar a la Fira Internacional de la Juguina i el Joc de València (2002) que "hem de ser conscients que molts nens amb discapacitats no seran mai capaços de manejar coses tan senzilles com un comandament a distància de televisor, una clau, l'interruptor de la llum o el teclat d'un ordinador. Per això són importants els polsadors i commutadors, que no només permeten adaptar joguines, sinó que més endavant faciliten aquestes tasques tan quotidianes per a persones amb discapacitat".

Per instal·lar adaptacions més complexes, cal dirigir-se a diferents institucions i empreses especialitzades a adaptar joguines estàndard tenint en compte les necessitats i característiques de l'infant per al qual s'han seleccionat.

Adaptació de joguines

Roberto Gaitán Cazorla, tècnic del CEAPAT, dedica el seu treball a l'adaptació de joguines estàndard i els polsadors:

"El meu treball diari juntament amb altres companys és l'adaptació de joguines i la fabricació de polsadors i suports. Incidint en aquesta idea d'integració social, hem posat molt d'interès i estudi en l'adaptació de perifèrics que facilitin l'accés a l'ordinador ja que és avui en dia una de les eines més esteses tant en el joc com en el treball, tant en l'oci com en les relacions socials.

Les principals adaptacions que hem realitzat a les joguines són:

- Una adaptació universal per a joguines (pastilla de piles) que substitueix la palanca d'ON-OFF, col·locant-li un polsador adequat al tipus de discapacitat del nen.
- Una adaptació al comandament de les joguines de radiocontrol per substituir les palanques o botons del comandament i connectar polsadors.
- Adaptació de les videoconsoles posant en sèrie els polsadors amb els botons de comandament, aparells de música, etc. Tota joguina elèctrica es pot adaptar per al seu maneig amb polsadors (una mica més endavant veurem els criteris de la valoració de joguines i possibles adaptacions).



Exemples de commutadors

Un dels camps en què s'han desenvolupat més adaptacions estàndard és el dels perifèrics per a l'ús de l'ordinador, cosa que amplia de manera notable les possibilitats d'ús d'aquesta eina de comunicació, amb múltiples aplicacions lúdiques.

[...] Creiem que facilitar l'accés a un joc estandarditzat i reglat és un pas necessari per poder lluitar contra l'exclusió social que sofreixen les persones amb discapacitat. Aconseguir que un nen amb una greu discapacitat física pugui jugar amb les mateixes joguines que els seus amics n'afavoreix no només la integració sinó especialment la inclusió en la vida normalitzada."

R. Gaitán Catarla (2003). Juguina segura.

Moltes d'aquestes adaptacions són cares i per aquesta raó es poden trobar lluny de les possibilitats reals de les famílies amb un infant discapacitat. Les adaptacions que es realitzen al CEAPAT habitualment són gratuïtes: les famílies o els centres escolars els remeten les joguines i ells hi col·loquen el polsador adequat. Normalment el càrrec és el pagament del sistema de remesa. El CEAPAT, juntament amb l'Administració estatal, intenta cobrir la manca de joguines adaptades que hi ha en el mercat, tenint en compte a més que aquesta mena de treballs acostuma a ser poc rendible per als botiguers especialitzats. Cal considerar que, en molts casos, hi ha elements que no són joguines que es poden convertir en importants

objectes lúdics. Hi ha elements al nostre entorn més proper que, en mans d'un infant, es transformen en autèntiques joguines (per exemple: un mirall, papers de diferents textures, caixes de cartró o de plàstic, etc.). Des d'aquest punt de vista, els adults, i sobretot els educadors, han de demostrar una gran capacitat de creativitat i enginy per trobar estratègies per adaptar materials de joc i procurar entrar en contacte amb diversos materials, valorant les condicions de seguretat i atenent les característiques pròpies de cada infant.

La joguina s'ha d'ajustar a les possibilitats de moviment de l'infant, a la seva capacitat de veure i sentir i al seu nivell de comprensió del món.

2.2.7 Centres d'oci i lleure per a infants amb discapacitat

En funció del tipus i el grau de discapacitat, hi ha diverses opcions de centres de lleure per a aquests infants: centres oberts a tota la població infantil, centres que acullen grups específics d'infants discapacitats o centres específics per a persones amb discapacitat.

Els infants amb discapacitat lleu poden assistir de manera normalitzada a les activitats de lleure que organitzen els casals o els esplais de la seva zona. Aquesta seria la millor opció per facilitar la integració social d'aquests infants, sempre que els educadors tinguin en compte l'adaptació de les activitats a les característiques dels nens que hi assisteixen. En la majoria de casos, una petita variació en el plantejament de les activitats permet que aquests infants també hi puguin participar.

Si el grau de discapacitat de l'infant no permet que assisteixi a aquests centres d'oci de manera autònoma, hi ha la possibilitat que hi vagi amb l'acompanyament i el suport de professionals especialitzats, que en tindran cura en tot moment. Normalment es formen grups amb la intenció que aquests infants participin en les activitats organitzades amb la resta de nens de l'entitat o el centre. Això facilita que s'hi integrin i s'ho passin bé.

També hi ha centres de lleure específics per a discapacitats. Normalment, aquests centres els creen associacions de famílies amb fills amb discapacitats greus. Ofereixen atenció, estimulació i ajuts tècnics especialitzats. Aquests centres són una alternativa perquè aquests infants no s'hagin de quedar a casa.

La millor opció és la que, amb els recursos i els ajuts tècnics necessaris, permet que els infants discapacitats participin de manera normalitzada en els centres de lleure ordinaris del seu entorn habitual. En tot cas, cal tenir present que el període d'adaptació sol ser més llarg en aquests d'infants. Per tant, convé inscriure'ls en centres de lleure que facin activitats al llarg de tot l'any.

3. El projecte lúdic

Qualsevol projecte educatiu de lleure ha de tenir en compte les finalitats de l'entitat que el promou i des d'on s'organitzen les activitats que es fonamenten en una determinada concepció de l'educació no formal en el lleure.

El plantejament lúdic ha de partir d'una anàlisi de la realitat global. Per tant, ha de tenir en compte aquests dos elements:

- L'entorn geogràfic i sociocultural en què es vol actuar.
- L'entorn comunitari: associacions, entitats, societat civil, etc.

Altres condicionants concrets que afecten cada actuació educativa són els següents:

- Les característiques concretes dels infants i de les famílies que hi intervenen.
- El lloc i el medi concret en què es durà a terme l'acció educativa, les característiques que presenta i les possibilitats que té.
- El model institucional des del qual es durà a terme la nostra acció educativa (valors que promou, finalitats, etc.).
- Les condicions concretes en què s'ha de treballar (recursos).

Normalment, pel que fa a l'àmbit del projecte, els educadors, els monitors i els professionals del món de l'educació i l'atenció a la infància porten a terme les activitats en un centre, una entitat, un organisme o una institució.

Projectar és preveure amb antelació uns objectius i la manera d'assolir-los.

Un projecte és el resultat de la intenció d'explicitar un conjunt d'elements de manera coherent i coordinada per aconseguir uns fins o uns objectius.

El projecte educatiu de lleure implica concretar opcions:

- Quina resposta es vol donar a les necessitats dels infants.
- Com es vol respondre.
- Quin ordre de prioritats es vol donar a les necessitats que hi ha.
- Quina experiència es proposa que visquin els infants.
- Quines activitats es proposa que facin els infants.
- Quin marc de vida es proposa que tinguin els infants.

- Quina manera d'elaborar relacions se'ls proposa.
- Quins objectius hi ha implícits en aquestes propostes.

Ara bé, tot això s'ha d'ordenar. Aquesta és la funció del projecte, la representació escrita de tot el que es proposa fer. Alhora, conté el pla detallat de com es portà a terme. Per fer-ho, s'ha de seguir una metodologia.

Seguint la proposta d'Ander-Egg, abans de dur a terme un projecte, per tal que tingui èxit, ha de respondre a les qüestions que apareixen en la figura 3.1.

FIGURA 3.1. Qüestions a les quals ha de respondre un projecte

Què -----	es vol fer -----	→	Naturalesa del projecte
Per què -----	es vol fer -----	→	Origen i fonamentació
Per a què -----	es vol fer -----	→	Objectius
Quan -----	es vol fer -----	→	Metes
On -----	es vol fer -----	→	Localització física
Com -----	es vol fer -----	→	Metodologia
Quan -----	es farà -----	→	Ubicació en el temps
Qui -----	el farà -----	→	Recursos humans
Amb què -----	es farà -----	→	Recursos materials
	es finançarà -----	→	Recursos financers

3.1 Fases i continguts del projecte lúdic

La posada en marxa de projectes d'oci i lleure educatius per a la infància, com la resta de projectes, no és una tasca que es pugui deixar a la improvisació, al contrari, s'ha de planificar amb antelació i suposa seguir una sèrie de fases, amb uns continguts concrets en cada fase, que en gran manera determinaran l'èxit del projecte.

Un projecte lúdic es desenvoluparà en les fases següents:

- La fase de **diagnòstic** és el punt de partida d'un projecte i consisteix a identificar les necessitats i els problemes, en definitiva, a realitzar una profunda anàlisi del context.
- En la fase de **planificació** es determinaran i es programaran les línies d'actuació.
- Fase d'**execució**, aplicació o posada en marxa.
- Fase d'**avaluació** per tal de controlar els resultats.

En l'elaboració del projecte lúdic s'han de contemplar els següents contingut:

- **Fer una anàlisi del context** en què es realitzarà el projecte:

"Seis honrados servidores me enseñaron cuanto sé; sus nombres son Cómo, Cuándo, Dónde, Qué, Quién y Por qué." Rudyard Kipling

A la secció Annexos del web trobareu exemples de projectes lúdics, els quals completen els continguts teòrics i també us seran de gran ajut per realitzar els exercicis pràctics.

- La institució en la qual s'emmarca.
- Els destinataris de les activitats que s'han de posar en pràctica.
- Els recursos dels quals es disposa.

D'aquesta anàlisi se'n derivaran unes necessitats. El projecte es planificarà sobre la base de donar resposta a aquestes necessitats detectades.

- **Identificar-lo** amb una denominació, títol del projecte.
- **Descripció general del projecte.** Què es vol fer?. Resumir els aspectes més significatius.
- **Justificació i marc de referència.** Per què es vol fer? i on s'inscriu?. Raons fonamentals que motiven i argumenten el projecte. Context on s'inscriu el projecte i el marc on es desenvoluparà (dins d'un programa més ampli de l'entitat, un conveni de col·laboració amb l'Administració...). Destinataris del projecte. A qui s'adreça?. Característiques. Localització. On es desenvoluparà?.
- **Objectius.** Per a què es vol fer? i quant es vol aconseguir?. Han d'expressar el què es vol aconseguir.
- **Metodologia** en la realització de les activitats amb els infants. Com es vol fer?
- **Organització** de l'equip de professionals que duren a terme el projecte. Com es durà terme?.
- **Planificació de les activitats.** Quines activitats i quant es faran?. Calendari.
- **Recursos:**
 - **Materials.** Amb què es vol fer?
 - **Humans.** Qui el farà?
 - **Financers.** Quant costarà?
- **Avaluació.** Com es valorarà? Com es comprovarà si s'han assolit els objectius?

La resposta a totes aquestes qüestions, determina l'elaboració del projecte, el qual ha de ser previ per desenvolupar-lo en la pràctica. A continuació s'aprofundeix en l'estudi dels diferents continguts del projecte.

3.1.1 El diagnòstic en un projecte ludicorecreatiu

Abans de posar en marxa un projecte, és important atendre a una sèrie d'aspectes que en condicionaran el desenvolupament.

Heu de conèixer les necessitats d'activitats de caràcter lúdic que tindrà la població per tal d'encertar la vostra oferta lúdica i garantir un bon ús dels recursos.

- **La institució** des d'on partirà la idea del projecte.
- **Els destinataris** del projecte. És convenient conèixer prèviament:
 - Les característiques evolutives de les persones a qui va adreçat.
 - La seva edat.
 - Altres característiques destacades.
 - El nombre previsible de participants.
 - Aspectes socials i culturals de la zona, com ara les característiques del barri, els tipus de famílies, les mancances socials i familiars...

Hi ha diferències d'actuació...

...entre una ludoteca que depèn dels serveis socials i la d'un centre educatiu quant a recursos, pla anual o altres determinants. En el cas de la primera es persegueix treballar per a la integració social i en el cas d'una ludoteca d'un centre escolar serà important conèixer prèviament la programació didàctica que s'està portant a terme en aquell moment a l'escola.

- **Les característiques dels grups** a qui va dirigida. En aquests tipus de projectes, a vegades els grups són oberts –per exemple una ludoteca que no té grups estructurats i les persones que hi assisteixen no sempre són les mateixes al llarg del temps–, o bé poden tenir grups tancats de nens i nenes –com pot ser un taller de joc per a infants d'un centre residencial.
- **Les característiques físiques de l'entorn**, els parcs i jardins públics, els espais verds, els parcs recreatius... o altres zones i recursos possibles de joc.
- **Les característiques** que reuneixen les **instal·lacions** i el **mobiliari** atenent les condicions que requereixen les activitats lúdiques. És important conèixer els recursos de què es disposa (materials, espais interiors i exteriors, recursos humans...).
- **Analitzar les competències del personal** de què es disposa des d'un principi.
- **Coneixement de les activitats o d'altres projectes que realitzen altres entitats**, organismes o organitzacions socials, educatives i recreatives que treballen en el mateix entorn per tal de no duplicar accions, eliminar competències innecessàries i considerar la possibilitat d'establir relacions de col·laboració i, d'aquesta manera, no deixar cap necessitat de la població sense cobrir.

Exemple d'identificació d'un projecte

Títol del projecte: Taller de construcció de joguines
Subtítol del projecte: Reciclem els jocs

3.1.2 Denominació del projecte

Una vegada s'ha fet una anàlisi del context i un diagnòstic de les necessitats, cal proposar denominacions per al projecte. El projecte necessitarà identificar-se a través d'un títol breu, que farà referència a la definició del contingut, i amb un subtítol, que farà referència a les activitats dissenyades per a aquest fi.

3.1.3 Descripció general del projecte

El contingut de la descripció general del projecte ha de permetre que el lector tingui una idea general del projecte. Es tracta de resumir-ne els aspectes més significatius.

- Indicar el **tipus de projecte** que es vol realitzar: definició de la idea central del projecte.
- Incloure les **dades de l'entitat**, institució o els responsables del projecte (nom, adreça, tlf....)

3.1.4 Justificació i marc de referència

La justificació expressa les raons fonamentals que motiven i argumenten el projecte.

Es tracta de fer referència a la conveniència de la proposta del projecte per a la població destinatària en concret, fent esment als efectes previsibles i a la manera en la qual quedarà inserida la proposta del projecte dins de la institució, estament o organisme que el promou. S'ha de justificar la necessitat o problema origen del projecte.

Cal tenir en compte els aspectes següents:

- **La institució de referència:** contextualització del projecte dins d'una institució, entitat o organisme del qual formarà part. El tipus d'institució (religiosa, laica) condicionarà la proposta de valors a fomentar en els infants. També si s'emmarca dins d'un programa més ampli de l'entitat promotora (pla, programa).
- **Localització:** població, barri, districte, etc a qui va adreçat el projecte.
- **Destinatari del projecte:** definició del conjunt d'usuaris concrets als quals anirà adreçat el projecte i el seu perfil (edat, sexe, amb alguna discapacitat o problemàtica social, etc.).

3.1.5 La promoció, gestió i organització del projecte

Els conceptes de promoció i gestió administrativa d'un projecte van molt lligats a la seva metodologia.

En les programacions d'activitats lúdiques, és determinant utilitzar el mitjà més idoni perquè la població les conegui. Els destinataris potencials han de saber les activitats que se'ls ofereixen.

Hi ha diferents maneres de distribuir la gestió i promoció d'un projecte:

- Una institució elabora un projecte, però de la gestió se n'encarrega una altra institució o entitat diferent (per exemple, una ludoteca que depèn dels serveis socials de l'ajuntament).
- Un organisme o una institució relacionada amb l'àmbit educatiu, recreatiu o social promou, crea i desenvolupa el projecte ell mateix (per exemple, una ludoteca de caire privat).
- Un grup de professionals elabora un projecte, s'encarrega del seu finançament i gestió, però una administració o entitat pública els deixa les instal·lacions per dur a terme les diferents activitats del projecte (per exemple, unes colònies urbanes organitzades per uns educadors i ubicades físicament en una escola pública de primària –CEIP– i que compta amb el poliesportiu municipal per a certes activitats puntuals).

El **finançament** necessari per dur a terme un projecte d'activitats lúdiques pot ser a càrrec de les administracions públiques –ajuntaments, comunitats autònomes, conselleries, etc.– o a càrrec d'altres entitats de caràcter públic, privat o concertat –associacions infantils i juvenils, associacions culturals, centres d'esplai, associacions de pares i mares, parròquies, etc.

És important tenir un **reglament** per tal de sistematitzar les normes necessàries per dur a terme un projecte amb una metodologia coherent amb els principis i valors que fonamenten el projecte.



S'han de preveure les fonts de finançament del projecte

Alguns aspectes que ha de preveure el reglament són:

- Requisits que han de complir les persones que vulguin accedir a les activitats del programa d'activitats lúdiques (per exemple, pertànyer a l'entitat que promou el projecte, l'edat, estar empadronat al barri, anar acompanyat d'un adult en el cas que l'infant no tingui l'edat mínima requerida, etc.).
- Presentació d'una sèrie de documents per transmetre la inscripció a les noves persones que s'hi incorporin (per exemple, carnet de soci).
- Establiment d'una possible quota econòmica. A vegades es fa necessari contribuir al manteniment de les instal·lacions, d'altres potser la quota és de caràcter simbòlic amb la finalitat d'imposar un major compromís d'assistència.
- Obligatorietat de respectar els horaris assignats per a la realització de les activitats del programa diari i setmanal.
- Establiment de l'organització i funcions del personal que col·labora en el projecte i tipificació de les possibles faltes i sancions possibles corresponents tant al personal com als destinataris de les activitat.

- Requisits davant les formes de participació en les activitats lúdiques.
- Respecte a unes normes de convivència, a les regles d'utilització de les instal·lacions i a les normes d'ús dels jocs i de les joguines (per exemple, en el cas d'una ludoteca, respectar les normes del servei de préstec de jocs i joguines).

3.1.6 Objectius un projecte ludicorecreatiu

Els objectius són les fites que es volen aconseguir en un temps determinat mitjançant una sèrie d'activitats. És un límit a una situació en un període de temps, i per poder arribar a aquest límit, s'ha de proposar una sèrie d'accions organitzades.

Convé que els objectius que es plantegin siguin clars, coherents i realistes amb el context en què es realitzaran les activitats lúdiques i cal allunyar-se de falses utopies que suposarien el fracàs del projecte.

Els objectius són l'eix que indicarà la direcció de l'acció, marcaran allò que es vol aconseguir, allà on es vol arribar. Per aquesta raó, han de promoure la participació i han de motivar –és a dir, que els mateixos infants i famílies s'impliquin en les activitats programades per aconseguir-los– i, a més, han de ser avaluables pels professionals per saber si realment amb el projecte s'ha aconseguit el que es pretenia.

El principi general en què es fonamenta un projecte socioeducatiu basat en activitats lúdiques és la concepció del joc, ja que aquest és el que determina el plantejament de les activitats i l'organització de tots els recursos que estiguin a l'abast.

Exemples d'objectius per a un projecte d'intervenció lúdica

- Contribuir al desenvolupament integral dels infants mitjançant activitats lúdiques.
- Oferir activitats i materials de jocs diversos a tots els sectors de la població.
- Possibilitar la integració social dels infants amb algun tipus de discapacitat o problema de relació.
- Fomentar la comunicació i cooperació dels pares amb els seus fills a través del joc.
- Contribuir a la investigació sobre el joc i les joguines.
- Aconseguir que s'adquireixi una visió nova de la joguina i de l'ús de les activitats lúdiques en la població.
- Conscienciar sobre la importància del joc en el desenvolupament integral dels infants.

Críteris per formular objectius

- Que siguin clars, breus i fàcils d'entendre.
- Que comencin amb un verb en infinitiu.
- Que no vagin acompanyats d'introduccions o explicacions complementàries.
- Que expressin una sola acció observable i mesurable, en definitiva, avaluable.
- Que en els objectius específics, el subjecte de l'acció sigui l'infant i no l'educador, ja que ell és qui aconseguirà la fita.
- Que en els objectius generals, el subjecte de l'acció pugui ser l'infant o també l'educador ja que el professional pretén aconseguir aquelles fites mitjançant el projecte.
- Que es redactin sempre en positiu.
- Que s'expressin en forma de resultats (allò que es vol aconseguir) i no en termes d'activitat ni processos o intencions.

Els objectius han de ser coherents amb les finalitats establertes, motivadors, participatius, clars, precisos, avaluable, coherents i proporcionats amb els recursos disponibles i amb el context sociocultural.

Tipologia dels objectius

Els objectius s'han d'inserir segons el nivell de planificació. Un pla requereix uns objectius molt genèrics –objectius generals– i a mesura que es concreta el nivell de planificació, es concreten els programes i els projectes –objectius específics i operatius. Quan es defineixen els objectius és important tenir en compte aquest nivell de concreció, que constitueix la tipologia d'objectius següent:

Nivells de concreció dels objectius

- Objectiu general: fomentar la participació dels infants en l'activitat lúdica.
- Objectiu específic: participar en els mateixos jocs, independentment del sexe.
- Objectiu operatiu: incorporar al joc lliure l'intercanvi de joguines.

Exemple de verbs per definir un objectiu general

Afavorir, fomentar, conscienciar, consolidar, estimular, vetllar per, facilitar, aclarir, orientar, potenciar, col·laborar, ajudar, contribuir, etc. són verbs que serveixen per definir un objectiu general.

- **Objectius generals:** marquen les intencions globals dels projectes, són el propòsit central del projecte.
 - Són els objectius que es volen aconseguir al final del procés d'intervenció, en el temps planificat.
 - El seu nivell de concreció és relatiu i menor que el dels objectius específics i no expressen una conducta mesurable directament a través dels seus indicadors.
 - S'expressen normalment amb un verb d'acció més abstracte que en els objectius específics, ja que l'acció es concretarà i es mesurarà en definir aquests darrers.
- **Objectius específics:** constitueixen l'element central o la part bàsica del projecte.
 - Són uns propòsits o límits molt clars que s'han d'aconseguir en un temps concret i de manera determinada.
 - Defineixen les intencions educatives per a les diferents activitats.
 - Indiquen fites tangibles, realitzables, mesurables i avaluables.
 - Assenyalen allò que s'espera aconseguir un cop s'hagi desenvolupat el projecte.
 - Clarifiquen i concreten els objectius generals i tenen una relació de dependència amb els objectius generals.
 - A cada objectiu general, li corresponen diversos objectius específics. Els objectius específics són petits passos, petites finalitats per aconseguir l'objectiu general.
 - És molt important que els objectius específics es formulin i es redactin de manera molt clara.
 - Els verbs que expressen l'acció han de ser molt més concrets en aquests objectius i permeten establir indicadors per avaluar el nivell d'assoliment dels resultats.
- **Objectius operatius:** concreten els objectius específics.

- Mesuren allò que s'espera aconseguir mitjançant les diferents tasques.
- Tenen com a finalitat ser objectius desenvolupats o bé funcions d'educació de capacitació.
- Fan referència a la conducta immediata o a les activitats que s'han de portar a terme al llarg del procés d'intervenció.
- Canalitzen i orienten l'acció cap a una avaluació.

3.1.7 Metodologia d'un projecte ludicorecreatiu

En general, la metodologia dins d'un projecte fa referència a la manera de portar a terme les activitats amb un triple vessant de les decisions que s'han de prendre:

- **Decidir** quins han de ser els principis sobre els quals es basarà la metodologia per al compliment dels objectius plantejats al començament.
- **Seleccionar** els recursos que s'han d'emprar per posar en pràctica aquests principis, tant si són materials, tècnics, temporals, etc.
- **Organitzar** les estratègies de la intervenció que s'han d'aplicar mitjançant el projecte.

La metodologia és l'eix principal del projecte ja que determina la gestió i l'organització que emmarca una acció socioeducativa mitjançant el joc.

El joc facilita el desenvolupament biopsicosocial dels infants d'una manera holística.

El joc com a principi metodològic porta implícit:

- Respectar el desenvolupament autònom de les activitats lúdiques, el seu ritme i la seva progressió, adaptant les diferents estratègies metodològiques.
- Disposar i articular els elements o recursos metodològics essencials per afavorir el desenvolupament òptim de l'activitat lúdica.
- Assumir les funcions educatives implícites en l'activitat lúdica per tal d'aprofitar-la al màxim.
- Tenir coneixement dels recursos existents i portar-los a la pràctica des d'un punt de vista lúdic i globalitzador.

Les **característiques** principals que ha de tenir la metodologia que s'emprarà en un projecte socioeducatiu en el lleure o en un projecte ludicorecreatiu són:

- La metodologia ha de ser **motivadora i engrescadora** cap a la participació dels seus destinataris. Es tracta de generar espais lúdics i de convivència

Exemple de verbs per definir un objectiu específic

augmentar, mantenir, disminuir, fer, desenvolupar, organitzar, cercar, obtenir, iniciar, participar, aconseguir, etc.



El joc facilita el desenvolupament biopsicosocial dels infants d'una manera holística.

En l'àmbit de l'educació formal...

... hi ha un desplegament normatiu sobre els continguts, la manera i el moment d'ensenyar i d'avaluar, mentre que no és així en l'àmbit de l'educació no formal. Aquest fet implica que els professionals dedicats a l'àmbit de l'educació no formal es vegin obligats a definir els seus propis objectius de treball, els continguts, la metodologia i la manera d'avaluar que considerin més adient per dur a terme el seu projecte socioeducatiu.

que col·laborin en el desenvolupament socioafectiu dels infants amb esdeveniments i experiències que resultin beneficioses i agradables per a tots els que hi participen.

- La metodologia ha de ser **reparadora, terapèutica i/o assistencial** en alguns casos en què cal realitzar intervencions per a la integració social dels infants amb la idea de pal·liar-ne o solucionar-ne els dèficits o mancances que els col·loca en situacions de risc de marginació social o de conflicte social.
- La metodologia s'ha de caracteritzar per un alt nivell de **flexibilitat** que permeti realitzar intervencions individuals, familiars, grupals, etc. en les quals els professionals puguin aplicar estratègies i tècniques idònies per fomentar la participació, col·laboració i aprenentatge de tota persona que, pel seu lligam amb el món dels infants, estigui o pugui estar implicat en el projecte en qüestió.

Es poden utilitzar tècniques de dinàmica de grups en les intervencions, ja que la metodologia dels projectes d'animació és participativa, però cal tenir en compte que aquestes tècniques són un mitjà i no un fi en sí mateixes.

Les tècniques de dinàmica de grups ajuden, al principi, a trencar el gel, que els participants es coneguin, a desenvolupar el sentiment de pertinença al grup, afavoreixen la comunicació intragrup i faciliten la reflexió.

3.1.8 La programació d'activitats

Les activitats són els mitjans que ens ajuden a assolir els objectius del projecte. És preferible que diversos objectius es puguin assolir en una sola activitat i al mateix temps que diverses activitats possibilitin aconseguir un mateix objectiu (equifinalitat). Per portar un projecte a la pràctica, l'organització ha de ser funcional; per tant, a més de descriure les activitats, també s'ha d'especificar com s'articulen les diferents tasques que estan implicades en cada una de les activitats.

Les **tasques** són les accions necessàries per poder realitzar les activitats. Una activitat està composta per una sèrie de tasques: per exemple, una activitat seria construir un portafotos, una de les tasques seria pintar la cartolina que fa de marc.

S'han de seleccionar i programar activitats preveient el temps que ocuparà cadascuna d'elles.

En projectes a curt i mitjà termini, les activitats seran seqüenciades i en els de llarga durada hi haurà més diversitat d'activitats, per la qual cosa caldrà especificar-les i classificar-les segons els destinataris, adjuntant-hi un calendari o un cronograma en què s'indiqui la distribució de cadascuna de les activitats en funció del temps i dels continguts treballats.

Exemple d'activitat seqüenciada

Estructura de cada sessió d'un taller d'elaboració de joguines:

- Joc de salutació.
- Proposta d'una tècnica de confecció d'una joguina i desenvolupament d'un exemple.
- Treball en grups: elaboració d'una joguina amb la tècnica presentada.
- Juguem amb les noves joguines i les valorem.

Les activitats estan basades en els jocs (amb o sense materials o joguines). Per tant, el joc lliure forma part d'aquestes activitats d'una manera molt important.

Hi pot haver diferències en la manera de presentar-les i de desenvolupar-les segons el centre, recurs o servei que les duu a terme, però per programar les activitats caldrà tenir en compte una sèrie de **critèris** importants que seran comuns a tots els projectes de joc:

- Cal plantejar les activitats o els jocs d'una manera motivadora per tal que es mantingui l'interès i l'atenció dels infants i hi ha d'haver la possibilitat de canviar a una altra activitat si es detecta una pèrdua d'interès.
- Hi ha d'haver unes activitats fixes amb la finalitat d'orientar els infants i ajudar-los a adquirir rutines (per exemple, tots els dies de 12h a 13h piscina).
- Les activitats s'han d'explicar amb unes instruccions clares i amb l'ajuda de la comunicació gestual i no verbal per cridar l'atenció.
- Les activitats han de fomentar la participació i la cooperació i evitar la competitivitat, la discriminació i la repetició dels rols estereotipats.
- S'han d'alternar les activitats individuals amb les de caire grupal tan en grups petits com en grups grans, de manera que es permeti compartir les experiències personals de cadascú en els jocs realitzats.
- Cal programar activitats puntuals en què es permeti la col·laboració de la família, tant pel que fa a l'organització com a la participació en les activitats.

Un projecte lúdic no ha d'anar adreçat exclusivament als infants, sinó que també ha de preveure la possibilitat que hi participin i col·laborin la família i d'altres persones properes a l'entorn dels infants.

En la taula 3.1 es classifiquen les diferents modalitats d'activitats lúdiques segons els destinataris o usuaris dels serveis o dels programes.

TAULA 3.1. Activitats que s'han de realitzar dins un projecte de joc atenent la població diana o destinatària

Tipus d'activitat	Exemple
Exclusivament infantils	Qualsevol activitat realitzada únicament per a infants de determinades edats, com per exemple jugar a pintar amb les mans.
Activitats per a escoles	Les ludoteques sovint reserven un temps dins de l'horari escolar perquè els infants realitzin jocs que no es fan habitualment a l'escola.
Activitats en què col·laborin els familiars o persones properes als infants	Activitats d'informació i de formació sobre temes relacionats amb l'infant i la importància del joc.
Activitats realitzades per a entitats tant públiques com privades dedicades a l'ocupació del lleure	Activitats de les colònies urbanes durant els períodes de vacances.

Exemple d'activitats fixes...

... en diferents sessions d'un taller de psicomotricitat: començar sempre amb la mateixa cançó de salutació i acabar amb una activitat de relaxació.

Exemple d'ús de la comunicació gestual

En els jocs a la natura o a l'exterior, en els quals l'entorn redueix la sonoritat, el monitor educador es comunica amb els infants mitjançant un gest que es converteix en una consigna que pot significar 'Som-hi!'.

És bàsic **planificar el temps** de cadascuna de les activitats programades dins d'un projecte. La distribució temporal canvia en cada cas: quan es programa una granja escola o unes colònies d'estiu en què els infants passen des d'un dia fins a una

setmana. Les rutines marquen el punt de partida de l'organització temporal, per això cal programar el temps per a totes les activitats diàries, no solament les de joc, sinó també les relacionades amb activitats de la vida diària com l'esmorzar, l'hora d'anar a dormir, etc.

Els programes d'activitats de joc estan molt determinats per les condicions atmosfèriques i climàtiques i únicament es poden realitzar en una època determinada de l'any, com per exemple, les escoles esportives d'esquí. D'altres s'han de programar exclusivament en període de vacances escolars com, per exemple, les colònies urbanes, i la majoria es realitzen fora dels horaris escolars ja que són activitats extraescolars que complementen el temps lliure dels infants. Però n'hi ha d'altres que complementen el temps de les escoles com és el cas de les activitats de les ludoteques o les excursions escolars.

Com a complement de la descripció de les activitats és recomanable establir un calendari de les activitats amb la durada aproximada que tindran. Aquesta tasca permetrà presentar de manera gràfica i coherent la distribució temporal de les tasques en els terminis establerts en el projecte a través d'un **cronograma** on es concreta l'ordre, inici i final de cada activitat.

Va bé preparar una fitxa de cada activitat i així tenir-les ordenades, classificades per edats, per tal de que sigui fàcil localitzar-les.

3.1.9 Els recursos

En la selecció de recursos, es tracta de realitzar una **previsió** de tot allò que es necessita per executar el projecte, per tant s'han de preveure els recursos materials, espacials, humans i financers.

Els recursos materials

El recurs material bàsic en un projecte de joc és la joguina, però qualsevol material que sigui utilitzat de la manera més idònia pot afavorir el joc.

Els recursos materials es divideixen en materials fungibles i materials inventariables.

Es consideren **materials fungibles** aquells que previsiblement es gastaran durant la realització de les activitats i que hauran de ser reposats la propera vegada que es realitzin aquelles activitats (paper, bolígrafs, pintures, etc.).

Són **materials inventariables** aquells que tenen una durada previsible superior a un any o que suposen una inversió, com per exemple les joguines, el material esportiu, mobiliari, aparells audiovisuals, informàtics, etc.

En la planificació d'un projecte lúdic s'han d'establir criteris per a la selecció i ús dels materials, la manera de classificar-los, la distribució als espais, normes de préstec (en el cas d'una ludoteca).

Els materials obtinguts del medi natural...

... compleixen una funció molt rellevant en les activitats lúdiques perquè es realitzen a l'exterior, en contacte amb la natura, i en les quals la recerca de materials que ens proporciona ja constitueix una activitat lúdica en si mateixa.



Després d'una gimcana, qui i de quina manera recollirà el material i netejarà l'espai?

- **Manteniment i recollida:** en els casos d'activitats a mitjà o llarg termini, cal organitzar el manteniment dels materials i dels espais que es fan servir (neteja, desinfecció, reparacions, etc.). En cas de projectes de curta durada, cal preveure com i qui recollirà i netejarà els materials i els espais que s'hauran fet servir.
- **Preparació prèvia:** sovint s'han d'establir els elements i materials de joc que cal tenir disposats abans de la realització de cada sessió lúdica, de la mateixa manera que cal preveure els torns de joc i els grups participants de cada sessió.

Els recursos espacials

Cal preveure els espais o instal·lacions de que es disposa per portaran a terme les activitats del projecte i la seva organització: distribució, mobiliari, decoració, amplitud, adequació, normes d'ús dels espais (per exemple, un gimnàs).

L' **Anàlisi dels espais del projecte** consisteix en estudiar les característiques del espai escollit per l'activitat: descripció, ubicació, grau d'adaptació a la seva funció, polivalència, etc. També cal tenir en compte les infraestructures i equipaments disponibles i preveure els que seran necessaris.

Habitualment les activitats lúdiques es duen a terme en parcs o jardins públics, en parcs temàtics, poliesportius, granges escola, centres escolars, carrers, places, etc.

A l'hora de planificar un projecte és fonamental saber en què consisteixen les activitats lúdiques que es pretenen generar i saber el nombre i la tipologia de persones que seran els subjectes de l'acció de joc per tal de seleccionar i organitzar l'espai. També ho és ser conscients que la distribució és important per possibilitar o bé limitar la implementació del programa d'activitats.

S'haurà de decidir si els espais han de ser exteriors o interiors, ja que cadascun ofereixen diferents possibilitats d'activitats lúdiques.

L'espai s'ha d'**organitzar** formant diferents **zones de joc** per als diferents grups d'infants, i per a diverses activitats, sempre atenent els principis i objectius del programa i per tal que les persones que juguen no s'interfereixin entre elles.

La **distribució** de l'espai i del mobiliari ha de ser **flexible** per poder modificar-la ràpidament quan calgui segons els interessos lúdics del grup i del moment d'execució de les diferents activitats.

Quan l'espai exterior és la mateixa natura, no es pot modificar, però sí que es poden programar les activitats lúdiques en funció de les característiques que ofereix l'espai natural.

Els espais de joc sempre seran espais propicis per a les relacions, espais de trobada per als infants i per als adults que puguin participar de l'activitat.

Les zones de joc han de ser accessibles i de lliure desplaçament per a tot tipus de persones, incloses les que tenen alguna discapacitat física, psíquica o

Pot ser que en un casal d'estiu, unes activitats es facin al casal o a les escoles i altres a les piscines municipals o al poliesportiu.

Hi ha espais en centres...

... creats especialment per realitzar activitats lúdiques i d'altres espais en instal·lacions o espais alternatius que amb un programa adient es converteixen en lúdics, com les places públiques o centres cívics i culturals.

sensorial. Si no és així, caldrà condicionar-les amb la finalitat de respectar el codi d'accessibilitat.

En l'organització de les diferents activitats s'ha de tenir especialment cura en que els espais en que es realitzaran, els materials i equipaments lúdics que s'utilitzaran, siguin del tot segurs per als infants.

Professions relacionades amb les activitats lúdiques infantils

- Tècnic superior en Educació Infantil
- Animador sociocultural
- Psicòleg
- Pedagog
- Mestre
- Monitor del lleure
- Monitor esportiu
- Mediator intercultural
- Educador social
- Treballador social

La gran diversitat de professionals moltes vegades és deguda al fet que l'Administració del nostre país no ho ha regulat laboralment.

Els recursos humans

Els recursos humans fan referència al conjunt de professionals i d'altres col·laboradors necessaris per dur a terme el projecte amb total garantia.

Els professionals educadors han d'estar formats en el sector de l'educació infantil. Els centres i serveis dedicats al món de les activitats lúdiques infantils disposen de personal de diverses branques professionals que configuren un equip dirigit per un coordinador o coordinadora.

A l'hora de planificar un programa lúdic és recomanable comptar, dins dels recursos humans, amb la col·laboració de les famílies dels infants i també amb la col·laboració puntual de personal expert especialitzat.

Cal establir l'**organització de l'equip d'educadors que duren a terme el projecte**: nomenament dels responsables. Criteris de distribució dels professionals. Distribució de tasques, responsabilitats i funcions. Funcionament (com es prendran les decisions previstes, reunions, etc.). Actituds vers els diferents grups d'edats del infants. En alguns casos pot anar bé reflectir aquests acords en un organigrama.

En els casos de projectes a curt termini, es tracta d'assignar cada tasca a cadascun dels membres col·laboradors o autors del projecte (per exemple, qui dirigirà els jocs, qui oferirà els àpats, premis, detalls, etc., qui coordinarà l'activitat en general, etc.). En cas de projecte a mitjà o llarg termini, s'hauran d'assignar les diferents funcions (per exemple, la direcció de la ludoteca, la vigilància del material, la revisió de quotes, la representació i coordinació amb altres organismes, entitats, associacions, etc.).

L'equip de professionals ha de planificar i programar la forma com s'organitzaran per tal de dur a terme les activitats del projecte.

També cal preparar un quadre resum o **plànning** de totes les activitats amb horaris, dies, responsables, recursos necessaris i lloc de realització.

En cas que alguna de les activitats requereixi la utilització de transport, també s'han de preveure les gestions implícites.

Una altra qüestió a considerar en la planificació d'un projecte és la difusió del mateix, es a dir, com es donarà a conèixer el projecte a la població destinatària, com se'n farà publicitat (tríptics, ràdio, penjar cartells, pàgina web, etc.)

Els recursos econòmics o financers

Els recursos econòmics s'han de reflectir en un pressupost corresponent a les despeses de tots els recursos necessaris.

Els recursos econòmics depenen de la finalitat del projecte i de les activitats lúdiques que s'hi planifiquin i estan lligats als recursos materials, espacials i humans.

Els recursos financers es poden aconseguir mitjançant subvencions a càrrec d'administracions públiques o d'altres entitats de caràcter privat o concertat.

A l'hora de preparar la redacció del pressupost del projecte, és important plasmar-hi els apartats següent:

- Les despeses necessàries per a l'adequació i adaptació de l'espai.
- Les despeses corresponents al material inventariable i fungible.
- Les despeses específiques de cada activitat.
- les despeses de manteniment del material i de l'espai.
- Les despeses corresponents al personal que hi col·labora.

S'ha de concretar al màxim totes les despeses i ingressos, per concepte o partida, però sense posar el preu de cada material fungible. S'ha d'incloure d'on provenen els ingressos i de quin tipus són.

- **Ingressos:** subvencions (ajuntament, consell comarcal), patrocinadors (banc de..), quotes (usuari fix, temporal), venda de productes (rifes), aportacions (aportacions associació).
- **Despeses:** personal, recursos materials (fungible, didàctic, publicitat), infraestructures i equipament (condicionament del local), funcionament (assegurances, neteja i manteniment, subministraments), imprevistos

S'aconsella comptar sempre un 10% més per a imprevistos de darrera hora.

3.1.10 L'avaluació del projecte

L'avaluació és el treball planificat i organitzat de recollir informació sobre el projecte en qualsevol de les seves fases i, d'aquesta manera, poder valorar la intervenció, prendre decisions i òbviament veure si s'han assolit els objectius.

L'avaluació ha de ser objectiva, vàlida fiable, pràctica, útil i participativa. En el projecte s'ha d'especificar com i quan es farà l'avaluació, qui la farà i, finalment, els instruments i tècniques que s'utilitzaran.

Recursos materials i espacials

Les despeses derivades dels recursos materials i espacials impliquen les despeses d'inversió, lloguer o compra, manteniment i conservació dels espais i dels materials de joc.

Recursos humans

Les despeses derivades dels recursos humans són les despeses ocasionades pel personal de plantilla i el personal vinculat mitjançant contractes de serveis (transport, dietes, formació, etc.).

Errades i encerts

L'avaluació permet reconèixer errades i encerts de les actuacions, dels punts de partida i d'arribada i de les dificultats i avantatges de tot el procés.

El procés d'avaluació es fonamenta en l'anàlisi diària de l'acció, que es converteix en investigació, ja que mitjançant l'experimentació de les activitats diàries es poden obtenir dades importants sobre la idoneïtat de les mateixes activitats i de la interrelació dels diferents elements que intervenen en el desenvolupament de les activitats lúdiques entre els quals es troben les actuacions dels educadors i les respostes dels infants.

Aspectes que ha de tractar l'avaluació

- Avaluació dels resultats obtinguts i que estaven definits en els objectius.
- Avaluació del projecte globalment (metodologia, activitats, recursos, organització, etc.).
- Avaluació de les tasques desenvolupades pels educadors i autors del projecte.

Els **objectius** de tota avaluació són:

- Valorar els resultats i obtenir conclusions sobre el grau de consecució dels objectius.
- Revisar i reorientar el desenvolupament del procés, diagnosticant les possibles deficiències.
- Identificar els elements que determinen les diferències entre allò que s'esperava i els resultats obtinguts.
- Millorar la intervenció de cada element i aconseguir un aprofitament més gran dels propòsits del projecte per part dels destinataris.

Els **aspectes** que ha de tractar l'avaluació són:

- Avaluació dels resultats obtinguts i que estaven definits en els objectius.
- Avaluació del projecte globalment (metodologia, activitats, recursos, organització, etc.).
- Avaluació de les tasques desenvolupades pels educadors i autors del projecte.

Les funcions de l'avaluació

El procés d'avaluació compleix un conjunt de funcions relacionades amb cadascuna de les fases del projecte i que defineixen els diferents tipus d'avaluació:

- **Funció diagnòstica:** serveix per definir què es vol aconseguir amb la intervenció després d'analitzar la realitat i per reorientar el tipus d'actuacions que es volen desenvolupar posteriorment en les fases de planificació.
- **Funció predictiva:** té relació amb el pronòstic del projecte. Un cop es coneixen les mancances, serà possible diagnosticar les possibilitats de reducció o correcció dels aspectes detectats en funció dels recursos disponibles. La funció predictiva s'ubica dins l'avaluació en la fase de diagnòstic i ajuda a dibuixar les possibilitats futures del context en què es treballa.
- **Funció orientadora:** s'ubica en la fase d'aplicació. Defineix l'avaluació com un mecanisme de retroalimentació, de *feedback*, respecte del procés que s'està desenvolupant.

- **Funció de control:** ens assegura el seguiment de les diferents variables que configuren el disseny de la planificació, així com el de la seva execució. L'avaluació consisteix a mesurar periòdicament els resultats obtinguts, comparar-los amb els resultats previstos i introduir-hi modificacions i rectificacions per retornar el procés a uns límits acceptables. La funció de control defineix l'avaluació com un instrument tècnic integrat en el procés, però que disposa d'una certa autonomia tècnica que s'adapta als diferents moments en què s'aplica.

Tipus d'avaluació

El procés d'avaluació d'un projecte s'ha d'entendre com un procés continu ja que no es realitza en un únic moment, sinó al llarg del temps i a partir de les experiències de cada moment de les actuacions que es duen a terme.

El disseny de l'avaluació ha d'especificar clarament què s'avalua, qui avalua, com s'avalua i quan s'avalua.

És important avaluar en els moments significatius del procés d'evolució del projecte. Hi ha tres tipus d'avaluació:

1) Avaluació inicial o diagnòstica: permet conèixer la situació actual o real tant dels infants, d'un espai, d'una comunitat, com d'una família... Indica el bagatge d'elements previs del destinatari de les actuacions en el moment d'iniciar el disseny d'una intervenció. El resultat d'aquesta avaluació assenyalarà el punt de partida i el tipus de treball que caldrà organitzar per tal que les activitats sigui profitoses, puguin esdevenir novetats i es consolidin en forma de progrés.

2) Avaluació contínua o formativa: es realitza durant tot el procés, té la finalitat d'indicar-nos quina és l'evolució que s'experimenta en el context d'intervenció mitjançant la comparació de la situació real amb la situació prevista teòricament, de manera que sigui possible reorientar el procés.

L'avaluació contínua té un caràcter marcadament educatiu en la mesura que és correctora del procés perquè constantment indica quines són les necessitats de cada moment d'anàlisi.

Amb l'avaluació contínua o formativa s'analitzen un conjunt d'**elements** que són fonamentals perquè el projecte tingui èxit:

- Participació, assistència periòdica dels usuaris.
- Si la metodologia és l'adequada per assolir els objectius.
- Si les activitats són les més pertinents per a aquell cas o casos.
- Si el ritme de treball és l'adequat (massa lent, massa ràpid...).

- Si hi ha coherència de les activitats entre elles i amb els altres àmbits del disseny (altres activitats, altres unitats).
- Si les actuacions es realitzen d'acord amb el desenvolupament previst inicialment.
- Si s'està seguint amb ordre les directrius de la planificació.

Els professionals, a partir de seguiment de les activitats i dels resultats, que es van observant han de valorar la situació, i si cal, fer els ajustaments oportuns. Aquests ajustaments s'han de fer el més aviat possible, des del moment en que es detecta que alguna cosa no va bé, no s'ha d'esperar al final per fer canvis o ajustaments sobre la programació establerta.

3) Avaluació final o sumativa: pretén donar informació sobre el grau d'assoliment dels objectius que es pretenen aconseguir amb la intervenció.

L'avaluació sumativa mesura els resultats i permet pronunciar-se sobre l'èxit o el fracàs del projecte.

En el procés d'avaluació cal tenir en compte el concepte d'eficàcia quan es valora el compliment dels objectius a través d'uns indicadors per poder avaluar, i el concepte d'eficiència quan es valoren els resultats finals en funció de les despeses i dels recursos que s'han fet servir.

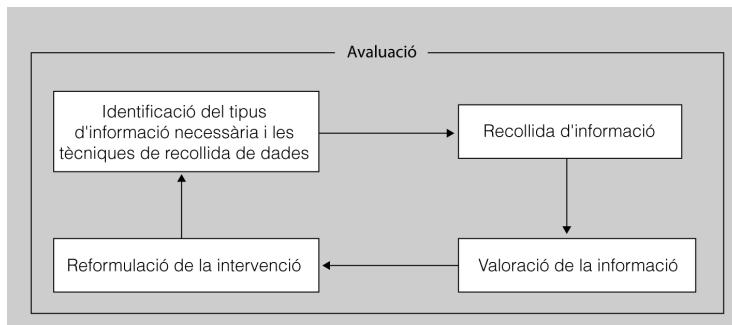
Alguns **indicadors** a valorar serien:

- La població destinatària que realment s'ha apuntat a les activitats i el seu grau de seguiment.
- Participació de les famílies.
- Si les activitats han estat adequades a l'edat i interessos dels infants.
- Si els espais han estat suficientment amplis en funció del nombre de participants i/o de l'activitat.
- Si els criteris d'agrupament han funcionat bé.
- Condicions higièniques i sanitàries dels espais.
- Seguretat de les instal·lacions.
- Adequació dels materials.
- Intervenció dels diferents professionals amb els infants.
- El pressupost ha estat ajustat, etc.

Per dur a terme el procés d'avaluació (figura 3.2), cal establir procediments que ajudin a valorar el procés –atenent tots els passos realitzats durant la planificació–

i l'impacte –a l'hora de valorar el grau de compliment dels objectius i si s'han produït canvis a partir de la nostra actuació.

FIGURA 3.2. El procés d'avaluació



Per exigències de qualitat, en tota intervenció o projecte, no només s’han d’establir indicadors d’avaluació del procés amb els usuaris sinó que també s’han d’establir indicadors d’autoavaluació de tots els participants en el projecte. Cal fer una reflexió sobre la pròpia intervenció.

Com la tipologia de serveis i d’activitats de lleure són molt variats, cadascun amb unes característiques concretes, fa que l’estructura dels diferents projectes lúdics pugui ser diferent, principalment en els aspectes organitzatius, per exemple d’una ludoteca a unes colònies. Malgrat això la idea de projecte com a representació escrita de què volem fer i com ho portarem a terme, és comú a tots.

La taula 3.2 que es presenta a continuació pot utilitzar-se com a guia per l’elaboració de projectes lúdics.

TAULA 3.2. Guia per l’elaboració de projectes lúdics

Apartats	Continguts
1. Introducció	1.1. Fonamentació: explica i justifica les raons que argumenten el desenvolupament del projecte. L’extensió d’aquest apartat ha de ser entre un 10% o un 15% del total del projecte. S’ha d’explicar quin és el punt de partida de la fonamentació (anàlisi de la realitat). 1.2. Títol del projecte: una frase que faci referència al contingut del projecte 1.3. Si el projecte està inclòs en algun programa s’ha d’esmentar. 1.4. Nom i cognoms dels realitzadors del projecte. 1.5. Institució o entitat responsable del projecte.
2. Objectius	2.1. Generals: han de ser poc nombrosos. 2.2. Específics: han de partir dels generals.
3. Metodologia	La metodologia estableix com es farà per assolir els objectius previstos.
4. Activitats	Breu descripció de les activitats sense massa detalls, és a dir, no cal descriure els jocs que es realitzaran, només s’ha de dir de quin tipus són.
5. Organització	5.1. Destinataris (edat, zona d’on provenen, etc.). Nombre aproximat o si és possible el nombre exacte de destinataris. 5.2. Localització o ubicació del lloc on es desenvoluparà. 5.3. Dates i horaris de les activitats. 5.4. Recursos: humans, materials (fungibles, inventariables). 5.5. Transport: dels participants, del material, altres... 5.6. Manutenció i allotjament si són necessaris. 5.7. Difusió del projecte: qui se n’encarregarà, com es farà arribar la informació de les activitats als destinataris. 5.8. Assegurances. 5.9. Organització de la gestió: cerca de transport, allotjament, comanda de materials, etc. Especificar els encarregats de fer aquestes gestions.

TAULA 3.2 (continuació)

Apartats	Continguts
6. Avaluació	6.1. Avaluació del procés: permet analitzar i revisar el funcionament intern del projecte i fer les modificacions que calgui per tal de poder assolir els objectius. 6.2. Avaluació dels resultats: per determinar fins a quin punt s'han assolit els objectius.
7. Pressupost	S'ha de concretar al màxim totes les despeses sense posar el preu de cada material fungible. S'aconsella comptar sempre un 10% més per a imprevistos de darrera hora. S'ha d'incloure d'on provenen els ingressos i de quin tipus són.
8. Annexos	Fotografies, quadres, gràfics, etc.