

Sessió 3. Créixer actiu, créixer jugant

“Tots els aprenentatges més importants de la vida es fan jugant.”

Francesco Tonucci, pedagog
especialitzat en educació infantil

El joc és inherent a l'ésser humà i la clau per al desenvolupament i per a l'aprenentatge des de la infantesa. En els primers anys de vida, l'activitat física està lligada al joc. Quan juga, a més de divertir-se, l'infant comprèn i coneix l'entorn, expressa emocions, viu experiències i desenvolupa la capacitat de prestar atenció, de raonar, d'expressar-se. Amb el joc aprèn a manipular objectes, a alinear-los, agrupar-los, encaixar-los... També aprèn a coordinar moviments, a botar, córrer, rodolar...

Hi ha una tendència de la societat actual a posar davant l'infant la tauleta o el televisor perquè s'entretengui i *apregui*. En aquesta sessió treballarem els beneficis de jugar i de fer activitat física.

Objectius educatius

- Prendre consciència de la importància del joc i de l'activitat física.
- Identificar i reconèixer les habilitats i les competències dels infants de 0 a 3 anys en l'àrea del joc i l'activitat física.
- Conèixer la importància del joc manipulatiu per al desenvolupament de la intel·ligència i del llenguatge i com estimular-lo.
- Conèixer la importància del joc simbòlic per al desenvolupament mental de l'infant i aprendre a promoure'l.

Cronograma

Continguts	Metodologia	Agrupació	Temps (minuts)
1) Recordatori i tasca d'aquesta sessió	Pregunta oberta	GG	5
2) La importància del joc	a) Fotoparaula b) Pluja d'idees / targetes	GG GG	10 10
3) Un joc per a cada edat	Activitats per triar: exposició o vinyetes	GG/GP	5/15
4) Una activitat física per a cada edat	Vídeo	GG	10
5) El joc manipulatiu: “començam a explorar”	a) Exposició b) Jocs c) Vídeo i anàlisi	GG GP/GG GG	10 15 25
6) El joc simbòlic: “qui és qui?”	a) Exposició b) Creació d'habilitats c) Videojoc	GG GP/GG GG	5 10 5
7) Recapitulació i tancament	a) Resum b) Vídeo i ball	GG	5

GG: grup gran. GP: grup petit.

Desenvolupament de la sessió

1. Recordatori de la sessió anterior

L'educador ha de demanar a les persones participants que diguin què recorden de la sessió anterior. Una altra possibilitat és demanar a dues persones que diguin què vàrem treballar en la sessió anterior. Tot seguit ha de presentar la tasca d'aquesta sessió.

2. La importància del joc

a) Fotoparaula (10 min)

Per introduir la importància del joc l'educador ha de projectar una **presentació de diapositives** que mostra escenes de jocs i activitats físiques i després ha de facilitar que les persones participants expressin les vivències, les experiències i les emocions pròpies relacionades amb aquestes escenes.

b) Pluja d'idees / targetes (10 min)

- 1) Pluja d'idees: l'educador ha de demanar a les persones participants “És important que els infants juguin?” i “¿Per què?”, i ha d'anar escrivint en el paperògraf tot allò que comentin.
- 2) Targetes: com a alternativa, s'han de repartir a les persones participants unes **targetes** que descriuen alguns dels beneficis del joc. Aleshores cada persona participant s'ha d'aixecar per compartir el contingut de la targeta que li hagi tocat i donar el seu punt de vista.

Claus per a l'educador

En els primers anys, l'activitat física està lligada fonamentalment al joc.

Aquestes són les recomanacions d'activitat física per a un infant de menys de 3 anys:

- Fer activitat física cada dia: si l'infant encara no camina, activitat física unes quantes vegades cada dia; si ja camina, almenys tres hores per dia.
- Reduir els períodes sedentaris prolongats: reduir a menys d'una hora seguida per dia el temps que passa assegut i en què està despert. En canvi, si l'infant té menys de 2 anys, cal evitar totalment els períodes sedentaris prolongats.
- S'ha d'evitar o limitar el temps d'ús de pantalles de dispositius electrònics: en infants de menys de 2 anys, s'ha d'evitar totalment, i en infants 2 a 4 anys s'ha de limitar a menys d'1 hora per dia

L'educador pot consultar el document **Recomanacions sobre activitat física, sedentarisme i temps de pantalla** i també la pàgina web “Estilos de vida saludable” del Ministeri de Sanitat, Consum i Benestar Social (<www.estilosdevidasaludable.mscbs.gob.es>), ja que ofereixen informació d'interès sobre l'activitat física dels infants en els primers anys.

3. Un joc per a cada edat

S'ha de triar una d'aquestes dues activitats:

a) Exposició (5 min)

En realitat la lliçó **Un joc per a cada edat** té tres parts i ara és el moment de fer una exposició introductòria. Més endavant s'ha de fer una exposició sobre el joc manipulatiu (punt 5) i posteriorment una altra sobre el joc simbòlic (punt 6). Si es tria l'exposició introductòria en lloc de la dinàmica alternativa (vinyetes), l'activitat només durarà uns minuts, i per això es podrà dedicar més temps als continguts posteriors.

Claus per a l'educador

El joc és el mètode que els infants utilitzen per aprendre sobre el seu món. Amb el joc desenvolupen les bases de l'aprenentatge i els sentits de confiança, seguretat i amistat en el seu ambient. El joc és divertit, i es pot jugar tot sol o en grup. Serveix per practicar les destreses apreses. L'infant comença a dirigir el seu propi joc des dels 6 mesos.

Piaget classifica el joc en 1) joc manipulatiu o funcional, de 0 a 2 anys, 2) joc simbòlic, de 2 a 6-7 anys, i 3) joc de regles, fins als 12 anys.

b) Vinyetes (15 min)

- 1) L'educador ha de projectar una **presentació de diapositives** que conté quatre vinyetes i un vídeo en què s'observen les habilitats relacionades amb el joc i l'activitat física d'infants de 0 a 3 anys.
- 2) A continuació les persones participants, en grups petits, han d'escriure el número de cada vinyeta i la paraula "vídeo" a la casella corresponent de la **taula de rangs d'edat** que l'educador haurà repartit.

Notes per a l'educador

4-8 mesos: l'infant deixa caure un objecte per agafar-ne un altre i el cerca en la direcció en què ha caigut.

8-12 mesos: l'infant utilitza un objecte (capsa) com a contenidor d'un altre i l'ofereix a l'adult perquè l'hi torni.

12-18 mesos: l'infant localitza en un espai proper un objecte que ha desaparegut encara que no l'hagi vist desaparèixer.

18-24 mesos: l'infant utilitza objectes de jugueta figurant que són reals, tot i que sap que és un joc.

2-3 anys: l'infant fa torres altes que no cauen, però no sap compartir el joc amb altres infants, i per això fa falta fomentar la capacitat de col·laboració.

En acabar l'activitat, a mode de conclusió s'ha de fer èmfasi en la idea que el tipus de joc a què juga l'infant va canviant espontàniament amb l'edat i amb les seves capacitats, de manera que l'adult ha de ser un bon observador d'aquesta evolució i donar-li oportunitats perquè pugui practicar aquestes capacitats. El que importa no és comprar-li joguetes cares sinó aquelles que el fan jugar i sentir-se feliç. S'ha de pensar en exemples de joguetes que veritablement el fan jugar i en aquelles amb què juga una vegada i després no sap què fer-ne.

4. Una activitat física per a cada edat

S'ha de visionar el [vídeo "Activitat física per a menors d'1 any"](#) (9:00 min).

5. El joc manipulatiu: "començam a explorar"

a) Exposició (10 min) [\[vegeu el document de l'activitat 3.a\]](#)

Claus per a l'educador

El joc manipulatiu consisteix a repetir moltes vegades una acció pel simple plaer d'obtenir-ne el resultat immediat:

- Jocs d'exercici amb el mateix cos (arrossegat-se, anar de quatre grapes).
- Jocs d'exercici amb objectes (llepar, mossegar).
- Jocs d'exercici amb persones (somriure, amagar-se, tocar).

Beneficis:

- Estimula el desenvolupament dels sentits.
- Afavoreix la coordinació dels moviments.
- Desenvolupa l'equilibri estàtic i el dinàmic.
- Afavoreix la comprensió del món que envolta l'infant (els objectes es poden combinar, no desapareixen tot sols...).
- Fomenta l'autosuperació: com més es practica, més bé es fa.
- Reforça la interacció social amb l'adult de referència.
- Millora la coordinació entre la vista i les mans.

El joc segons les edats

De 0 a 4 mesos

Quan neix, el nadó presenta reflexos involuntaris i automàtics davant de qualsevol estímul. Després, aquests reflexos tornen més útils (si li mostren un objecte lluminós o sonor el segueix movent el cap). Així es comença a captar l'atenció del nadó.

Als 2-4 mesos d'edat es produeix la reacció circular primària: el bebè fa una acció per atzar i li produeix una reacció tan agradable que el motiva a repetir-la fins que torna a aconseguir aquesta sensació (p. ex., casualment es posa la mà dins la boca i la llepa, li agrada i ho torna a fer).

Competències en acabar aquest període:

- Intenta agafar un objecte que té a la vista.
- Localitza la font d'un so.
- Mira objectes.

De 4 a 8 mesos

Es produeix una reacció circular secundària: el bebè torna a descobrir casualment una conducta que l'interessa, però aquesta vegada sobre l'entorn físic i social (p. ex., descobreix que movent un sonall fa renou, i ho repeteix).

El bebè manipula objectes i juguetes, i això li millora la coordinació dels moviments.

Competències:

- Deixa caure un objecte per agafar-ne un altre.
- Toca la mà d'un adult perquè activi un joc que s'ha aturat.
- Estant assegut, s'inclina per cercar un objecte en la direcció en què ha caigut.
- Objectes: li agrada llepar, ensumar, tocar, mirar.

Interacció amb l'adult: al començament s'esdevé a partir de moixonies ("rapa rapa moixeta", etc.). Quan l'adult deixa de fer-ne, el bebè fa un renou o un gest i l'adult torna a fer-n'hi (procediment per prolongar un espectacle interessant). Més tard el bebè inicia la imitació de l'adult ("fer mamballetetes "cinco lobitos", etc.).

De 8 a 12 mesos

Inicia accions amb una finalitat. Ja no es tracta d'aconseguir un efecte sorgit a l'atzar sinó de fer una cosa intencionalment amb un objectiu (p. ex., retirar un objecte que té davant).

Competències:

- És capaç de trobar un objecte amagat.
- Es pot desplaçar fins a arribar a un objecte.
- Ofereix un objecte a un adult perquè el posi en marxa.
- Utilitza un objecte com a contenidor d'un altre.
- Deixa caure objectes i els llança.

Interacció social amb adults: té més protagonisme (p. ex., en el joc del tat és ell qui s'amaga).

De 12 a 18 mesos

És una fase per provar i provar. Va coordinant accions (“amb una pala de jugueta aconseguisc arribar a altres objectes”).

Competències:

- Intenta localitzar en un espai proper un objecte que ha desaparegut, encara que no l’hagi vist desaparèixer.
- Estira una corda per arribar un objecte.
- Intenta activar juguetes després d’una demostració de com es fa.

Interacció social: imita gestos o moviments, encara que no es pugui veure (p. ex., treure la llengua, moure els ulls).

De 18 a 24 mesos

Les accions que abans feia automàticament ara són representades mentalment (p. ex., pot llançar una pilota i preveure’n el desplaçament).

Competències:

- És capaç d’activar una jugueta ell tot sol.
- Pot cercar juguetes a diversos llocs.
- Combina dos objectes o més a les mans.

Interacció social: imitació diferida, és a dir, pot imitar accions sense tenir-ne el model davant (p. ex., fer que menja, que parla per telèfon o que dorm). Aquest tipus d’imitació obre la porta al joc simbòlic.

b) Jocs (15 min)

Les persones assistents s’han de dividir en tres grups petits i l’educador els ha de facilitar materials quotidians: taps, capsos, pinces, botons... Cada grup ha d’idear com es podria jugar amb aquests materials. Després se n’ha de fer una posada en comú.

c) Vídeo (25 min)

Aquesta és una dinàmica alternativa a l’anterior. Si es tria el vídeo en lloc dels jocs, l’exposició s’ha de fer posteriorment.

L’educador ha de projectar **tres vídeos** que mostren tres escenes en què s’observa una nina de 8-9 mesos en diferents situacions (activa, atrapada, frustrada). Una vegada presentades les situacions, l’educador ha de plantejar les qüestions següents, que han de donar peu a un debat:

- Quina de les nines té més oportunitats per aprendre?
- És important que els infants toquin i manipulin les coses que són al seu voltant? Per què?
- Com se senten la nina i els adults en cada situació?

En acabar el debat, l’educador ha de subratllar algunes de les característiques pròpies de cada situació destacant les oportunitats d’aprenentatge i desenvolupament que es donen en cadascuna.

Nota per a l'educador

- Escena 1 (nina activa): la nina practica un joc manipulatiu amb les mans. El que importa és què fa amb els objectes, com coordina les mans amb la vista i calcula la millor manera d'agafar-los i que facin renou. Experimenta com es mouen els objectes a la vegada que millora a poc a poc les habilitats per manipular-los.
- Escena 2 (nina atrapada) la nina sembla entretinguda mirant la televisió, però per a ella són llums i renous que no acaben de tenir sentit perquè no els té a l'abast i no pot practicar-hi. Té l'atenció atrapada per allò que li arriba als ulls, però els dibuixos es mouen massa ràpid i fan renou, de manera que a poc a poc se'n cansa i deixa de prestar-hi atenció. Probablement començarà a plorar o s'adormirà. Ni tan sols té ningú a mà que li expliqui què està veient.
- Escena 3 (nina frustrada): la nina està motivada i interessada per allò que veu i que voldria agafar. Però els adults no són cooperatius, no es posen a l'abast i creuen que ja l'estimulen prou fent una demostració de com manipular aquestes joguetes. Els adults només li diuen que esperi, però tampoc no parlen quan estan manipulant els objectes; per això aquesta situació és frustrant i no n'aprèn res.

6. El joc simbòlic: "qui és qui?"

a) Exposició (5 min) [vegeu el document de l'activitat 3.a]

El joc simbòlic

Segons Piaget, aquest tipus de joc té lloc al voltant dels 2 anys. Es caracteritza perquè l'infant és capaç de ser o fer qualsevol cosa per mitjà de la imaginació i la fantasia: tot un salt en el desenvolupament psicològic. I en la intel·ligència: pensar està íntimament relacionat amb imaginar. Quan planificam les nostres accions o resollem un problema estam, en definitiva, imaginant les alternatives i les situacions possibles.

Fins aleshores l'infant s'ocupava de conèixer les qualitats del món que l'envolta per mitjà de la percepció dels seus sentits i el moviment. El joc consistia a experimentar amb les característiques físiques dels objectes i del propi cos: "sempre que llanç la pepa cau en terra?", "què passa si peg cops a l'olla amb la cullera?"...

Beneficis

- Comprendre i assimilar l'entorn.
- Aprendre i practicar coneixements sobre els rols establits en l'edat adulta.
- Desenvolupar el llenguatge.
- Afavorir la imaginació i la creativitat.

Com influeix el joc simbòlic en el desenvolupament de l'infant

- Desenvolupament de la socialització: facilita el coneixement dels rols socials, de les relacions familiars, de les diferents professions.
- Desenvolupament emocional: Piaget afirma que aquest tipus de joc ofereix a l'infant una oportunitat per resoldre conflictes. "Si l'infant té por d'un ca, les coses s'arreglaran en un joc simbòlic en el qual els cans deixen de ser dolents i els infants tornen valents".
- Desenvolupament cognitiu: en el joc simbòlic més elaborat (combinació de seqüències) es posa en marxa un procés important de comunicació, intercanvi d'idees, declaració d'intencions...

Evolució del joc simbòlic

1) Joc presimbòlic:

- a) Categories presimbòliques (des de 12-17 mesos): comença a identificar l'ús funcional dels objectes de la vida quotidiana (p. ex., beure d'un tassó buit, jeure damunt un coixí).
- b) Accions simbòliques sobre el propi cos (16-18/19 mesos): fa les accions anteriors però molt exagerades (p. ex., fa que menja, beu o dorm, però de manera molt evident) i empra adequadament les joguetes i els objectes grossos (p. ex., un telèfon) gairebé reals, més comuns.

2) Joc simbòlic:

- a) Integració i descentració (18-19 mesos): el joc es refereix a escenes quotidianes i molt conegudes. L'infant aplica les accions a un agent passiu (p. ex., dona menjar a una pepa) i utilitza accions d'altres persones, al començament només sobre si mateix (p. ex., parla tot sol per telèfon).
- b) Combinació d'actors i joguetes (des dels 20-22 mesos): fa activitats sobre més d'una persona i d'un objecte (p. ex., dona menjar a son pare i a la pepa) i combina dues joguetes en el joc (p. ex., posa la cullera dins la cassola, posa la pepa dins el llit o dins el cotxet).
- c) Inici de la seqüenciació d'accions: comença a representar un rol (p. ex., juga a mamàs i papàs). Aquestes seqüències sovint són illògiques (p. ex., pentina la pepa, la fica dins el llit i la torna a pentinar). Encara utilitza objectes reals i grans (i de manera ocasional, miniatures). Comença a donar un paper més actiu a les pepes (tenen sentiments). Comença a substituir objectes, però han de tenir una forma semblant a l'objecte real.
- d) Seqüenciació d'objectes i objectes substituïts (des dels 30/36 mesos): inclou personatges de ficció en els seus rols i disminueix el joc de ficció referit a accions quotidianes. Al començament els esdeveniments són breus i aïllats, necessita objectes reals. A partir dels 3 anys les seqüències són més llargues i els objectes són substituïts (una capsota pot ser un cotxe). Millora la negociació amb iguals, però la col·laboració és curta.

Argument del joc simbòlic

L'infant reflecteix el coneixement de la realitat que l'envolta. Hi ha 3 categories:

- 1) Versió simplificada de la realitat social (p. ex., jugar a les casetes, a les botigues).
- 2) Juga a ser un superheroi.
- 3) L'infant s'inventa els personatges.

Relació amb els altres infants

- Abans dels 2 anys: joc individual.
- 2-4 anys: joc paral·lel. Sembla que els infants juguen junts, però no és així. El que sí que pot passar és que modifiquin el joc per imitació.

Paper de l'adult

Observant els infants que juguen a "figura que" obtenim una valuosa informació de com són, les pors, els conflictes, les preocupacions, els desigs que tenen...

És molt important no intervenir-hi ni dirigir-los.

D'altra banda, també les actituds i els costums dels adults es poden veure reflectits en el joc simbòlic: p. ex., quan fa de mamà i arrufa les celles donant menjar al bebè, quan fa de papà i alça la veu llegint el diari... És una oportunitat per saber com ens veu l'infant.

b) Creació d'habilitats (10 min)

Les persones participants s'han de dividir en grups petits per visionar una presentació de diapositives que mostra imatges de situacions diverses (cuina, mecànic, metge...). Aleshores cada grup ha de fer una llista de com organitzaria a casa un racó de joc simbòlic, els materials que utilitzaria, etc.

c) Alternativa: vídeo (10 min)

S'ha de visionar un [vídeo](https://youtu.be/9sHHVMi5Fsg) sobre el joc simbòlic sobre el joc simbòlic, disponible a YouTube <youtu.be/9sHHVMi5Fsg> (2:10 min) i posteriorment fer-ne un debat.

7. Recapitulació i tancament

a) Recapitulació

Com a resum de la sessió es pot entregar el **resum** de la sessió.

b) Tancament

1) Gomets

Com en les sessions anteriors, l'educador ha d'aferrar un tros de cinta adhesiva de color horitzontalment en un full del paperògraf com a línia per dividir-lo en dues parts: a la superior ha de dibuixar una emoticona de cara contenta, a la inferior una cara seriosa i a la meitat una cara indiferent. A continuació ha de donar a cada persona participant un gomet, que ha de posar per damunt, per davall o a l'alçada de la línia depenent de si li ha agradat la sessió o no, o si l'ha deixada indiferent.

2) Vídeo i ball

La sessió pot acabar visionant el **vídeo** "Reflexión: ¿bailamos?", disponible a YouTube <youtu.be/35cMLKUFbWg> (03:55 min) i es pot aprofitar per ballar (a partir del minut 03:08).