

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 joguina	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 condiona 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 (arrossegat-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, exclouent. 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 jardiniers, 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 cèrcols com participants hi ha (menys un). Els cèrcols se situen en diferents llocs, de manera que no quedin gaire junts. Cada participant es posa dins d'un cèrcol 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 cèrcol 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 cèrcol. En aquest moment, el que ha demanat el còctel ha d'intentar trobar un cèrcol buit. D'aquesta manera, sempre hi haurà un participant que no estarà dins de cap cèrcol.
- **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 conviviaen 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'estímuls; 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 **critèris 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.

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.

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.

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.

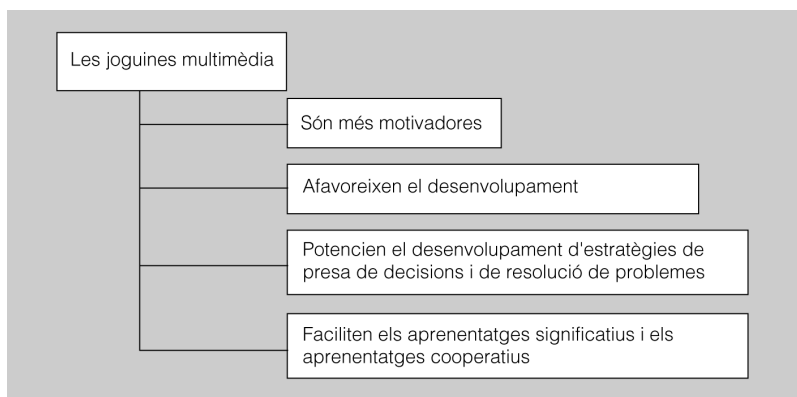
Actualment, és possible interconnectar diferents mitjans tradicionals com la ràdio, la televisió, el telèfon, el vídeo, la fotografia, etc.

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 videoconsoles i les consoles 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 videoconsoles** 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 consoles capaces d'oferir altres aplicacions multimèdia com veure una pel·lícula, escoltar la ràdio o música, etc.
- **Les consoles 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 videoconsoles 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 videoconsoles 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 reproduceix 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 oculomanual, 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'adeqüi 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 reconguin 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.