

Tècniques Pedagògiques del Joc

Unitat de Treball 3

El joc i allò lúdic com a eines fonamentals per al desenvolupament integral dels infants i la transmissió de valors culturals i socials en l'animació sociocultural.

ANIMACIÓ SOCIOCULTURAL

PEDAGOGIA DEL JOC

EDUCACIÓ EN EL LLEURE



Introducció: El Joc com a Eina Educativa

En aquest capítol s'estudien les diferents possibilitats que allò lúdic pot oferir i la manera d'aplicar les diferents pràctiques i jocs. Cal comprendre primer què significa el joc en les diferents societats i cultures, i la necessitat que tots els infants s'endinssin en la realitat social mitjançant aquests recursos educatius.

El joc com a base educativa

Els jocs i les joguines són la base educativa dels infants. Per iniciativa pròpia, comencen a descobrir i a experimentar, desenvolupant el seu cos i la seva ment de manera natural i voluntària.

El paper de l'animador/a sociocultural

L'animador o animadora sociocultural ha de saber **planificar les activitats**, registrant informació sobre els diferents jocs i classificant-los per conèixer-los amb més facilitat. Ha d'exercir el paper de **mediador/a** entre els infants i l'activitat, adaptant el centre lúdic a les necessitats dels individus i dels jocs. La informació disponible és nombrosa, però requereix temps i esforç documentar-se en les activitats i en les seves característiques.

Pedagogia del Joc i el seu Valor Educatiu

La pedagogia del joc és la branca de la ciència educativa que valora i estudia la influència del joc, allò lúdic, i els seus elements en el progrés de diferents aspectes del desenvolupament: el **cognitiu**, el **social** i el **comunicatiu**. En edats primerenques, el joc és essencial: genera llaços afectius i desenvolupa les primeres fases de la comunicació. Més endavant millora la comprensió del llenguatge, la iniciació en normes i valors i el desenvolupament d'altres matèries.

Funcions del joc en el desenvolupament personal

Són moltes les proves que afirmen l'existència del joc des de l'inici de la raça humana. És una necessitat gairebé vital amb la qual les persones s'inicien a la vida i a les seves respectives societats. A tots els infants els agrada córrer, pintar, saltar, riure, descobrir; ho necessiten i imiten els seus progenitors o familiars, volent sentir-se pertanyents a un grup o societat.



Creativitat i expressió

Desenvolupa la creativitat de l'infant i les diferents àrees d'expressió. Estimula els sentits i aprofita l'energia mental i física de manera eficaç.



Formació física

Exercita els músculs i altres òrgans del cos. Treballa la coordinació, l'equilibri i la locomoció dels infants.



Integració social

Aprèn a introduir-se a la societat i a la cultura. Desenvolupa la comunicació i el tracte amb altres persones, i influeix en la confiança i l'estat d'ànim.



Resolució de problemes

Planteja problemes i genera la necessitat de trobar-hi solucions. Permet conèixer les pròpies capacitats, limitacions i els perills de l'entorn.

📌 La base educativa de l'animació sociocultural és que tots els conceptes, idees, valors, competències o capacitats que s'inculquin han d'estar envoltats d'un **ambient lúdic i de diversió**. S'aprèn millor jugant, en un ambient positiu i alegre.

Valor Social i Cultural del Joc

Cal ser conscient de la importància del joc i allò lúdic en les societats i cultures vives avui dia. El joc és un dels elements que defineixen la cultura pròpia: en totes les cultures hi ha activitats relacionades amb el joc molt semblants entre si, però és la **identitat cultural** la que les diferencia, tot i que els fins formatius siguin pràcticament els mateixos.

Transmissió cultural intergeneracional

El joc és l'eina mitjançant la qual la cultura i la societat s'introdueixen a les noves generacions. Això no només transmet la cultura, sinó que fa que **perduri en el temps** i genera sentiment d'identitat en els membres de la comunitat. Les activitats lúdiques conviden els infants a experimentar, descobrir, investigar i provar, generant noves interpretacions culturals en cada generació.

Foment de la cooperació

Molts jocs requereixen **treball en equip**, mitjançant el qual els infants aprenen a relacionar-se, prendre decisions i estimular la seva confiança. Un dels objectius més universals de les activitats de lleure és fomentar les bones relacions entre individus i la inculcació de valors necessaris per aconseguir-ho.

Comprensió i acceptació de normes socials

La majoria de jocs amb diversos participants estan sotmesos a regles i normes que s'han d'acceptar i respectar per al correcte desenvolupament de l'activitat. Molts jocs tenen fins educatius d'aquest tipus i estan pensats perquè els subjectes adaptin les normes a situacions semblants a la vida quotidiana, beneficiant-los a ells i al conjunt de la societat.

"El joc és la manera natural d'incorporar els infants al medi que els envolta, d'aprendre, de relacionar-se amb els altres, d'entendre les normes de la societat a què pertanyen."

Tipus de Jocs i Recursos Lúdics

El joc per a un infant és una acció voluntària que recull els passos educatius bàsics de qualsevol subjecte: **pensar, sentir i actuar**. En animació sociocultural es parla d'una educació informal on l'espontaneïtat i la improvisació complementen la planificació d'activitats. Hi ha diversos tipus de jocs segons les seves característiques i aplicabilitat:



Desenvolupament físic i sensorial

Exercicis amb esforços físics que desenvolupen músculs i articulacions. Activitats visuals, auditives, d'orientació o de contemplació que treballen els sentits.



Desenvolupament motor

Jocs que treballen la coordinació de parts corporals, l'equilibri i la locomoció. Inclouen esports adaptats: de punteria, de camp i bat, de camp dividit, d'invasió, etc.



Habilitats i instruments

Jocs on els infants aprenen habilitats d'utilitat a la vida quotidiana i practiquen l'ús de diferents instruments, desenvolupant competències diverses.



Adquisició de coneixements

Aprofitant la voluntarietat i l'interès dels infants, s'inculquen coneixements sobre diversos temes que els animadors i animadores escullen.



Cooperació i afirmació

Pràctica del treball en equip que millora la comunicació i el raciocini. Jocs on els subjectes aprenen a conèixer-se, les seves capacitats i limitacions.

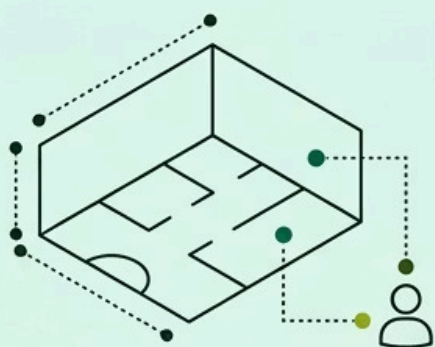


Estimulació anímica i valors

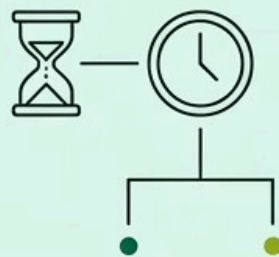
Proves que estimulen la confiança i el benestar, convidant a la participació i al protagonisme. Jocs de conscienciació que estableixen valors morals necessaris per a la societat.

Sistemàtica d'Ordenació i Catalogació de Jocs

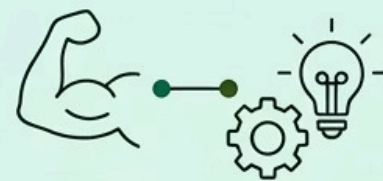
Tenint en compte la gran varietat de recursos lúdics, cal establir una classificació segons les característiques que els identifiquin i permetin crear un programa d'activitats **dinàmic, variat i eficaç** quant als objectius formatius. Es proposa la classificació següent:



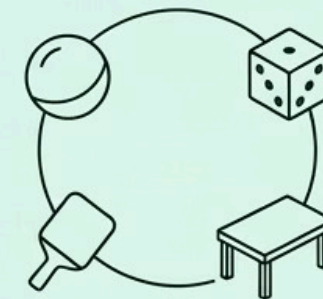
1. Zona de pràctica



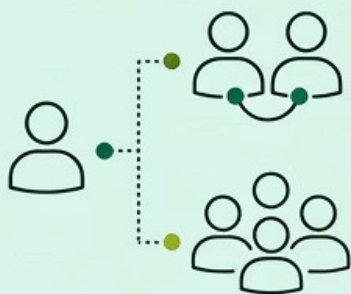
2. Origen del joc



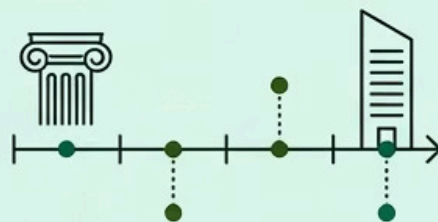
3. Habilitats i capacitats



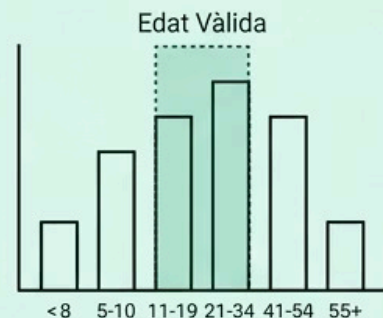
4. Objectes del joc



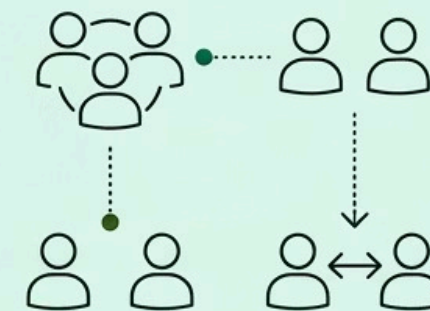
5. Agrupament d'usuaris



6. Origen històric



7. Rang d'edat



8. Relació entre participants

L'organització i classificació de les activitats i els recursos lúdics ajuden a veure més a fons com són les activitats i si són o no adequades per al conjunt de la programació. Criteris com l'**origen històric** poden servir per organitzar jornades sobre festes tradicionals, folklore o kermesses, visibilitzant la diversitat cultural del grup.

Desenvolupament i Organització dels Jocs

Abans de posar en pràctica una activitat cal comprovar que tot està en ordre i tenir consciència del que suposarà quant a durada, capacitat del grup i optimització de l'espai. Els factors clau que influeixen en el desenvolupament i l'organització del joc són:

Recursos de l'animador/a

El monitor o monitora sociocultural ha d'estar preparat/ada amb recursos que ajudin a desenvolupar i organitzar les activitats. Molts jocs requereixen documents o fitxes per puntuar resultats, com ara esports de tir, competicions o puntuacions d'activitats. Cal tenir consciència del que caldrà per posar en marxa l'activitat i portar-ne el control correctament.

Materials

En activitats que requereixin instruments o materials, l'animador/a haurà d'haver registrat prèviament l'activitat i comprovar quins estris són necessaris. És important tenir clar què cal per posar en marxa el joc sense perdre temps ni tallar la dinàmica dels infants.

Fases del joc

01

Introducció i explicació

L'animador/a reuneix el grup per indicar el joc. Cal fer una explicació clara sobre tots els aspectes perquè es desenvolupi amb normalitat.

02

Ordre i orientació

L'animador/a orienta i adequa els infants per fer l'activitat. Cal repetir les explicacions i aclarir els dubtes tantes vegades com calgui.

03

Posada en marxa

Durant el transcurs cal estar atent/a als infants, a la correcta realització i als problemes o errors que es produeixin.

04

Finalització

S'acaba l'activitat valorant-ne els resultats i premiant els esforços realitzats amb recompenses com guardons, regals i altres.

📌 La **diversificació de les activitats** és essencial: el programa ha de cobrir el nombre més gran d'àrees d'expressió possibles, adaptant-se sempre a les característiques i factors del centre d'activitats de temps lliure.

Sistemàtica per al Registre de Jocs

Quan es manegen molts tipus de jocs o es disposa de diversos recursos lúdics, cal elaborar un **fitxer** on es recullin totes les dades referents a les característiques de l'activitat, la manera de desenvolupar-la i els objectius que pretén. Les TIC i els recursos informàtics són de gran ajuda per a la gestió d'aquest tipus d'informació; els programes de processament de dades permeten registrar-la de manera ordenada i faciliten la cerca d'una activitat concreta.

Subcarpetes per tipus

Fer carpetes separades per categories de joc.

Ordenar alfabèticament

Classificar jocs per ordre dins cada subcarpeta.

Crear carpeta

Crear carpeta principal anomenada "Jocs" al disc.

Fitxa individual

Crear fitxa amb dades i instruccions per cada joc.

Cada registre individual de joc ha de recollir els camps següents: **nom del joc, participants, contingut i explicació, durada i materials necessaris**. D'aquesta manera s'aconsegueix gestionar la informació sobre els diferents jocs que es podran dur a terme, permetent la inclusió de nous jocs o la millora dels existents.

Recursos Lúdics: Tipus, Característiques i Aplicabilitat

Els recursos lúdics són totes aquelles pràctiques que tenen com a fi el **desenvolupament i la formació** d'un subjecte en algun àmbit de l'educació: conceptes, valors, desenvolupament físic o capacitats i habilitats. El sector objectiu, com a educadors i educadores de lleure, són els joves, i això permet la llibertat d'establir activitats lúdiques variades i diverses.



Recursos lúdics conceptuats

L'objectiu principal és la inculcació de **coneixements, habilitats o capacitats teòriques**. L'animador/a ha de captar l'interès dels infants per mitjà d'utensilis nous, recursos multimèdia o joguines. La creativitat és fonamental per a l'èxit d'aquestes activitats.



Recursos lúdics motrius

Treballen aspectes **coordinatius, d'estímul físic, flexibilitat i resistència**. En animació sociocultural els esports es poden dur a terme de manera que diverteixi més els participants: disfresses, identificar-se amb ídols, recompenses amb premis. La creativitat i l'originalitat són claus per a l'èxit.



Activitats disciplinàries

Pretenen l'**educació en valors, normes i regles**. Tot joc consta de regles que indirectament influeixen en l'infant. Hi ha recursos més específics centrats a generar aquest tipus d'educació: vetllades, debats, recursos multimèdia sobre valors educatius, etc.

Idees Clau de la Unitat

La pedagogia del joc és una eina transformadora que integra aprenentatge, cultura i valors en un entorn inclusiu i divertit. Aquestes són les idees fonamentals de la unitat:

→ El joc és una necessitat vital

Des de l'inici de la humanitat, el joc és el mecanisme natural d'aprenentatge i integració social dels infants en la seva cultura i societat.

→ Funcions múltiples i complementàries

El joc desenvolupa simultàniament aspectes físics, cognitius, emocionals i socials, fent que l'aprenentatge sigui eficaç i durador.

→ Classificació i registre com a eines professionals

L'animador/a sociocultural ha de catalogar, registrar i organitzar els jocs per garantir programes d'activitats dinàmics, variats i adequats a cada grup.

→ Diversitat cultural i inclusió

El joc és vehicle de transmissió cultural i ha de reflectir la diversitat del grup, fomentant el respecte, la cooperació i la comprensió entre totes les persones participants.

→ L'ambient lúdic com a base de l'animació sociocultural

Tots els conceptes, valors i competències que es vulguin inculcar han d'estar envoltats d'un ambient positiu, alegre i lúdic: aquesta és la essència de l'educació en el lleure.